



UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK MELALUI MEDIA ULAR TANGGA DI TK MUSLIMAT NU 1 PAMEKASAN

Yulistiawati^{1*}, Khairunisa², Mediyana³, Annisatul Humairoh⁴, Vina Mufarrohah⁵, Aini⁶, Farida⁷, Siti Tur'ah⁸

^{1,3,4,5,6,7} Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Islam Madura, Indonesia

² Pendidikan Biologi Universitas Islam Madura, Indonesia

⁸ TK Muslimat NU 1 Pamekasan, Indonesia

*yulistiawati708@gmail.com

Keywords

Numeracy skills,
snakes and
ladders media

Abstract

This research aims to help Muslimat NU 1 Kindergarten students become more proficient in counting with the media used, namely the snakes and ladders game. The method of this research is Classroom Action Research (PTK), this research consists of two cycles which have planning, implementation, observation and reflection stages, for children from group B of the Muslimat NU 1 Pamekasan Kindergarten, totaling 19 children. data is collected through observation, arithmetic ability tests, and field notes. The research results obtained when using the snakes and ladders game were a significant increase in children's numeracy skills. in the first cycle, the increase in numeracy ability reached 36.8%, and in the second cycle it increased to 63.1%. snakes and ladders media can influence children to be more active, enthusiastic and motivated when learning to count through fun and interactive games. Thus, using snakes and ladders media has proven to be effective in improving the numeracy skills of young children at the Muslimat NU 1 Pamekasan Kindergarten

Kata Kunci

Kemampuan
berhitung, Media
ular tangga

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk membantu siswa TK Muslimat NU 1 agar lebih mahir saat berhitung dengan media yang digunakan yaitu permainan ular tangga. Metode penelitian ini yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK), penelitian ini ada dua siklus yang memiliki tahap rencana, pelaksanaan, observasi, dan refleksi, anak-anak dari kelompok B TK Muslimat NU 1 Pamekasan, yang berjumlah 19 anak. data dikumpulkan melalui observasi, tes kemampuan berhitung, dan catatan lapangan. Hasil penelitian yang didapat saat menggunakan permainan ular tangga yaitu meningkat secara signifikan dalam kemampuan berhitung anak. siklus pertama, peningkatan kemampuan berhitung mencapai 36,8%, dan pada siklus kedua meningkat menjadi 63,1%. Media ular tangga dapat mempengaruhi anak lebih aktif, antusias, serta termotivasi saat belajar berhitung melalui permainan yang menyenangkan dan interaktif. Dengan demikian, menggunakan media ular tangga terbukti efektif untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini di TK Muslimat NU 1 Pamekasan.



PENDAHULUAN

Anak usia dini adalah kelompok usia yang sedang mengalami perkembangan yang sangat penting dan istimewa. Masa ini sering disebut sebagai usia emas karena merupakan waktu yang sangat berharga untuk tumbuh dan belajar, periode emas dalam perkembangan anak yang berlangsung sangat cepat dan pesat, baik dari aspek fisik maupun mental. Pada masa ini, anak sangat peka terhadap stimulasi dari lingkungannya, sehingga menjadi momen yang tepat untuk memberikan bekal kuat dalam menstimulasi berbagai aspek perkembangan mereka. Asyiah (2007) menyatakan bahwa *golden age* adalah Masa ini sangat penting untuk membantu anak mengembangkan potensi kecerdasannya sebanyak mungkin dengan cara memberikan stimulasi yang tepat. sistem pendidikan nasional Undang-Undang No. 20 Tahun 2003, Bab 1 Pasal 1, menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah usaha untuk membimbing anak sejak lahir hingga usia enam tahun. Tujuan PAUD adalah memberikan rangsangan pendidikan untuk membantu anak tumbuh dan berkembang secara fisik dan mental, sehingga anak siap untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi.

