

PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG MENGGUNAKAN PEMBELAJARAN KOOPERATIF BERBANTUAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA DI KB AN NAWAWI BONDOWOSO

¹Zaenol Fajri, ²Nurul Mutmainah, ³Sajuri

¹Fakultas Agama Islam, Universitas Nurul Jadid Probolinggo

Email: alfajri002@gmail.com

²Fakultas Agama Islam, Universitas Nurul Jadid Probolinggo

Email: nurulmutmainah65@gmail.com

³SMK Mambaul Falah Bondowoso

Email: as.sajuri@gmail.com

Abstract. *Early childhood grows and develops so quickly that there is a chance for them to become more competent in their early years. Giving children knowledge and developing their numeracy abilities is one of the learning tasks in early childhood education. It is the responsibility of the teacher to design learning activities for the development of numeracy abilities following the child's developmental stage, contextual factors, and standards for the accomplishment level of early childhood symbolic development. With the aid of learning resources that take the form of tangible things, like games of snakes and ladders, teachers can assist young children in developing their numeracy skills. The game of snakes and ladders is played by many players/teams, which helps develop children's social and emotional abilities and facilitates peer interaction. This study aimed to enhance students' numeracy abilities at KB An Nawawi Bondowoso through cooperative learning supported by snakes and ladders gaming media. This study is an example of classroom action research, and it has three stages: planning, action and observation, and activity reflection. The tools employed were observation logs, interviews, and documentation. According to studies, indicators were able to develop as planned and exceptionally well in each of the first two cycles, going from 69% to 77% to 86% in the third cycle. Therefore, KB An Nawawi Bondowoso's numeracy skills can be improved by using cooperative learning with the help of snakes and ladders gaming media.*

Keywords: *Numeracy skills, cooperative learning, snakes and ladders game.*

PENDAHULUAN

Anak usia dini memiliki kesempatan untuk meningkatkan kecerdasannya, karena pertumbuhan dan berkembang anak usia sangat pesat (Pura & Wulandari, 2020). Untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini dengan mengajarkan anak tentang pengetahuan dasar, sikap dan keterampilan. Hal ini dengan cara mengembangkan berbagai kemungkinan, termasuk moral, sosial, emosional, kognitif, linguistik, fisik atau atletik, kemandirian dan seni untuk mempersiapkan anak masuk pendidikan dasar (Wijayanti & Efendi, 2021). Pasal 28 ayat 1 UU Nomor 20 Tahun 2003, menjelaskan bahwa Sistem Pendidikan Nasional tentang Pendidikan Anak Usia Dini: "Pendidikan Anak Usia Dini dilaksanakan sejak anak lahir sampai dengan usia 6 tahun dan bukan merupakan prasyarat untuk melanjutkan ke pendidikan dasar". Namun, pendidikan anak usia dini dilaksanakan untuk memberikan pembinaan secara langsung melalui rangsangan pendidikan. Pendidikan anak usia dini dapat dirancang dan dilaksanakan oleh seorang guru

yang professional terutama dalam pembelajaran. Utami (2020) menjelaskan, bahwa guru yang berperan sebagai pendidik memiliki citra yang baik di masyarakat. Oleh karena itu, guru perlu menunjukkan bahwa dirinya dapat dijadikan panutan oleh masyarakat sekitar (Fajri dan Syaidatul, 2021). Guru memiliki peran penting dalam merancang, melaksanakan dan evaluasi dalam pembelajaran di sekolah (Fajri, 2019). Oleh karena itu, guru harus mampu berperan sebagai perencana, fasilitator, pengamat, motivator dan teman dalam berbagai kegiatan sekolah untuk mengoptimalkan kegiatannya (Elfiadi, 2016). Salah satu kegiatan pembelajaran yang ada di pendidikan anak usia dini adalah memberikan pemahaman dan membekali anak tentang kemampuan berhitung.

