

**PENERAPAN PERMAINAN ULAR TANGGA BERBASIS LINGKUNGAN UNTUK  
MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL BILANGAN DAN PEMECAHAN MASALAH  
DI TK NEGERI PEMBINA TAIS PADA KELOMPOK B**

**Apri Hayani<sup>1)</sup>**

<sup>1)</sup> TK Negeri Pembina Tais

<sup>1)</sup> [Aprihayani36@gmail.com](mailto:Aprihayani36@gmail.com)

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan permainan ular tangga berbasis lingkungan untuk meningkatkan kemampuan mengenal bilangan dan pemecahan masalah anak usia dini pada kelompok B di TK Negeri Pembina Tais. Jenis Penelitian ini ialah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), tahapan penelitian meliputi 1) perencanaan, 2) pelaksanaan, 3) pengamatan/observasi, 4) refleksi dilanjutkan dengan quasi eksperimen. Subjek PTK adalah anak kelompok B1 sedangkan sampel penelitian quasi eksperimen adalah kelompok B2 di TK Negeri Pembina Tais. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi. Data yang diperoleh selanjutnya dianalisis dengan uji rata-rata dan uji t. Alat yang digunakan dalam pengumpulan data yaitu lembar observasi. Lembar observasi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu lembar observasi guru dan lembar observasi anak. Hasil penelitian tindakan kelas (PTK) yang telah dilakukan menunjukkan terdapat peningkatan kemampuan mengenal bilangan setiap siklusnya. Hal ini dilihat dari adanya peningkatan setiap aspek penilaian kemampuan mengenal bilangan. Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas (PTK) terdapat peningkatan kemampuan pemecahan masalah setiap siklusnya. Hal ini dilihat dari adanya peningkatan setiap aspek penilaian kemampuan pemecahan masalah. Hal ini dilihat dari hasil uji t yang menunjukkan perbedaan yang signifikan antara siklus pertama, kedua dan siklus ketiga.

**Kata Kunci :** Permainan Ular Tangga, mengenal bilangan, Pemecahan Masalah.

**APPLICATION OF ENVIRONMENT BASED SNAKES AND STAIRS GAMES TO IMPROVE  
NUMBER RECOGNITION ABILITY AND PROBLEM SOLVING  
IN GROUP B OF TAIS PEMBINA STATE KINDERGARTEN**

**Apri Hayani<sup>1)</sup>**

<sup>1)</sup> TK Negeri Pembina Tais

<sup>1)</sup> [Aprihayani36@gmail.com](mailto:Aprihayani36@gmail.com)

**ABSTRACT**

*This study aims to describe the application of an environment-based game of snakes and ladders to improve number recognition and problem solving at an early age in group B at Pembina Tais State Kindergarten. This type of research is Classroom Action Research (CAR), the research stages include 1) planning, 2) implementation, 3) observation, 4) reflection followed by quasi-experimental. The CAR subjects were children of group B1 while the quasi-experimental research sample was group B2 at Pembina Tais State Kindergarten. The data collection technique used is observation. The data obtained were then analyzed by means of the average test and t test. The tool used in data collection is an observation sheet. The observation sheets used in this study were the teacher's observation sheet and the child's observation sheet. The results of classroom action research (CAR) that have been carried out have shown an increase in the recognition of numbers in each cycle. This can be seen from the increase in every aspect of life knowing numbers. Based on the results of classroom action research (CAR) there is an increase in problem solving abilities in each cycle. This can be seen from the improvement in every aspect of problem solving life. This can be seen from the results of the t-test between cycles which show a significant difference between the first, second and third cycles.*

**Keywords :** *Game Snakes and Ladders, know numbers, Problem Solving*

## PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan pendidikan prasekolah yang diselenggarakan untuk membantu meletakkan dasar pendidikan kepada anak setelah pendidikan di dalam keluarga serta membantu menyiapkan anak memasuki masa sekolah. Menurut Sadiman (2018) Usia dini adalah masa peka yang sangat menentukan bagi pertumbuhan dan perkembangan. Dalam masa ini, anak peka untuk menerima rangsangan dari lingkungannya dan belajar dari rangsangan tersebut. Salah satu bentuk rangsangan yang memudahkan proses belajar anak serta membantu terbentuknya perilaku anak adalah bermain.

Dalam bidang pendidikan seorang anak dari lahir memerlukan pelayanan yang tepat dalam pemenuhan kebutuhan pendidikan disertai dengan pemahaman mengenai karakteristik anak sesuai pertumbuhan dan perkembangannya akan sangat membantu dalam menyesuaikan proses belajar bagi anak dengan usia, kebutuhan, dan kondisi masing-masing, baik secara intelektual, emosional dan sosial (Mulyasa, 2016).