PAUD memiliki peran penting dalam perkembangan kemampuan dasar anak, terutama dalam aspek kognitif seperti kemampuan berhitung. Kemampuan ini harus dikembangkan sejak dini, karena sangat berkaitan dengan kesiapan anak dalam menghadapi jenjang pendidikan berikutnya. Menurut teori perkembangan kognitif Jean Piaget, pada usia 4–7 tahun, anak Mereka sedang berada pada tahap di mana mereka mulai belajar berfikir secara lebih logis, tetapi masih berfokus pada hal-hal yang nyata dan dapat dilihat. Pada tahap ini, anak mulai memahami konsep-konsep dasar, termasuk berhitung, melalui pengalaman langsung dan penggunaan media yang sesuai dengan karakteristik mereka (Jean Piaget, 1972).

Dalam proses pembelajaran penting untuk menggunakan cara dan alat yang sesuai dengan kebutuhan anak agar mereka dapat memahami materi dengan lebih baik dan menyenangkan. Salah satu alat untuk belajar yang efektif dalam mengembangkan kemampuan berhitung bisa di pelajari melalui permainan ular tangga. Permainan ini memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar berhitung Dengan cara yang menyenangkan dan melibatkan anak secara langsung. Selain itu, permainan ular tangga juga membantu melatih kemampuan kognitif lain, seperti berpikir logis dan

pengambilan keputusan. Media permainan ini memfasilitasi pembelajaran aktif sesuai dengan prinsip *learning by playing* (belajar sambil bermain) (Ismail, 2015).

Peserta didik di TK Muslimat NU 1 dibagi dalam dua kelompok, yaitu kelompok A yang terdiri dari anak usia 3-4 tahun dengan jumlah 16 siswa, dan kelompok B yang terdiri dari anak usia 5-6 tahun dengan jumlah 19 siswa. Total peserta didik di TK Muslimat NU 1 berjumlah 35 anak. Setiap guru di TK ini bertanggung jawab untuk menyusun rencana kegiatan pembelajaran yang disesuaikan dengan usia dan kebutuhan setiap anak.

Penelitian ini bertujuan untuk membantu anak di TK Muslimat NU 1 Pamekasan untuk belajar berhitung dan mengenal angka melalui menggunakan ular tangga. Melalui permainan ini, diharapkan anak-anak dapat lebih mudah memahami konsep bilangan, urutan angka, dan operasi berhitung sederhana dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Dengan mengintegrasikan pembelajaran berhitung dalam aktivitas bermain, anak-anak dapat belajar secara alami dan lebih antusias, sehingga hasil pembelajaran dapat lebih optimal.

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti merasa perlu untuk mengembangkan kemampuan berhitung anak dengan menggunakan media ular tangga. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul "Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Media Ular Tangga." di TK Muslimat NU 1 Pamekasan”

METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian yang dilakukan di kelas untuk meningkatkan proses belajar mengajar Natawijaya, R. (2016:1) dalam Muslich (2014:9). Menurut Trianto (2010) menjelaskan PTK adalah jenis penelitian yang dilakukan untuk memperbaiki cara mengajar dengan melakukan tindakan tertentu yang bersifat eksperimen. Tindakan tersebut diharapkan dapat memberikan dampak positif terhadap pencapaian tujuan pembelajaran. Dalam PTK, ada interaksi yang dinamis antara teori dan praktik, di mana tindakan yang dilakukan oleh guru bertujuan untuk memperbaiki hasil belajar siswa. terhadap pengaruh dari tindakan itu sendiri. Penelitian ini dilaksanakan di TK Muslimat NU 1 Pamekasan di kecamatan Pamekasan kabupaten Pamekasan. sekolah ini memiliki jumlah peserta didik sebanyak 19 siswa di kelompok

B (usia 5-6 thn) subjek penelitian yang terdiri dari 9 anak perempuan dan 10 anak laki-laki.