Kemampuan berhitung merupakan salah satu bagian dari aspek perkembangan kognitif yang terpenting. Kemampuan berhitung dapat dipergunakan pada berbagai aspek kehidupan sehari-hari. Hal ini dapat dilihat dari banyaknya kegiatan yang dilakukan sehari-hari menggunakan kemampuan di bidang matematika (Dwiyanti et al., 2019; Ramadhani & Wulandari, 2021; Romlah, 2016; Sari et al., 2020; Saribu & Simanjuntak, 2018; Silowati, 2021). Untuk mengetahui pentingnya kemampuan berhitung pada anak usia dini mengacu pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 (Misrawati & Suryana, 2021). Dalam pengembangan kemampuan berhitung, kegiatan harus disesuaikan pada tingkat perkembangan anak dengan kondisi lingkungan serta berkaitan dengan pedoman tingkat pencapaian perkembangan simbolik anak. Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 (Maryam, 2019; A. S. Nasution et al., 2017; Setiawan, 2018), dapat didefinisikan dalam tingkat pencapaian perkembangan kognitif anak usia terutama pada usia 4 tahun berada pada lingkup perkembangan berfikir simbolik sebagai berikut: 1) Anak belajar mengenal lambang bilangan 1-10. 2) Anak belajar menggunakan lambang bilangan 1-10. 3) Anak belajar mengurutkan lambang bilangan 1-10. 4) Anak belajar mencocokkan lambang bilangan 1-10 (Susilawati et al., 2021)

Berdasarkan pendapat di atas dapat dikatakan bahwa pada tingkat pencapaian perkembangan kognitif anak usia dini tersebut, untuk mengenal dan menggunakan lambang bilangan 1-10 maka anak belajar mengenal bilangan, menyebutkan dan menggunakan lambang bilangan 1-10 dalam kehidupan sehari-hari. Untuk kegiatan mengurutkan dan mencocokkan lambang bilangan 1-10 dapat menghitung dengan urutan angka pada benda bisa juga dengan menggunakan permainan yang ada lambang/ jumlah (Aritonang & Elsap, 2019; Nirawati & Yetti, 2019; Oktriyani, 2017; Purwaningsih et al., 2018). Oleh karena itu, pada tingkat pencapaian perkembangan kognitif anak usia dini sangatlah penting untuk kemampuan berhitung anak (Maharani & Watini, 2022).

Kemampuan berhitung sudah dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya dimulai dari lingkungan yang terdekat dengan dirinya, sejalan dengan perkembangan yang dapat meningkat ketahap pengertian mengenai jumlah

yang tentunya sangat erat hubungannya dengan angka atau nominal. Kemampuan berhitung merupakan faktor khusus (*S-factor*) yang menghasilkan inteligensi dalam diri individu (Febrizalti & Saridewi, 2020; Maharani & Watini, 2022; Miswara et al., 2018; Yuliani, Dwi., Putu A A, 2017). Kemampuan berhitung adalah penguasaan terhadap ilmu hitung dasar yang merupakan bagian program numerasi (Febiola, 2020; Mubarakah, 2021; Nurjanah, 2017; Ratna Dewi et al., 2021). Menurut Maesaroh dkk menjelaskan bahwa kemampuan berhitung merupakan salah satu kemampuan yang penting dalam kehidupan sehari-hari (Maesaroh et al., 2020).

Secara umum kemampuan berhitung merupakan kemampuan dasar dari beberapa ilmu yang digunakan dalam setiap aktivitas manusia mulai dari mengenal atau memahami angka sampai dengan pemahaman abstrak yaitu materi penambahan, pengurangan, pembagian, sampai perkalian (Ariyanti & Muslimin, 2015; R. D. Astuti, 2018; Dan Ninik Yuliani, 2016; Due & Ita, 2019). Namun kemampuan berhitung anak di Indonesia masih tergolong rendah jika dibandingkan dengan negara-negara lain. Hal ini ditunjukkan pada hasil *Programme for International Student Assessment 2012*, Indonesia berada di peringkat ke-64 dari 65 negara yang berpartisipasi dalam tes kemampuan matematika dan sains (Farihah, 2017; Humairo & Amelia, 2021; Malapata & Wijayaningsih, 2019; Puji Astuti, 2020; Syifa & Simatupang, 2015; Triandini & Atiyyah, 2020). Oleh karena itu kemampuan berhitung sangat penting untuk ditingkatkan terutama pada anak usia dini untuk mempersiapkan diri kepada jenjang Pendidikan berikutnya.

Untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada anak usia dini perlu memperhatikan tahap perkembangan kognitif agar metode pembelajaran yang disampaikan dapat mempermudah individu dalam proses belajar. Tahapan perkembangan kognitif yang dikemukakan oleh Piaget bahwa anak usia dini masuk dalam tahap praoperasional (usia 2 – 7 tahun) dimana anak berpikir pada tingkat simbolik, dan tentunya tugas seorang guru adalah memfasilitasi anak untuk dapat berkembang secara maksimal (Cahyadi, Fajar, 2016; Fitri, Annisa., Nurhafizah, 2020; Novianti, 2015; Santi & Bachtiar, 2020). Salah satu cara yang dapat guru manfaatkan dalam membantu anak usia dini untuk meningkatkan kemampuan berhitung adalah dengan bantuan media pembelajaran berupa benda konkret yang dapat menarik perhatiannya (Prawastiningtyas, 2015).