Masa usia dini merupakan periode emas (*golden age*) bagi perkembangan anak untuk memperoleh proses pendidikan. Periode ini adalah tahun-tahun berharga bagi seorang anak untuk mengenali berbagai macam fakta di lingkungannya sebagai stimulan terhadap perkembangan kepribadian, psikomotor, kognitif maupun sosialnya. Kecermatan (*Social Skill*) adalah perilaku spesifik, inisiatif, mengarahkan pada hasil sosial yang diharapkan sebagai bentuk perilaku seseorang. Untuk itu pendidikan anak usia dini diberikan dalam bentuk pemberian rangsangan-rangsangan (stimulasi) dari lingkungan terdekat sangat diperlukan untuk mengoptimalkan kemampuan anak (Sumanto, 2015:88).

Bermain merupakan kegiatan yang

menyenangkan bagi anak karena dengan bermain anak dapat melakukan apa yang diinginkannya. Selain media, metode pembelajaran juga perlu dipertimbangkan dalam pengenalan pembelajaran matematika untuk anak usia dini (Suyanto 2015:102). Salah satu metode yang dapat digunakan dengan menggunakan media atau alat bermain yaitu metode demonstrasi. Menurut Daryanto (2019:403) metode demonstrasi adalah cara penyajian bahan pelajaran dengan meragakan atau mempertunjukkan kepada siswa suatu proses situasi, atau benda tertentu yang sedang dipelajari, baik sebenarnya ataupun tiruan yang sering disertai penjelasan lisan.

Menurut Degeng (2019: 169-173) jenis-jenis permainan yang dapat digunakan sebagai metode pembelajaran bagi anak usia dini yaitu permainan modern dan permainan tradisional.

Menurut Hanafi (2019:45) permainan ular tangga adalah permainan (*games*) atau kontes antara pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan tertentu pula. Para pemain meletakkan bidak pada papan permainan ular tangga yang bertuliskan kata "Start" atau mulai selanjutnya tiap pemain mengocok dadu untuk menentukan berapa langkah yang harus dijalankan. Pemain harus melangkah sesuai dengan jumlah mata dadu yang keluar. Setelah berhenti di salah satu kotak, pemain dapat langsung menebak nama bilangan, langkah permainan diatas dilakukan oleh pemain secara bergantian hingga berakhir di kotak yang bertuliskan kata "Finish".

Said, dkk (2018:240) menyatakan, "Ular tangga adalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh dua orang atau lebih." Permainan ular tangga bagi anak sangatlah beragam.

Menurut Mulyati (2016:33)

keunggulan permainan ular tangga antara lain: Menciptakan suasana pembelajaran yang fun, lebih merangsang anak dalam melakukan aktifitas belajar individual atau kelompok, dapat mengembangkan kreatifitas kemandirian anak menciptakan komunikasi timbal balik serta dapat membawa tanggung jawab.

Adapun fungsi alat permainan yaitu untuk mengenal lingkungan dan juga mengajar anak mengenal kekuatan maupun kelemahan dirinya. Dengan alat permainan anak akan melakukan kegiatan yang jelas dan menggunakan semua panca indranya secara aktif. Cara-cara yang dapat dilakukan di Taman Kanak-kanak dalam pengenalan konsep bilangan antara lain dengan menggunakan sarana pendukung yang berupa alat peraga atau alat permainan yang dapat digunakan oleh anak maupun guru dalam kegiatan pembelajaran. (Sudono, 2015:8).

Berdasarkan pengamatan pada semester I tahun 2020/2021 pada kelompok B TK Negeri Pembina Tais masih terdapat 3 orang anak (20%) anak yang belum mampu mengenal bilangan 1-20, terdapat 7 orang anak (46,7%) yang memiliki kemampuan mengenal bilangan 1-20 tetapi masih memerlukan bantuan guru untuk mengenal beberapa bilangan dan terdapat 5 orang anak (33,3%) yang mampu mengenal bilangan 1-20 tanpa bantuan guru. Hal tersebut dikarenakan anak masih belum mampu mengenal bilangan dengan baik. Anak masih kurang berminat dalam mempelajari bilangan.

Melalui bermain, anak dapat memiliki berbagai manfaat bagi perkembangan, aspek ini saling menunjang satu sama lain dan tidak dapat dipisahkan. Apabila salah satu aspek tidak diberikan kesempatan untuk berkembang, maka akan terjadi ketimpangan karena bermain adalah aktivitas yang menyenangkan dan merupakan kebutuhan yang sudah melekat dalam diri setiap anak.

Kenyataan di sisi lainnya atau kenyataan di lapangan ditemui bahwa anak kurang di ajak untuk berinteraksi sehingga anak tidak dapat mengembangkan kemampuan mengenal bilangan dan kemampuan memecahkan masalah dengan optimal. Selain itu, anak juga kurang cermat mengikuti penjelasan guru, dilihat dari banyaknya anak yang bermain sesuka hati tanpa menghiraukan peraturan dalam permainan. Hal ini ditandai dengan kurangnya anak berpartisipasi pada saat guru menjelaskan pembelajaran di dalam kelas, anak hanya sibuk dengan mainannya sendiri.