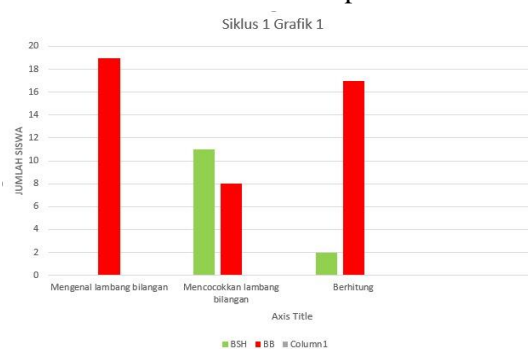
Cara mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah: (a) Observasi untuk mengetahui sejauh mana kemampuan berhitung peserta didik dengan memberikan pretest menghitung buah yang ada pada gambar serta mengisi lambang bilangan yang kosong. (b) Dokumentasi yang di pergunakan dalam penelitian ini bertujuan untuk melihat perbedaan hasil kerja anak sebelum dan setelah tindakan dilakukan. Instrumen pengumpulan data menggunakan daftar pengamatan dan Instrument tes dari penelitian ini seperti tes kemampuan berhitung, mencocokkan gambar bilangan, dan mengenal lambang bilangan, media yang digunakan yaitu permainan ular tangga. Keberhasilan tindakan ini dievaluasi pada setiap siklus, dengan menyediakan alat permainan ular tangga yang berbentuk kotak menggunakan banner ukuran 2,5 cm x 2,5 cm yang terdiri dari angka 1-50 yang terdapat pada ular tangga. Selanjutnya Penelitian ini dianggap berhasil jika ada peningkatan hasil belajar anak setelah diberi tindakan, sesuai dengan karakteristik tindakan kelas. Penelitian di katakan berhasil jika 75% anak menunjukkan perkembangan kemampuan yang sesuai dengan harapan (Aqib, 2016:3).

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Siklus 1 Pertemuan 1

Siklus 1 dilaksanakan dalam 3 kali pertemuan, berikut adalah deskripsi Pada pelaksanaan siklus 1, tindakan dilakukan untuk memperkuat kemampuan berhitung anak. Peneliti membantu anak yang kesulitan saat bermain media ular tangga. dan ada yang kebingungan bagaimana cara menjalankan permainan ular tangga tersebut. Jika anak merasa kebingungan peneliti membimbing anak agar paham cara menjalankan Anak-anak bermain ular tangga, kemudian diminta untuk maju dan menyebutkan angka yang sesuai dengan lambang bilangan yang mereka dapatkan. yang sesuai dengan angka dadu yang mereka lempar.

Grafik 1 siklus 1 pertemuan 1

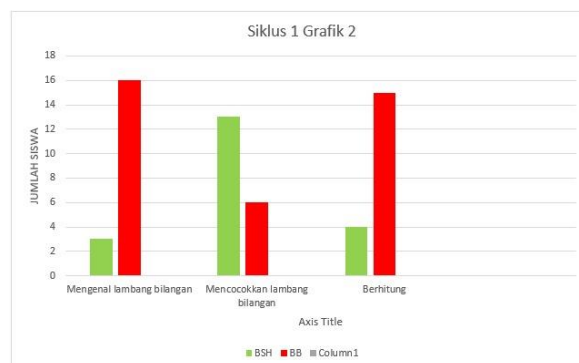


Tingkat kemampuan anak dalam mengenal symbol angka melalui permainan ular tangga di kelas B TK Muslimat NU 1 Pamekasan pada siklus 1 pertemuan 1 menggambarkan bahwa dari 19 siswa Belum Berkembang (BB) karena belum bisa mengenal lambang bilangan sedangkan dalam kemampuan mencocokkan lambang bilangan terdapat 8 siswa yang Belum Berkembang (BB) dan 11 siswa Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan untuk penilaian dalam Berhitung 17 siswa Belum Berkembang (BB) dan 2 Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dalam siklus 1 pertemuan 1 siswa yang memiliki kriteria Belum Berkembang (BB) dikarenakan mereka tidak memperhatikan peneliti dalam menjelaskan cara bermainnya.