Penggunaan media dalam mengembangkan kemampuan berhitung anak juga diperlukan untuk menambah kemampuan dan minat belajar anak (Fitri, Annisa., Nurhafizah, 2020; Sari et al., 2020; Setiawan, 2018; Silowati, 2021). Media pembelajaran anak usia dini digunakan berdasarkan kebutuhan anak didik agar materi yang disampaikan jauh lebih mudah dipahami. Anak dapat lebih aktif menggunakan media pembelajaran yang sesuai materi untuk merangsang kemampuan berhitung anak dalam kegiatan anak usia dini.

Arsyad mengungkapkan bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, interaksi lebih langsung antara siswa dengan lingkungannya, serta siswa belajar

sendiri sesuai minat dan kemampuannya(Cahyadi, Fajar, 2016; Mubarokah, 2021). Sudjana (dalam Febiola, 2020) mengemukakan beberapa manfaat media dalam proses belajar siswa, yaitu: (1) metode mengajar akan lebih bervariasi tidak semata-mata didasarkan atas komunikasi verbal, (2) makna bahan pengajaran akan menjadi lebih jelas sehingga dapat dipahami siswa dan memungkinkan terjadinya penguasaan serta pencapaian tujuan pengajaran, (3) dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa karena pengajaran akan lebih menarik perhatian mereka, (4) siswa lebih banyak melakukan aktivitas selama kegiatan belajar, tidak hanya mendengarkan tetapi juga mengamati, mendemonstrasikan, melakukan langsung, dan memerankan. Dengan begitu penggunaan media pembelajaran akan menunjang proses belajar mengajar agar siswa memahami dan mengingat materi yang disampaikan oleh guru secara cepat dan mudah.

Salah satu media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan kognitif dalam proses belajar mengajar siswa pada anak usia dini adalah permainan tradisional. Permainan tradisional merupakan permainan yang telah diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya dimana permainan tersebut mengandung nilai baik, positif, bernilai dan diinginkan(Ariyanti & Muslimin, 2015; Due & Ita, 2019; Malapata & Wijayaningsih, 2019). Pada dasarnya bermain memiliki fungsi dalam aspek fisik, motorik, emosi dan kepribadian, perkembangan sosial, kognitif, ketajaman pengindraan, dan mengasah keterampilan(Sari et al., 2020). Melalui bermain anak memperoleh dan memproses informasi mengenai hal-hal baru dan berlatih melalui keterampilan yang ada, anak juga belajar memahami kehidupan, serta belajar mengendalikan diri(Romlah, 2016).

Berdasarkan hasil observasi awal pada hari Senin 18 Juli 2022 di KB An Nawawi Bondowoso, bahwa beberapa kegiatan anak menggunakan media pembelajaran sebagai sumber belajar yaitu alat peraga seperti foto atau gambar, suara rekaman dan ada media permainan seperti kartu angka. Melihat kegiatan yang dilakukan anak hanya memiliki satu media permainan yaitu kartu angka, maka membuat anak menjadi kurang menarik atau bosan dengan medianya, sehingga menyebabkan kurang tercapainya pembelajaran yang diharapkan. Oleh sebab itu diperlukan media permainan seperti ular tangga sebagai salah satu media kreatif dan inovatif untuk mengembangkan kemampuan berhitung anak usia dini.

Bermain ular tangga adalah permainan yang sudah banyak dikenali oleh masyarakat sehingga tidak butuh waktu yang lama untuk mengenalkan dan menjelaskan nama permainan ini kepada anak. Ular tangga sebagai media pembelajaran yang menarik, anak akan menjadi senang, anak akan terasa seperti sedang bermain walaupun pada kenyataannya permainan ini merupakan belajar sambil bermain(Kurniawati, 2013; Rekysika & Haryanto, 2019). Pada saat bermain, anak melakukan lempar dadu dan pada dadu terdapat angka yang tertera, kemudian anak dapat berhitung dengan menjalankan ke kotak sesuai angka yang di dapat pada dadu tersebut, tanpa disadari anak dapat berhitung dengan pengalaman bermainnya secara langsung(S. W. Astuti, 2017; Fransisca et al., 2020; Ningtyas,

2018). Permainan ular tangga adalah permainan yang dilakukan lebih dari satu orang / tim, sehingga dalam permainan tim atau kelompok dapat melatih keterampilan sosio-emosional anak dan mempermudah anak dalam bertinteraksi dengan temannya. Permainan tim ini merupakan jenis model pembelajaran kooperatif (*Cooperative Learning*).