Terlaksananya pembelajaran yang sesuai dengan harapan memerlukan media yang dapat menarik perhatian anak. Media yang mendukung anak untuk dapat lebih cermat dalam memperhatikan penjelasan guru masih sangat kurang. Media yang digunakan di TK Negeri Pembina Tais hanya bersumber dari majalah anak. Hal ini dikarenakan terbatasnya kemampuan guru untuk berinovasi dalam pembuatan media dan terbatasnya kemampuan guru dalam mengembangkan metode pembelajaran. Dampak dari hal tersebut yaitu kurangnya aktivitas anak dalam mengenal bilangan dan kemampuan memecahkan masalah masih rendah.

Berdasarkan pengamatan pada semester I tahun 2020/2021 pada kelompok B TK Negeri Pembina Tais masih terdapat 3 orang anak (20%) anak yang belum mampu mengenal bilangan 1-20, terdapat 7 orang anak (46,7%) yang memiliki kemampuan mengenal bilangan 1-20 tetapi masih memerlukan bantuan guru untuk mengenal beberapa bilangan dan terdapat 5 orang anak (33,3%) yang mampu mengenal bilangan 1-20 tanpa bantuan guru. Hal tersebut dikarenakan anak masih belum mampu mengenal bilangan dengan baik. Anak masih kurang berminat dalam mempelajari bilangan.

Berdasarkan hasil pengamatan di

lapangan pada kelompok B TK Negeri Pembina Tais tahun pembelajaran 2020-2021, terdapat 5 orang (33,3%) anak yang mampu mengidentifikasi masalah pada setiap kegiatan serta mampu menanyakan setiap permasalahan yang dihadapi sedangkan 10 orang (66,7%) anak belum mampu menemukan permasalahan pada setiap kegiatan dan tidak berani menanyakan mengenai kesulitan dalam melaksanakan kegiatan sehingga berdampak anak belum mampu membuat kesimpulan tentang kegiatan yang dilakukan.

Duniah (2018:33) pengenalan lambang bilangan pada anak perlu diberikan sedini mungkin dengan menggunakan cara yang tepat dan sesuai dengan tahapan perkembangan anak. Sriastuti (2017:22) bilangan adalah suatu konsep matematika yang digunakan untuk pencacahan dan pengukuran. Merserve (2019: 42) menyatakan bahwa bilangan adalah suatu abstraksi. Sebagai abstraksi bilangan tidak memiliki keberadaan secara fisik. Menurut definisi di atas maka diperlukan adanya simbol ataupun lambang yang digunakan untuk mewakili suatu bilangan yang disebut sebagai bilangan atau lambang bilangan

Menurut Hamalik, (2017: 151) proses berpikir ini sekaligus untuk menemukan informasi yang akurat sehingga dapat diambil kesimpulan yang tepat dan cermat. Kemampuan *problem solving* dijadikan sebagai cara untuk memberikan pengalaman untuk mencari solusi yang terbaik. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Thornton, (2017:24) yang menyatakan bahwa *problem solving* merupakan hal-hal yang dilakukan ketika memiliki tujuan dan tidak tahu bagaimana mencapainya, sehingga mengharapkan hal tersebut menjadi pengalaman yang mungkin membuat bingung. Melalui kegiatan mencari tahu bagaimana memecahkan sebuah permasalahan baru

dapat mendorong anak untuk mengevaluasi usaha mereka sendiri untuk menemukan konsep dan menciptakan strategi baru. Watanabe (2019:78) juga menambahkan bahwa pemecahan masalah bukanlah suatu bakat yang hanya terbatas pada beberapa orang yang beruntung. Ini sebenarnya adalah keterampilan dan kebiasaan yang bisa dipelajari

## METODE

Jenis penelitian ini menggunakan kombinasi antara Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pra eksperimen. Hal ini dilakukan untuk tujuan memperluas dan memperdalam pemahaman tentang kondisi yang terjadi di lapangan. Pada penelitian ini menggunakan desain penelitian *Sequential Exploratory Desain*.

Subjek dalam penelitian ini adalah anak didik Kelompok B TK Negeri Pembina Tais yang berjumlah 3 kelompok dan masing-masing kelompok terdiri dari 20 orang. Kelompok yang menjadi kelompok PTK yaitu B1, kelompok eksperimen yaitu B2.

Alat yang digunakan dalam pengumpulan data yaitu lembar observasi. Lembar observasi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu lembar observasi guru dan lembar observasi anak. Adapun cara memberi makna tingkat keberhasilan pada data tersebut dipergunakan persentase. Data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan analisis statistik sederhana yaitu persentase. Selanjutnya hasil observasi antar siklus di analisis dengan menggunakan uji beda yang di analisis menggunakan program SPSS versi 2.0

Pendekatan dalam penelitian ini menggunakan PTK kolaboratif artinya peneliti atau guru bersama-sama melakukan pembelajaran guna memperbaiki mutu atau hasil belajar (Depdiknas, 2003:12). Adapun pelaksanaan penelitian ini di desain 4 (empat) langkah

yaitu: (1) Melakukan perencanaan; (2) Pelaksanaan tindakan; (3) Observasi dan evaluasi; (4) Refleksi dan dilakukan berulang dalam beberapa siklus.