2. Siklus 1 pertemuan ke II

Peneliti membantu anak saat bermain ular tangga dengan bertanya, "Ini angka berapa?" Jika anak tidak tahu, peneliti akan membimbingnya untuk belajar. dan meminta untuk berhitung sesuai dengan angka yang terdapat pada ular tangga. Kemudian memberikan kesempatan pada anak bermain ular tangga dan diberikan arahan untuk maju kedepan, lalu menjawab lambang bilangan berapa yang didapat, jika anak mengalami kesulitan dengan lambang bilangan maka akan di bimbing.

Grafik 1 Hasil kemampuan siswa siklus 1 pertemuan 2



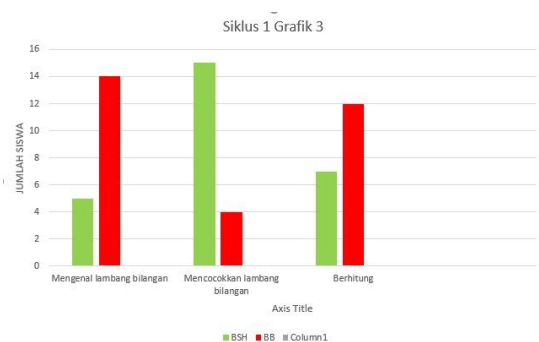
Pencapaian kemampuan anak dalam belajar berhitung dengan media ular tangga. kelas B di TK muslimat NU 1 Pada siklus 1 pertemuan ke 2 hasil kemampuan mencocokkan lambang bilangan menggambarkan bahwa dari 19 siswa ada 6 siswa Belum Berkembang(BB) dan 13 siswa Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sedangkan dalam kemampuan mengenal simbol angka ada 16 siswa Belum Berkembang (BB) dan 3 siswa Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan kemampuan Berhitung terdapat 15 siswa Belum Berkembang (BB) dan 4 lainnya Berkembang Sesuai Harapan (BSH). bagi siswa yang belum berkembang dikarenakan pada saat melakukan kegiatan bermain

siswa mendapatkan bilangan yang cukup tinggi dan mereka tidak bisa menyebutkan bilangan 30-50 dan sebanyak 7 siswa Mulai berkembang (MB) karena sudah mampu menyebutkan lambang bilangan dan berhitung.

3. Siklus 1 pertemuan ke 3

Peneliti membimbing anak dalam bermain ular tangga jika anak mendapatkan kotak yang terdapat penjumlahan maka siswa akan mendapatkan pertanyaan sesuai dengan yang mereka dapatkan. Kemudian memberikan kesempatan pada anak bermain ular tangga dan diberikan arahan untuk maju kedepan, lalu menjawab lambang bilangan berapa yang di dapati, jika anak mengalami kesulitan dengan lambang bilangan maka akan di bimbing.

Grafik 1 Hasil kemampuan siswa siklus 1 pertemuan 3



Pencapaian Pada pertemuan ketiga siklus 1 di kelas B TK Muslimat NU 1, kegiatan berhitung dengan permainan ular tangga menunjukkan hasil bahwa dari 19 anak, 12 di antaranya masih berada pada tingkat perkembangan yang Belum Berkembang (BB), sementara 7 anak sudah menunjukkan perkembangan yang Sesuai dengan Harapan (BSH) dalam kategori kemampuan berhitung, dan untuk kemampuan mengenal lambang bilangan terdapat 14 siswa Belum Berkembang (BB) Dan 5 Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan kemampuan Mencocokkan lambang bilangan 4 siswa Belum Berkembang (BB) dan 15 siswa Berkembang Sesuai Harapan (BSH)) dan untuk anak yang memiliki kriteria belum berkembang mereka masih kesulitan dalam menjumlahkan bilangan jika bilangan tersebut melebihi dari angka 15.