Cooperative Learning adalah kegiatan belajar mengajar dalam kelompok kecil, siswa belajar dan bekerjasama untuk sampai pada pengalaman belajar yang optimal baik pengalaman individu maupun kelompok (Fadillah, 2018; Kristin, 2016; Setianingrum & Azizah, 2021; Widharningsih, 2020). Berbagai hasil penelitian menyimpulkan manfaat *Cooperative Learning* tidak hanya menghasilkan prestasi akademik yang lebih tinggi untuk seluruh siswa namun juga meningkatkan rasa percaya diri, kemampuan untuk melakukan hubungan sosial serta mampu mengembangkan saling kepercayaan sesamanya baik secara individu maupun kelompok, dan kemampuan saling membantu dan bekerjasama antar teman (Ali, 2021; Yunita & Trisiantari, 2019). Dan pula terhindar dari persaingan antar individu, dengan kata lain tidak saling mengalahkan antar siswa.

Pembelajaran *Cooperative Learning* juga bertujuan untuk memecahkan soal dalam memahami suatu konsep yang didasari rasa tanggung jawab dan berpandangan bahwa semua siswa memiliki tujuan sama (D. Nasution, 2016; Ulfa et al., 2020; Warmansyah, 2016). Aktivitas belajar siswa yang komunikatif dan interaktif, terjadi dalam kelompok-kelompok kecil. Oleh sebab itu, menurut Melvin L. Silberman, seperti yang dikutip oleh Nurfaizah, mengatakan belajar merupakan konsekuensi otomatis dari penyampaian informasi kepada siswa (Nurfaizah, 2021; Utami, 2016). Belajar membutuhkan keterlibatan mental dan tindakan sekaligus. Pada saat kegiatan itu aktif, siswa melakukan sebagian besar pekerjaan belajar. Siswa mempelajari gagasan-gagasan, memecahkan berbagai masalah dan menerapkan apa yang mereka pelajari. Dengan menggunakan metode *Cooperative Learning*, pembelajaran akan efektif dan berjalan sesuai dengan fitrah peserta didik sebagai makhluk sosial yaitu makhluk yang tidak bisa berdiri sendiri, namun selalu membutuhkan kerjasama dengan orang lain untuk mempelajari gagasan, memecahkan masalah dan menerapkan apa yang mereka pelajari (Alexander & Pono, 2019; Hadi & Umi Kasum, 2015; Mayasari et al., 2019; Sulfemi, 2019; Suryaningsih, 2020; Wati & Fatimah, 2016). Jelasnya belajar kooperatif tidak hanya bertujuan menanamkan siswa terhadap materi yang akan dipelajari namun lebih menekankan pada melatih siswa untuk mempunyai kemampuan sosial, yaitu kemampuan untuk saling bekerjasama, berkelompok dan bertanggung jawab terhadap sesama teman kelompok untuk mencapai tujuan umum kelompok (Asnawati, 2017; Firdaus, 2016; Hasanah, 2021; Jaelani, 2015; Putra, 2019; Rohma, 2016).

Pembelajaran *Cooperative* diterapkan melalui kelompok kecil pada semua mata pelajaran dan tingkat umur disesuaikan dengan kondisi dan situasi pembelajaran, untuk penerapan pembelajaran kooperatif ini diterapkan pada anak usia dini rata-rata

Peningkatan Kemampuan Berhitung Menggunakan Pembelajaran Kooperatif Berbantuan Media Permainan Ular Tangga Di Kb An Nawawi Bondowoso

¹Zaenol Fajri, ²Nurul Mutmainah, ³Sajuri

usia 4 sampai 5 tahun di KB An Nawawi Bondowoso. Keanggotaan kelompok terdiri dari siswa yang berbeda (heterogen) baik dalam kemampuan akademik, jenis kelamin dan etnis, latar belakang sosial dan ekonomi. Dalam hal kemampuan akademis, kelompok pembelajaran *Cooperative Learning* biasanya terdiri dari satu orang berkemampuan tinggi, dua orang dengan kemampuan sedang dan satu yang lainnya dari kelompok kemampuan akademis kurang. *Cooperative Learning* bertujuan untuk mengkomunikasikan siswa belajar, menghindari sikap persaingan dan rasa individualitas siswa, khususnya bagi siswa yang berprestasi rendah dan tinggi.