Adapun langkah penelitian quasi eksperimen yaitu: (1) menentukan kelas sampel; (2) Mengadakan tes awal; (3) Mengamati dan melakukan penilaian; (4) Melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan RPPH; (5) Mengadakan tes akhir.

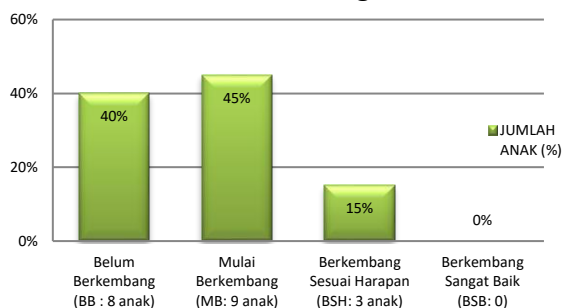
Analisis data menggunakan uji T

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

**1. Deskripsi Hasil Penelitian Tindakan Kelas Siklus 1 tema lingkungan sekolah**

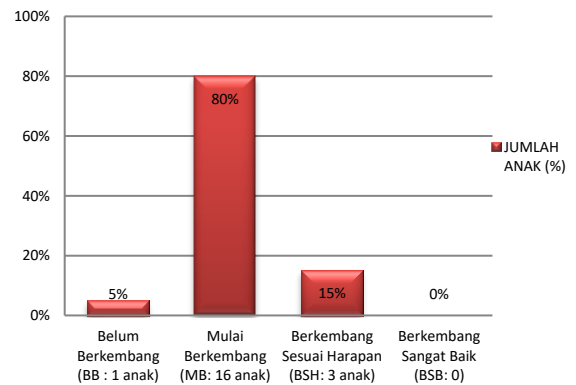
Adapun langkah penelitian pada siklus 1 yaitu:

- a. Perencanaan Penelitian Tindakan Kelas Siklus 1
- b. Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas Siklus 1
- c. Observasi Penelitian Tindakan Kelas Siklus 1. Adapun hasil yang didapat dari observasi siklus 1 sebagai berikut:



Grafik 1 Persentase Kemampuan Mengenal Bilangan Siklus 1 (Permainan Ular Tangga Berbasis Lingkungan Sekolah).

Berdasarkan hasil penelitian dapat dilihat bahwa belum ada penilaian indikator kemampuan mengenal bilangan yang termasuk kriteria berkembang sesuai harapan mencapai 80%, sehingga masih diperlukan perbaikan pada siklus selanjutnya.



Grafik 2 Persentase Kemampuan Pemecahan Masalah Siklus 1 (Permainan Ular Tangga Berbasis Lingkungan Sekolah)

Berdasarkan hasil observasi penilaian kemampuan pemecahan masalah dapat dilihat bahwa belum ada penilaian indikator kemampuan berbicara yang termasuk kriteria berkembang sesuai harapan mencapai 80%, sehingga masih diperlukan perbaikan pada siklus selanjutnya.

- d. Refleksi Penelitian Tindakan Kelas Siklus 1 tema lingkungan sekolah

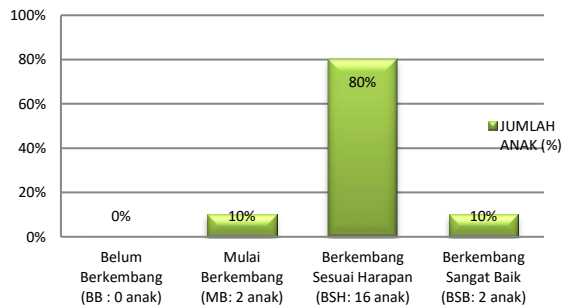
Rekomendasi perbaikan dari hasil observasi kemampuan mengenal bilangan  
 a) Melakukan pendekatan dengan anak dan mengajak anak untuk mengenal bilangan melalui media gambar angka.  
 b) Mengajak anak untuk bersedia menunjukkan bilangan secara mandiri.  
 c) Memotivasi anak untuk fokus terhadap bentuk bilangan dan menyebutkan bilangan.

Rekomendasi perbaikan dari hasil observasi kemampuan pemecahan masalah.  
 a) Memberikan contoh kepada anak untuk mengemukakan pendapat dengan benar.  
 b) Mengajak anak untuk mengulang kembali kegiatan pembelajaran dan membuat kesimpulan berdasarkan media gambar terhadap kegiatan yang dilakukan.

**2. Deskripsi Hasil Penelitian Tindakan Kelas Siklus 2 tema lingkungan rumah**

Adapun langkah penelitian pada siklus 2 yaitu:

- a. Perencanaan Penelitian Tindakan Kelas Siklus 2
- b. Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas Siklus 2
- c. Observasi Penelitian Tindakan Kelas Siklus 2. Adapun hasil yang didapat dari observasi siklus 2 sebagai berikut:



Grafik 3 Persentase Kemampuan Mengenal Bilangan Siklus 1 (Permainan Ular Tangga Berbasis Lingkungan Rumah).