4. Refleksi

Adapun kendala yang di hadapi selama proses pembelajaran siklus 1 berlangsung diantaranya:

- a. Beberapa siswa tidak kondusif saat bermain ular tangga, terutama Ketika mereka merasa kesulitan memahami aturan bermain atau ketika hasil lemparan dadu tidak sesuai harapan, hal ini sering kali menyebabkan anak menjadi frustrasi, kehilangan minat atau bahkan merasa tidak sabar untuk melanjutkan permainan selain itu ada juga anak yang kesulitan berkonsentrasi dalam waktu lama, yang mengakibatkan suasana permainan menjadi kurang menyenangkan bagi mereka dan teman temannya

- b. Kesulitan memahami aturan

Siswa seringkali mengalami kesulitan dalam memahami permainan ular tangga karena konsep yang terlibat cukup abstrak pada mereka. contoh: mereka kesulitan cara memahami bagaimana langkah maju kedepan ketika dadu yang mereka pegang sudah di lempar dan cara menaikkan tanda ketika angka yang mereka dapat ada gambar ujung tangga, serta siswa kurang bersabar dalam menunggu giliran ketika saat permainan sedang berlangsung.

Berdasarkan pada permasalahan di atas maka peneliti berdiskusi untuk mencari solusi agar pada siklus ke 2 tidak terulang kembali. Di bawah ini beberapa solusi yang di peroleh antara lain yaitu Peneliti menyelingkan *ice breaking* saat permainan ular tangga agar anak fokus kembali, dengan menyelingkan ice breaking saat permainan ular tangga agar suasana dapat di kondisikan dan juga memberi kesempatan bagi mereka untuk beristirahat sejenak dari permainan, dengan cara ini anak-anak tidak merasa jenuh dan tetap antusias untuk melanjutkan permainan. Peneliti juga membimbing anak pada saat permainan berlangsung dan memberikan arahan bagi siswa yang tidak memahami aturan yang telah di berikan.

Hasil yang di peroleh pada siklus 1 terjadi peningkatan, hasil yang didapat dari siklus 1 tidak memenuhi target yang diharapkan, sehingga akan dilakukan perbaikan-perbaikan pada siklus ke dua.

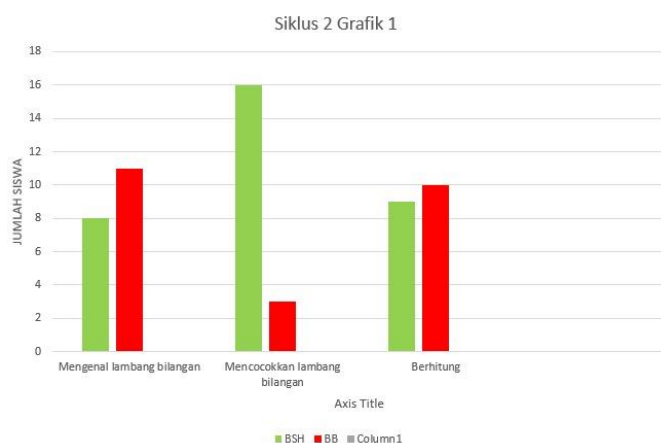
5. Deskripsi Pelaksanaan penelitian Siklus II

Pelaksanaan penelitian Siklus II dilakukan 3 kali pertemuan, Berikut merupakan deskripsi kegiatan siklus II pertemuan 1.

a. Siklus II Pertemuan 1

Peneliti membantu anak yang mengalami kesulitan untuk mengenal lambang bilangan/angka dalam bermain ular tangga, dan menanyakan permainan ular tangga yang di mainkan mendapatkan angka bilangan berapa dan mencocokkan dengan kartu yang sudah peneliti sediakan, jika anak tidak mengetahui, peneliti membimbing anak dan membantu mencari kartu sesuai dengan angka bilangan yang terdapat pada ular tangga yang mereka mainkan.