Hasil penelitian dari Santi, melakukan penelitian tentang Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Tradisional Congklak, didapatkan data bahwa hasil penelitian pada siklus I menunjukkan bahwa masih terdapat anak yang berada dalam kategori mulai berkembang dan belum berkembang. Hasil penelitian pada siklus II menunjukkan banyak anak yang masuk dalam kategori berkembang sangat baik dan berkembang sesuai harapan. Berdasarkan hasil analisis data pada siklus II diketahui bahwa terjadi peningkatan dan perkembangan kemampuan berhitung anak didik melalui permainan tradisional congklak dari siklus I dan siklus II (Santi & Bachtiar, 2020; Susilawati et al., 2021). Penelitian Fariyah tentang Mengembangkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini melalui Kegiatan Bermain Stick Angka meningkatkan kemampuan berhitung pada siklus I meningkat sebesar 27 % menjadi 54 %, dan pada siklus 2 meningkat lagi sebesar 37 % menjadi 91 %. Dari keseluruhan peningkatan kemampuan kognitif sebelum tindakan sampai siklus 2 sebesar 64% (Fariyah, 2017). Rohma melakukan penelitian tentang pembelajaran kooperatif, yaitu Keefektifan Pembelajaran Kooperatif Melalui Media Dadu Dalam Pengembangan Kemampuan Matematika Bagi Anak Usia Dini didapatkan hasil Hasil Penelitian penelitian: 1) hasil belajar kelompok eksperimen lebih tinggi dibanding kelompok kontrol; 2) model pembelajaran kooperatif lebih efektif daripada model konvensional; dan 3) anak-anak lebih banyak memberikan respons positif terhadap pembelajaran kooperatif melalui media dadu. Disarankan dilakukan penelitian lanjutan terkait pengembangan kemampuan menyebutkan bentuk geometri dan membedakan kemampuan matematika antara anak-anak yang menggunakan model berkelompok dengan model individual (Rohma, 2016).

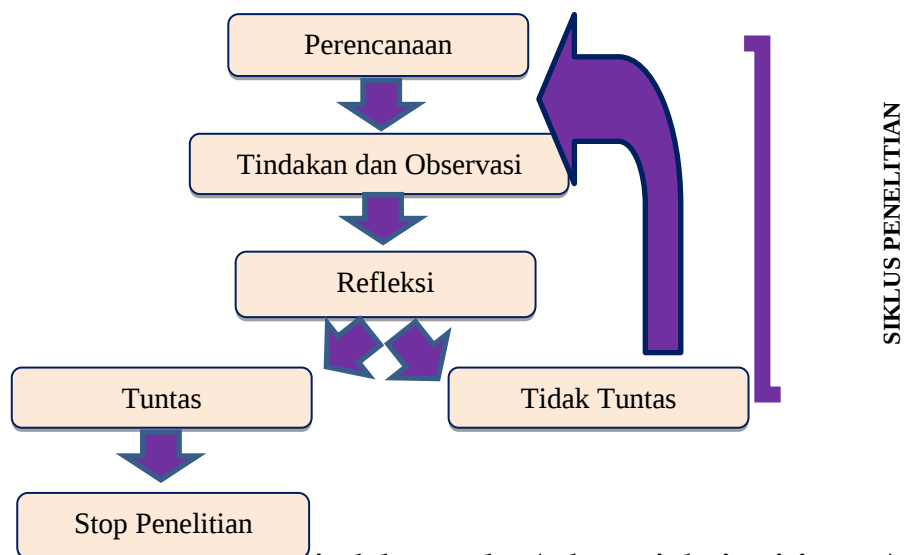
Berdasarkan hasil paparan data di atas, maka kami berminat untuk melakukan penelitian tentang “Peningkatan kemampuan berhitung menggunakan pembelajaran kooperatif berbantuan media permainan ular tangga” yang akan dilaksanakan di KB An Nawawi Bondowoso pada semester ganjil tahun pembelajaran 2022/ 2023.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di KB An Nawawi Bondowoso dengan jumlah peserta didik ada 32 anak pada tahun pembelajaran 2022/ 2023. Penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Pelaksanaan penelitian ini menggunakan beberapa tahapan, antara lain: 1). Tahap Perencanaan/Planning, 2). Tahap

Tindakan/Acting dan Observasi, 3). Tahap Refleksi/ Reflecting, selanjutnya apa bila pelaksanaan penelitian tidak berhasil maka akan diadakan revisi perencanaan ulang pada siklus berikutnya. Populasi penelitian adalah KB An Nawawi dan sampel penelitiannya diambil secara acak yaitu kelompok B dengan jumlah peserta didik ada 16 siswa. Instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar observasi dan wawancara hasil belajar setelah melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan permainan ular tangga.