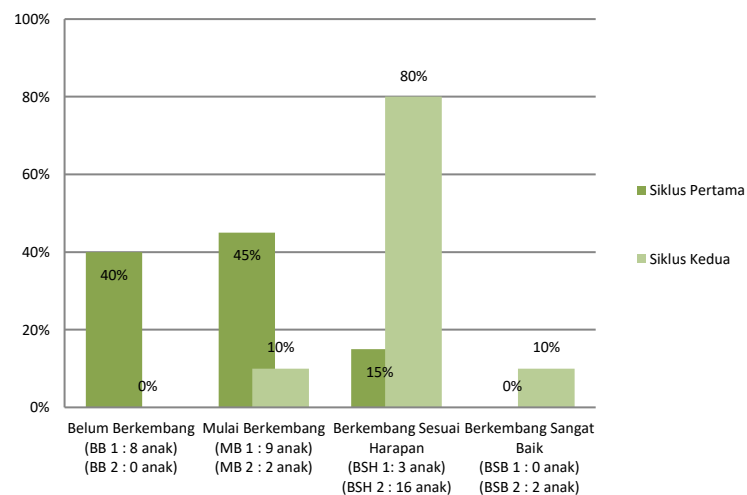
Berdasarkan hasil penelitian dapat dilihat bahwa rata-rata secara keseluruhan terdapat 2 (10%) orang anak yang termasuk kriteria mulai berkembang dan terdapat 16 (80%) orang anak yang termasuk kriteria berkembang sesuai harapan dan terdapat 2 (10%) anak yang termasuk kriteria berkembang sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa tindakan kelas yang dilakukan guru dan anak untuk meningkatkan kemampuan mengenal bilangan dalam kegiatan permainan ular tangga telah berhasil dikarenakan telah mencapai 80% anak yang termasuk kriteria berkembang sesuai harapan.

Tabel 1. Hasil Uji t Kemampuan Mengenal Bilangan Siklus 1 dan 2

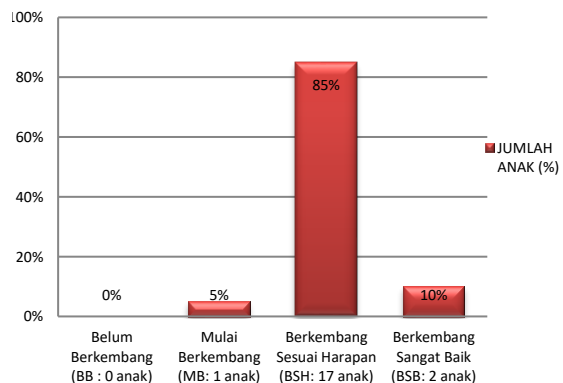
Siklus	N	Mean	M <sub>D</sub>	T hitung	T tabel
Siklus 1	20	1,8	0,112	39,00	1,729
Siklus 2	20	2,8			

Sesuai dengan hasil analisis uji t, maka dapat dilihat bahwa nilai t hitung lebih besar dari nilai t tabel ( $39,00 > 1,729$ ) maka hipotesis penelitian  $H_a$  diterima dan

$H_0$  ditolak, berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan mengenal bilangan siklus pertama dan siklus kedua. Perbandingan kemampuan mengenal bilangan juga dapat dilihat dari perbandingan rata-rata kriteria siklus pertama dan siklus kedua. Berikut ini grafik perbandingan hasil observasi kemampuan mengenal bilangan siklus pertama dan siklus kedua.



Grafik 4. Perbandingan Kemampuan Mengenal Bilangan Siklus 1 dan 2



Grafik 5 Persentase Kemampuan Pemecahan Masalah Siklus 2 (Permainan Ular Tangga Berbasis Lingkungan Rumah)

Berdasarkan hasil observasi penilaian kemampuan pemecahan masalah dapat dilihat bahwa rata-rata penilaian indikator kemampuan pemecahan masalah sudah termasuk kriteria berkembang sesuai harapan, tetapi

masih diperlukan perbaikan pada siklus selanjutnya.

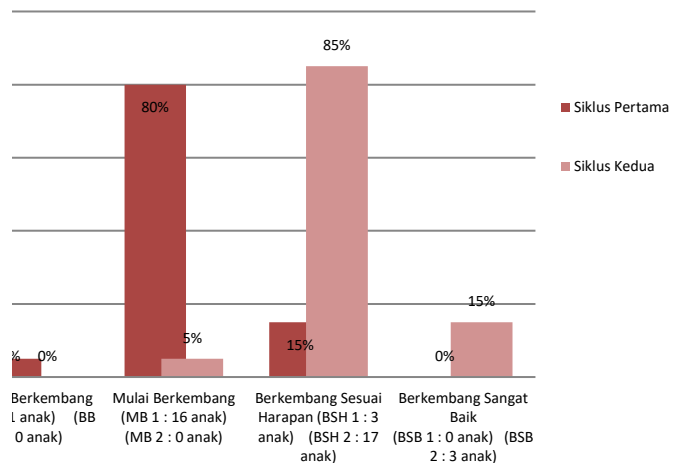
d. Refleksi Penelitian Tindakan Kelas Siklus 2 lingkungan rumah

a) Guru melakukan pendekatan terhadap setiap anak melalui media gambar angka sehingga setiap anak mendapatkan perhatian yang sama. b) Mengajak teman-teman anak yang lainnya untuk memberikan motivasi terhadap anak tersebut bahwa kalah dan menang bukanlah tujuan dalam permainan ular tangga tetapi tujuan sebenarnya yaitu anak dapat memahami materi yang ada pada gambar ular tangga tersebut. c) Menunjukkan beberapa gambar yang sama dengan gambar yang ada pada papan permainan ular tangga tersebut sehingga anak dapat mengaitkan dan membuat kesimpulan terhadap materi yang ada pada permainan ular tangga.