Grafik 1 hasil kemampuan siswa siklus II pertemuan 1

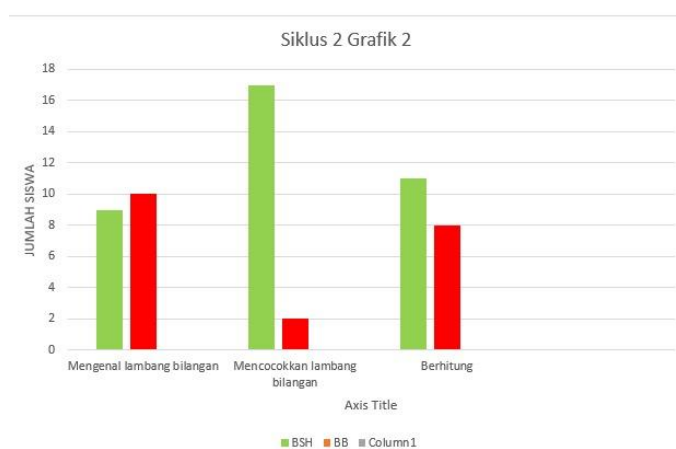


Dapat di ketahui pencapaian peningkatan kemampuan mengenal angka dengan media ular tangga pada siswa kelompok B di TK muslimat NU 1 Pamekasan pada siklus 2 pertemuan 1 dalam mengenal lambang bilangan terdapat 19 siswa, 11 di antaranya masih dalam tahap perkembangan yang perlu diperbaiki (Belum Berkembang/BB), sementara 8 siswa sudah menunjukkan perkembangan yang sesuai harapan (Berkembang Sesuai Harapan/BSH) dan untuk kemampuan mencocokkan lambang bilangan terdapat 3 Belum Berkembang(BB) dan 16 siswa Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan untuk kemampuan berhitung terdapat 10 siswa yang Belum Berkembang (BB) dan 9 siswa Berkembang Sesuai Harapan (BSH) .

b. Siklus II pertemuan II

Peneliti Membantu anak yang kesulitan saat bermain ular tangga, dan menyuruh mereka “silahkan mencocokkan lambang bilangan yang ada pada ular tangga dan mengambil kartu dan mencocokkan bilangan tersebut. Lalu memberi kesempatan kepada anak untuk bermain ular tangga dan memberikan arahan untuk maju kedepan dan mencocokkan lambang bilangan dengan kartu angka yang sudah di sediakan oleh peneliti, jika anak kesulitan mencocokkan angka dengan kartu bilangan, mereka akan dibantu.

Grafik II hasil kemampuan siswa siklus II pertemuan II



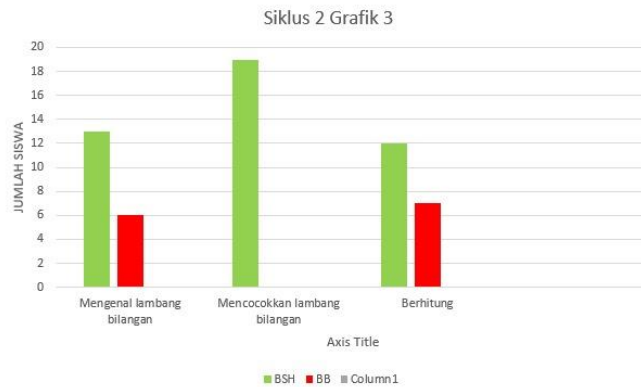
Kemampuan pencapaian peningkatan kemampuan mencocokkan lambang bilangan dan mengenalkan angka menggunakan permainan ular tangga dan kartu angka di kelas B TK muslimat NU 1 Pamekasan. Pada pertemuan ke 2 siklus dua, hasilnya menunjukkan bahwa dari 19 siswa, 17 siswa sudah tidak berkembang dengan baik sesuai harapan (BSH) sementara 2 siswa masih perlu pengembangan lebih lanjut (BB) dan untuk kemampuan mengenal lambang bilangan terdapat 10 siswa Belum Berkembang (BB) sementara 9 siswa Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sedangkan kemampuan dalam berhitung terdapat 8 siswa Belum Berkembang (BB) dan 11 siswa Berkembang Sesuai Harapan (BSH).