Tabel 2. Hasil Uji t Kemampuan Pemecahan Masalah Siklus 1 dan 2.

Siklus	N	Mean	MD	T hitung	T tabel
Siklus 1	20	2,1	0,188	21,354	1,729
Siklus 2	20	3			

Sesuai dengan hasil analisis uji t, maka dapat dilihat bahwa nilai t hitung lebih besar dari nilai t tabel ( $21,354 > 1,729$ ) maka hipotesis penelitian  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak, berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan pemecahan masalah siklus pertama dan siklus kedua. Berikut ini grafik perbandingan hasil observasi kemampuan pemecahan masalah siklus pertama dan siklus kedua.

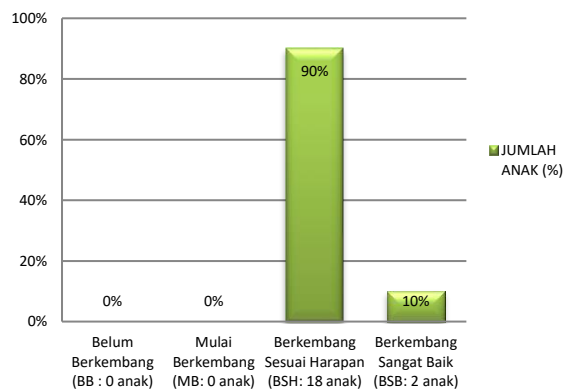


Grafik 6. Perbandingan Kemampuan Pemecahan Masalah Siklus 1 dan 2

3. Deskripsi Hasil Penelitian Tindakan Kelas Siklus 3 tema lingkungan pasar

Adapun langkah penelitian pada siklus 3 yaitu:

- Perencanaan Penelitian Tindakan Kelas Siklus 3
- Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas Siklus 3
- Observasi Penelitian Tindakan Kelas Siklus 3. Adapun hasil yang didapat dari observasi siklus 3 sebagai berikut:



Grafik 7 Persentase Kemampuan Mengenal Bilangan Siklus 3 (Permainan Ular Tangga Berbasis Lingkungan Pasar).

Berdasarkan hasil penelitian dapat dilihat bahwa rata-rata secara keseluruhan terdapat terdapat 18 (90%) orang anak yang termasuk kriteria berkembang sesuai harapan dan terdapat 2 (10%) anak yang termasuk kriteria berkembang sangat baik.

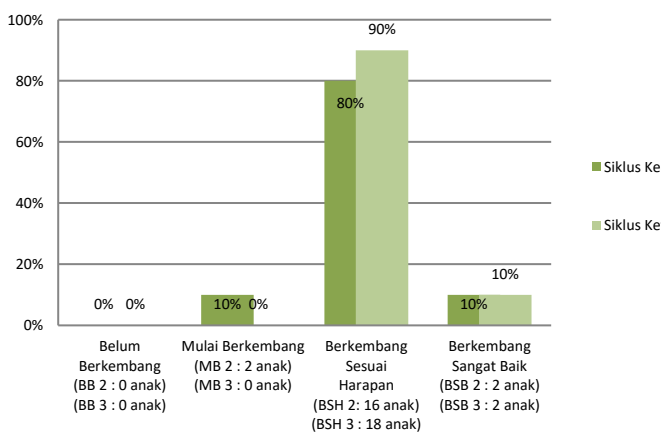


Hal ini menunjukkan bahwa tindakan kelas yang dilakukan guru dan anak untuk meningkatkan kemampuan mengenal bilangan dalam kegiatan permainan ular tangga telah berhasil dikarenakan telah mencapai 80% anak yang termasuk kriteria berkembang sesuai harapan.

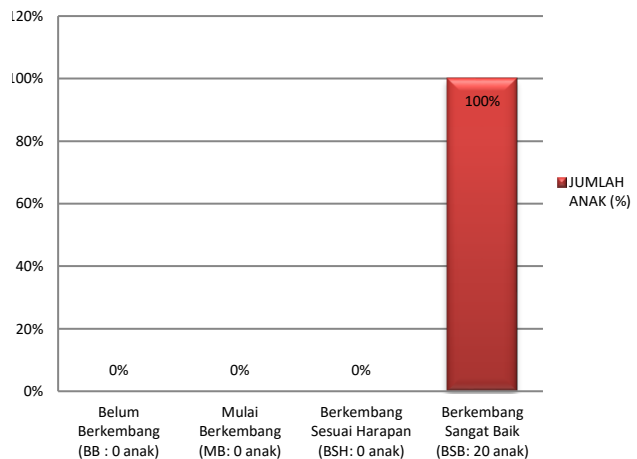
Tabel 3. Hasil Uji t Kemampuan Mengenal Bilangan Siklus 2 dan 3

Siklus	N	Mean	M <sub>D</sub>	T hitung	T tabel
Siklus 2	20	2,8	0,205	18,525	1,729
Siklus 3	20	3,7			

Sesuai dengan hasil analisis uji t, maka dapat dilihat bahwa nilai t hitung lebih besar dari nilai t tabel ( $18,525 > 1,729$ ) maka hipotesis penelitian  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak, berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan mengenal bilangan siklus kedua dan siklus ketiga dapat dilihat pada grafik berikut ini.



Grafik 8. Perbandingan Kemampuan Mengenal Bilangan Siklus 2 dan 3



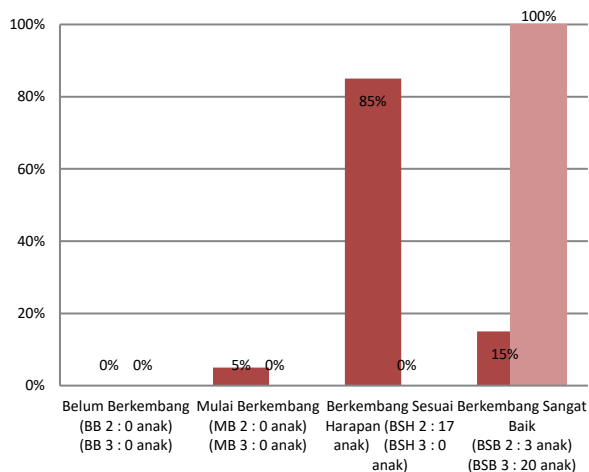
Grafik 9. Persentase Kemampuan Pemecahan Masalah Siklus 3 (Permainan Ular Tangga Berbasis Lingkungan Pasar)

Berdasarkan hasil observasi penilaian kemampuan pemecahan masalah dapat dilihat bahwa rata-rata penilaian indikator kemampuan pemecahan masalah sudah termasuk kriteria berkembang sangat baik, sehingga tidak diperlukan perbaikan pada siklus selanjutnya.

Tabel 4. Hasil Uji t Kemampuan Pemecahan Masalah Siklus 2 dan 3

Siklus	N	Mean	M <sub>D</sub>	T hitung	T tabel
Siklus 2	20	3	0,205	18,525	1,729
Siklus 3	20	3,8			

Sesuai dengan hasil analisis uji t, maka dapat dilihat bahwa nilai t hitung lebih besar dari nilai t tabel ( $18,525 > 1,729$ ) maka hipotesis penelitian  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak, berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan pemecahan masalah siklus kedua dan siklus ketiga. Berikut ini grafik perbandingan hasil observasi kemampuan pemecahan masalah siklus kedua dan siklus ketiga.



Grafik 10. Perbandingan Kemampuan Pemecahan Masalah Siklus 2 dan 3

#### d. Refleksi Penelitian Tindakan Kelas Siklus 2 lingkungan rumah

Pada siklus ketiga sudah tidak ada lagi kendala yang masih dihadapi di lingkungan rumah. Oleh sebab itu tidak ada refleksi pada siklus ketiga.

#### 4. Deskripsi Hasil Penelitian Quasi Eksperimen.

Penerapan pembelajaran bermain ular tangga sangat berpengaruh terhadap kemampuan pemecahan masalah anak. Hal ini dilihat dari hasil observasi kemampuan pemecahan masalah kelompok yang menggunakan model bermain ular tangga yaitu kelompok eksperimen. Terjadi peningkatan kemampuan pemecahan masalah anak yang signifikan pada hasil postes di kelas eksperimen setelah menerapkan model bermain ular tangga.

Dari beberapa hasil penelitian tindakan kelas (PTK) terdapat peningkatan kemampuan mengenal bilangan setiap siklusnya. Pada proses permainan ular tangga anak dapat mengenal bilangan melalui pengocokan dadu yang bertuliskan bilangan dan kemudian anak juga dapat melihat bilangan yang ada di papan permainan ular tangga. Melalui bilangan yang ada di dadu dan bilangan yang ada di papan permainan ular tangga serta dengan adanya kegiatan berlatih berulang-ulang

setiap siklusnya maka anak dituntut dapat mengenal bilangan dengan baik.

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas (PTK) terdapat peningkatan kemampuan pemecahan masalah setiap siklusnya. Melalui gambar yang berbasis lingkungan pada papan permainan ular tangga anak diminta untuk memecahkan permasalahan berupa kuis pertanyaan mengenai gambar sesuai tempat berhenti yang di tunjuk angka dadu. Anak tertantang untuk terus memecahkan permasalahan yang ada pada gambar agar dapat melanjutkan permainan. Anak mulai memahami cara dan tahapan dalam memecahkan permasalahan berdasarkan gambar yang ada di papan permainan ular tangga.