c. Siklus II pertemuan III

Peneliti Membantu anak yang kesulitan saat bermain ular tangga dan bertanya kepada mereka “berapa hasil dari yang terdapat pada ular tangga tersebut” Jika anak tidak tahu, guru akan membantu dan mengarahkan anak tersebut. Dengan bertanya lagi menggunakan angka yang lebih rendah dan meminta anak untuk menjumlahkan. Lalu

memberi kesempatan untuk bermain ular tangga dan mengarahkan nya untuk berjalan kedepan dan angka berapa yang didapati anak tersebut lalu meminta anak untuk mengambil kartu angka yang sesuai dengan bilangan pada ular tangga.

Grafik III hasil kemampuan siswa siklus II pertemuan ke III



Keberhasilan dalam meningkatkan kemampuan menghitung dengan menggunakan permainan ular tangga. pada siswa kelas B di TK muslimat NU 1 Pamekasan pada siklus II pertemuan III menggambarkan bahwa dari 19 siswa Berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 12 siswa dan 7 siswa Belum Berkembang (BB), dan untuk kemampuan mengenal lambang bilangan terdapat 13 siswa Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan 6 siswa Belum Berkembang (BB), dan untuk kemampuan mencocokkan lambang bilangan 19 siswa Berkembang Sesuai Harapan (BSH) saat melakukan kegiatan belajar siswa sudah mampu mencocokkan lambang bilangan karna pada saat peneliti memberikan penjelasan dan aturan cara bermain siswa lebih kondusif dan mendengarkan.

6. Refleksi

Berikut adalah hasilnya:

- Proses belajar yang di lakukan sudah melibatkan anak langsung dalam permainan ular tangga sehingga anak bebas bergerak melompat sesuai dengan angka dadu yang mereka lempar, serta mampu meningkatkan anak dalam mengenal lambang bilangan dan menjumlahkannya.
- Dengan adanya permainan ular tangga ini membantu anak dalam mengembangkan kemampuan sosial karena dalam kegiatan pembelajaran memberikan pemahaman bahwa kita harus menunggu giliran untuk bermain.

- c. Konsep pembelajaran yang sangat efisien sehingga waktu yang di gunakan sudah cukup dan anak sangat senang karna mampu menyelesaikan permainan sampai *finish*.

Penelitian yang sudah di laksanakan terdiri dari 2 siklus, pada pertemuan 1 anak masih belum mampu mengenal dalam berhitung dari 19 siswa tersebut. Adapun peningkatan pada siklus 1 pertemuan III mencapai 36,8% di karenakan mereka sudah memahami penjumlahan dan pengurangan pada saat memperoleh soal yang terdapat pada ular tangga dan siklus ke 2 pertemuan III mencapai 63,1 % di karenakan pada siklus ke 2 terdapat tambahan medi kartu angka sehingga mempermudah pada saat mengerjakan penjumlahan dan pengurangan yang terdapat pada ular tangga.

siswa kelas B muslimat NU 1 Pamekasan mengalami peningkatan yang pesat. menurut Susi aryati (2014) Berdasarkan hasil analisis data penelitian diketahui bahwa Setelah eksperimen, hasil observasi menunjukkan bahwa kemampuan berhitung anak memperoleh skor 198, dengan rata-rata 16,50, nilai tertinggi 19, dan nilai terendah 14. Hasil ini menunjukkan bahwa Hipotesis Nol (Ho) ditolak dan Hipotesis Alternatif (Ha) diterima. Jadi, Kesimpulan yang di dapat dari game ular tangga mempengaruhi anak dalam mengenal angka di RA Misbahul Falah Klayusiwalan Batangan Pati (Tahun Pembelajaran 2013/2014). Menurut Ida Royani (2023), game ular tangga dijadikan cara yang baik dalam pembelajaran, karena dapat memotivasi siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran. Hasil penelian menunjukkan penggunaan media ular tangga secara siknivikan dapat meningkat pada siklus pertama kemampuan berhitung mencapai 36,8% dan pada siklus ke2 mencapai 63,1%. Media ular tangga membuat anak lebih aktif, antusias, dan termotivasi dalam proses belajar menghitung melalui kegiatan yang menyenangkan dan interaktif.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian siklus 1 kesimpulan yang di dapat yaitu dengan game ular tangga siswa memiliki kemampuan berhitung yang meningkat. di kelas TK Muslimat NU 1 pamekasan bisa meningkat. Kegiatan ini sangat efektif dalam membantu anak memahami konsep angka dan keterampilan berhitung. Melalui permainan yang menyenangkan ini, anak dapat belajar mengenal urutan angka, pada