Media permainan ular tangga berbasis lingkungan sangat menarik perhatian anak. Hal ini menambah rasa keingintahuan anak terhadap pembelajaran yang akan dilakukan oleh guru. Melalui media permainan ular tangga anak tertarik untuk memecahkan permasalahan melalui kuis sesuai dengan gambar yang ada di papan tersebut. Anak tertarik memecahkan permasalahan dengan adanya variasi gambar yang menarik, sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan ular tangga efektif dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dibandingkan dengan penerapan metode konvensional yang digunakan guru selama ini

#### PENUTUP

##### Simpulan

Disimpulkan bahwa

1. Penerapan permainan ular tangga berbasis lingkungan yang dilakukan dengan tahapan perencanaan (menentukan tema, tujuan dan alokasi waktu, menyiapkan alat dan bahan, mengelompokkan anak dan mempersiapkan lembar observasi), pelaksanaan (kegiatan permainan ular tangga), observasi (menilai guru dan

anak) serta refleksi (evaluasi dan menentukan solusi) melalui pengocokan dadu yang dilengkapi bilangan dan media papan ular tangga yang terdapat bilangan sehingga anak dilatih untuk menyebutkan dan mengitung bilangan serta bermain ular tangga sesuai bilangan dapat meningkatkan kemampuan mengenal bilangan anak usia dini pada kelompok B di TK Negeri Pembina Tais.

2. Penerapan permainan ular tangga berbasis lingkungan yang dilakukan dengan prosedur penelitian tindakan kelas melalui kuis yang diberikan untuk menanyakan kondisi yang terdapat pada gambar media papan ular tangga sehingga melatih anak untuk berpikir mencari solusi terhadap permasalahan (kuis) yang diberikan guru sesuai dengan tempat berhenti di papan ular tangga dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah anak usia dini pada kelompok B di TK Negeri Pembina Tais.
3. Penerapan permainan ular tangga berbasis lingkungan melalui media gambar lambang bilangan dan gambar kondisi lingkungan yang terdapat pada papan permainan ular tangga yang disertai dengan pemberian pertanyaan berupa kuis menuntut anak untuk dapat menjawab permasalahan tersebut sehingga efektif meningkatkan kemampuan pemecahan masalah anak usia dini pada kelompok B di TK Negeri Pembina Tais dilihat dari hasil uji t yang menunjukkan perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen.

#### Saran

Saran Sebaiknya guru dapat meningkatkan motivasi anak yang masih belum aktif dalam bermain ular tangga dengan menunjukkan anak yang telah berhasil mengenal bilangan melalui permainan ular tangga.

Sebaiknya anak mendapatkan fasilitas media yang memadai seperti ukuran papan ular tangga yang lebih besar sehingga anak dapat lebih mudah mengamati gambar bilangan. DN wali murid Sebaiknya dapat sesekali ikut serta di undang dalam permainan ular tangga di sekolah sehingga dapat mengikuti perkembangan kemampuan anak dalam mengenal bilangan

#### DAFTAR PUSTAKA

- Daryanto. Herry. 2019. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas
- Degeng, Afandi. 2019. *Ilmu dan Aplikasi Pendidikan*. Jakarta: Grasindo
- Depdiknas (2003). *Pedoman Pembelajaran Melalui Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta. Penerbit: Departemen Pendidikan Nasional
- Duniah. 2018. *Ragam Permainan Anak Usia Dini*. Budaya Cipta. Bandung
- Hamalik. 2017. *Tahapan Perkembangan Anak Usia Dini*. PT. Budaya Ilmu. Bandung
- Hanafi. Usman. 2019. *Metode Penyajian Media Pembelajaran Pra Sekolah*. Jakarta. Gagamedia
- Merserve, Jhon. (2019). *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Mulyasa. 2016. *Perkembangan Kognitif Pada anak Usia Dini*. Penerbit: Gagamedia
- Mulyati. Ayu. 2016. *Pengembangan kreativitas Anak*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sadiman. 2018. *Meningkatkan*

- Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Tradisional Ular tangga*. Tesis: Bandung
- Said, dkk. 2018. *Teknik Penerapan Metode Demonstrasi*. Jakarta. Penerbit: PT.Andi
- Sriastuti. 2017. *Pengenalan Bilangan Pada Anak Pra Sekolah*. Gagas Media. Jakarta
- Sudono, Malik. 2015. *Peningkatan Kecerdasan Kognitif Anak usia Dini*. Jakarta: Gagasmedia
- Sudono, Taufik. 2015. *Bentuk-Bentuk Kreativitas Anak Usia Dini*. Jakarta : Permindo
- Sumanto, 2015. *Strategi Peningkatan Kecerdasan Anak Usia Dini*. Jakarta. Andi Pres
- Suyanto, Kemal. 2015. *Upaya meningkatkan Kemampuan Motorik Anak*. Jakarta
- Thornton. Ural. 2017. *Psikologi Perkembangan (Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan)*, edisi kelima. Penerbit Erlangga : Jakarta
- Watanabe. 2019. *Pengembangan Kognitif, Motorik dan Psikomotorik Anak Usia Dini*. Jakarta