siklus 1 kemampuan mengenal lambang bilangan terdapat 5 siswa yang sudah berkembang sesuai harapan, dan untuk kemampuan mencocokkan lambang bilangan terdapat 15 siswa yang sudah berkembang sesuai harapan, sedangkan kemampuan dalam Berhitung terdapat 7 siswa yang sudah berkembang sesuai harapan (BSH), Berdasarkan penelitian Siklus 2 disimpulkan siswa mengalami peningkatan sebanyak 13 siswa yang mampu mengenal lambang bilangan dan 19 siswa sudah mampu mencocokkan lambang bilangan dan 12 siswa sudah meningkat dan berkembang sesuai harapan (BSH) dalam kriteria berhitung.

DAFTAR RUJUKAN

- Musfiroh,S.(2011). Pengembangan Kemampuan Berhitung pada Anak Usia Dini. Bandung:Alfabeta.
- Departemen Pendidikan Nasional, (2000), Permainan Berhitung Di Taman KanakKanak, Jakarta: Dirjen Dikdasmen Direktorat Dikdas
- Suparno, Paul,(2001), Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget, Yogyakarta: Kanisius. [https://id.wikipedia.org/pembelajaran kognitif](https://id.wikipedia.org/pembelajaran_kognitif)
- Suharsimi, Arikunto, (2006), Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Suharsimi, Arikunto dkk., 2008, Penelitian Tindakan Kelas, Jakarta: Bumi Aksara
- Suharjono. (2008). Penelitian Tindakan Kelas dan Karya Ilmiah. Jakarta: Pustaka Prestasi.
- Suharsimi Arikunto, S., & Suhardjono, A. (2010). Penelitian Tindakan Kelas: Dari Teori ke Praktik. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hendriana, H., & Purnama, D. (2020). “Menggunakan Metode Bermain Untuk Mengenalkan Angka Pada Anak Usia Dini Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak, 6 (1).
- Rahman, Taufiqur, et al. (2018). *Aplikasi model-model pembelajaran dalam penelitian Tindakan kelas*, CV, Pilar Nusantara
- Supardi, 2006. Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi Dan Praktiknya. Jakarta: Bumi Aksara
- Sjoni,T.(2015). Strategi Pembelajaran Matematika untuk Anak Usia Dini. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Fajriyah, Ratifatul. (2018) Pengembangan literasi Emergen Pada Anak Usia Dini. *Proceedings of The ICERES*, 1(3).
- Rekysika Nolasanda, Haryanto (2019) Media Pembelajaran Ular Tangga Bilangan Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun, *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 10 (1).
- Mutammimah, ETTY.(2018)” Peningkatan Motivasi Belajar Melalui Bimbingan Kelompok Dengan Media Audio Visual” *Siswa Journal of Guidance and Counseling* 2.1
- Sudirman, S., & Maru, R. (2016). Implementasi Model-Model Pembelajaran dalam Bingkai Penelitian Tindakan Kelas.

Dewi, R.M., & Sari, M. D. (2019) Menggunakan Permainan Ular Tangga Untuk Membantu Anak Usia Dini Behitung *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 6 (1).