Cara pengumpulan datanya mengaplikasi instrument yang sudah disusun, yaitu pengamatan melalui lembar observasi, Observasi digunakan untuk memaparkan aktivitas dan hasil belajar siswa selama proses pembelajaran permainan ular tangga. Pelaksanaan wawancara kepada guru dan salah satu siswa setelah pelaksanaan pembelajaran. Teknik analisis data dengan cara mengumpulkan data yang didapat dari pelaksanaan penelitian. Selanjutnya data yang didapat dianalisis dan ditulis hasilnya secara deskriptif dan dalam bentuk table, yaitu membandingkan antara hasil pencapaian yang sebelumnya dengan pencapaian dengan penelitian (siklus) berikutnya.



Bagan 1. Alur Penelitian Tindakan Kelas (adaptasi dari Fajri, 2010).

Kegiatan penelitian dimulai dengan siklus 1, yang didalamnya ada perencanaan yaitu penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran sesuai analisis kebutuhan dan permasalahan di lapangan, media dan perangkat lainnya yang dibutuhkan untuk melaksanakan pembelajaran sekaligus mempersiapkan instrumen pengambilan data di lapangan seperti lembar observasi siklus 1, 2 dan seterusnya. Setelah itu dilakukan action/ pelaksanaan pembelajaran dengan diikuti pelaksanaan observasi. Langkah terakhir dilakukan refleksi untuk mengetahui ketuntasan hasil belajar, dan menentukan penelitian ini lanjut siklus berikutnya atau sudah tuntas dalam pelaksanaan penelitian. Didalam refleksi ada hasil observasi dan wawancara tentang pelaksanaan pembelajaran. Pelaksanaan siklus 2 bisa dilakukan apabila siklus sebelumnya masih belum tercapai atau masih memerlukan perbaikan hasil

pembelajaran, sehingga peneliti berkolaborasi dengan dengan guru pamong/ guru kelas menyusun perencanaan kembali untuk melakukan tindakan siklus berikutnya, Langkah-langkah siklus 2, 3 dan seterusnya sama dengan pelaksanaan siklus sebelumnya baik siklus ke 1, 2 ataupun seterusnya. Apabila siklus ke-2 belum tuntas, maka dilanjutkan penelitian pada siklus ke-3 dan seterusnya, namun jika pelaksanaan penelitian kaitannya dengan tujuan pembelajaran sudah tuntas, maka penelitian sudah bisa dihentikan.

PEMBAHASAN

Peran guru atau pendidik sangat penting dalam menyusun dan mendesain pembelajaran, terutama dalam menentukan model, strategi, metode dan media pembelajaran yang harus disesuaikan dengan bakat dan minat anak dalam belajar. Apabila siswa mengikuti kegiatan belajar mengajar sesuai dengan bakat dan minat anak, maka pelaksanaan pembelajaran akan menjadi lebih menyenangkan, efektif dan efisien (Fajri et al., 2022; Hambali et al., 2022). Guru harus bisa dan gterampil dalam mendesain Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang akan diimplemnetasikan dalam pembelajaran sejalan dengan karakteristik anak usia dini.

Guru mempersiapkan bahan ajar seperti media pembelajaran relefan dengan RPP yang disusun, salah satu media yang dipilih berupa media permainan ular tangga dengan harapan agar anak lebih mudah memahami materi terutama tantang pembelajaran numerik di KB An Nawawi Bondowoso. Guru juga harus memperhatikan model/ strategi pembelajaran yang akan diterapkan, sehingga pemilihan dan penggunaan media tersebut tepat pada sasaran, sesuai dengan kebutuhan anak dan materi yang akan dipelajarinya.

Keadaan kelas yang kondusif juga menjadi berkontribusi terhadap tercapainya pelaksanaan pembelajaran. Kesukaan anak dalam belajar merupakan penunjang proses pembelajaran, yaitu siswa akan lebih focus dan perhatian sepenuhnya pada pembelajaran. Belajar tidak hanya membutuhkan mendengarkan atau informasi dari guru saja, akan tetapi proses keterlibatan anak secara aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Aktifitas peserta didik akan tampak jika menggunakan media pembelajaran berupa permainan ular tangga, yaitu aktifitas anak seperti kegiatan kerja sama dalam permainan tersebut. Permainan ular tangga ini merupakan salah satu media yang menarik dan sesuai karakteristik anak usia dini sehingga dapat memotivasi peserta didik untuk lebih fokus dalam pembelajaran (Khotimah et al., 2021). Tujuan pembelajaran akan tercapai dan meningkatkan aktifitas belajar anak, sehingga meningkatkan prestasi hasil belajar dan proses kerjasama atau kinerja anak selama mengikuti pembelajaran. Diawal kegiatan pembelajaran/ penelitian, siswa diperkenalkan terlebih dahulu tentang bagian-bagian dan cara kerja permainan ular tangga, seperti no 1, 2, 3, 4 pada gambar di bawah ini:



Gambar 1. Komponen dan penjelasan media permainan ular tangga

Pelaksanaan aiklus pertama (siklus 1) pada hari Senin tanggal 9 Oktober 2022, penelitian ini dilakukan pada kelompok B dengan jumlah siswa 16, Maka didapatkan hasil wawancara terhadap guru dan siswa tentang pembelajaran kooperatif berbantuan media permainan ular tangga, sebagai berikut: “siswa merasa sangat tertarik mengikluti pembelajatrnan karena ada permainan ular tangga, siswa suka dengan media yang digunakan”. Dengan penjelasan tersebut, dapat memberikan peluang bagi guru untuk menyampaikan dan memberikan pemahaman materi tantang numerisasi, yaitu pengenalan angka/ jumlah, siswa dengan bimbingan guru dapat menghitung titik yang ada di dadu dan juga mengajarkan anak cara berinteraksi dengan teman kelompok bermain, sehingga dapat melatih sikap anak yang baik dan saling menghargai serta dapat bekerjasama.

Berdasarkan hasil wawancara dengan kepala sekolah, bahwa “penggunaan media ular tangga dapat membantu meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini dan dapat menarik minat belajar anak karena anak usia dini sangat suka dengan permainan terutama permainan edukatif”. Anak belajarnya dapat dan bermainnya juga dapat sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih bermakna. Dengan adanya bimbingan guru maka permainan ular tangga bisa membawa dampak positif bagi anak, jika kurang didampingi oleh guru maka anak akan lebih focus pada bermainnya saja. Disini sudah sangat terlihat besarnya peran guru dalam merancang kegiatan pembelajaran dan pengelolaan pembelajaran untuk mencapai tingkat perkembangan kognitif, afektif dan psikomotor anak. Tujuan dari permainan ular tangga ini untuk membuat anak memahami jumlah mata dadu (kognitif), cara bermain menggunakan media ular tangga (psikomotor) dan tentunya anak harus

Peningkatan Kemampuan Berhitung Menggunakan Pembelajaran Kooperatif Berbantuan Media Permainan Ular Tangga Di Kb An Nawawi Bondowoso

¹Zaenol Fajri, ²Nurul Mutmainah, ³Sajuri

memahami hakekatnya kerjasama bergiliran dan tidak mau menang sendiri dalam kegiatan bermain (afektif).

Kegiatan pembelajaran siklus 1 menggunakan pembelajaran kooperatif berbantuan media permainan ular tangga untuk mempersiapkan anak untuk memahami jumlah/ atau bilangan atau dengan kata lain anak mulai diarahkan untuk meningkatkan kemampuan berhitung di KB An Nawawi Bondowoso. Hasil dari kegiatan siklus 1 sebagai berikut: 1) guru dalam melaksanakan pembelajaran kooperatif berbantuan media permainan ular tangga dapat berjalan dengan lancar, pada kegiatan awal pembelajaran, guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan cara menggunakan media permainan ular tangga secara berkelompok, siswa terlihat lebih konsentrasi terhadap permainan yang didemonstrasikan oleh guru, apalagi siswa anak usia dini tersebut sangat suka dengan permainan, sehingga ini menjadi daya tarik bagi siswa dan memudahkan guru untuk membuat anak berkonsentrasi dalam pembelajaran, 2) sesuai dengan hasil wawancara terhadap salah satu siswa di KB An Nawawi setelah kegiatan pembelajaran menggunakan permainan ular tangga, bahwa anak tersebut sangat suka dalam belajar, karena ada permainannya dan permainannya menarik. Dalam kegiatan permainan ular tangga ini, dibuat berkelompok, 1 kelompok ada 2 orang siswa, dengan rincian tugas 1 orang siswa bertugas melempar dadu dan menghitung jumlah mata dadu dan 1 orang bertugas sebagai bidak permainan yang berdiri di atas papan game ular tangga. Setiap kelompok melakukan permainan secara bergantian tugas agar sama-sama merasakan sebagai pelempar mata dadu dan sebagai bidak permainan. Contoh foto kegiatan anak sangat senang dengan media permainan ular tangga, seperti gambar di bawah ini:



Gambar 2. Kegiatan anak usia dini bermain ular tangga

Hasil observasi kegiatan pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan berhitung menggunakan pembelajaran kooperatif berbantuan permainan ular tangga, mulai siklus 1 ke siklus 2 dapat dijabarkan dalam table 1, sebagai berikut:

Table 1. Hasil observasi pelaksanaan pembelajaran siklus 1

No.	Kemampuan berhitung secara berkelompok/ kooperatif (1 kelompok ada 2 siswa, jumlah seluruh siswa ada 16)	Belum berkembang (anak tidak bisa)	Mulai berkembang (anak mulai bisa tapi dengan arahan guru)	Berkembang sesuai harapan (anak sudah bisa tapi lambat dalam berfikir/ bertindak)	Berkembang sangat baik (anak bisa dan cepat dalam berfikir/ bertindak)	jumlah
		Skor 1	Skor 2	Skor 3	Skor 4	%
1	Kelincihan gerak tangan/ jari tangan melempar dadu	0	2	8	6	16
		0.00%	12.50%	50.00%	37.50%	100%
2	Kemampuan anak mengenal jumlah mata dadu	2	3	6	3	14
		12.50%	18.75%	37.50%	18.75%	88%
3	Kemampuan anak dalam berpindah tempat sesuai jumlah mata dadu	2	3	8	3	16
		12.50%	18.75%	50.00%	18.75%	100%
4	Kemampuan anak dalam mendarat diujung bawah tangga (naik tangga)	3	3	5	5	16
		18.75%	18.75%	31.25%	31.25%	100%
5	Kemampuan anak dalam mendarat dikotak yang berada ekor ular (turun menuju kepala ular)	2	3	6	5	16
		12.50%	18.75%	37.50%	31.25%	100%
6	Kemampuan anak membaca/ mengenal angka yang berada di bawah kaki anak. (mengenal angka 0-10, misalnya 27, maka anak membaca dua dan tujuh)	3	3	7	3	16
		2.00%	18.75%	43.75%	18.75%	83%
7	Kemampuan anak dalam bekerja sama antara anak yang bertugas pelempar mata dadu dengan anak yang bertugas sebagai bidak permainan.	1	3	6	6	16
		6.25%	18.75%	37.50%	37.50%	100%

Selanjutnya berdasarkan table 1 di atas, maka dapat dianalisis bahwa siswa yang berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik sebagai berikut:

Table 2. Siswa yang berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik siklus 1

No.	Kemampuan berhitung secara berkelompok/ kooperatif (1 kelompok ada 2 siswa, jumlah seluruh siswa ada 16)	Berkembang sesuai harapan (anak sudah bisa tapi lambat dalam berfikir/ bertindak)	Berkembang sangat baik (anak bisa dan cepat dalam berfikir/ bertindak)	jumlah	Rata-rata
		Skor 3	Skor 4	%	
1	Kelincahan gerak tangan/ jari tangan melempar dadu	8 50.00%	6 37.50%	14 88%	69%
2	Kemampuan anak mengenal jumlah mata dadu	6 37.50%	3 18.75%	9 56%	
3	Kemampuan anak dalam berpindah tempat sesuai jumlah mata dadu	8 50.00%	3 18.75%	11 69%	
4	Kemampuan anak dalam mendarat diujung bawah tangga (naik tangga)	5 31.25%	5 31.25%	10 63%	
5	Kemampuan anak dalam mendarat dikotak yang berada ekor ular (turun menuju kepala ular)	6 37.50%	5 31.25%	11 69%	
6	Kemampuan anak membaca/ mengenal angka yang berada di bawah kaki anak. (mengenal angka 0-10, misalnya 27, maka anak membaca dua dan tujuh)	7 43.75%	3 18.75%	10 63%	
7	Kemampuan anak dalam bekerja sama antara anak yang bertugas pelempar mata dadu dengan anak yang bertugas sebagai bidak permainan.	6 37.50%	6 37.50%	12 75%	

Dapat disimpulkan pada kegiatan penelitian siklus 1, siswa yang berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik hanya mancepai rata-rata 69% dari data maksimal 100% atau hanya ada 11,00 siswa dari total 16 siswa. Permasalahan yang terjadi kenapa pelaksanaan penelitian ini masih kurang maksimal, dikarenakan bahwa penggunaan media permainan ular tangga masih baru, rata-rata siswa masih merasa malu dan kaku sehingga guru harus menyusun strategi yang sesuai dalam megarahkan siswa untuk tetap aktif mengikuti pembelajaran, yaitu banyak siswa yang masih kurang mampu membaca bilangan yang ada pada permainan ular tangga dan kurangnya memperhatikan arahan dari guru. Sehingga penelitian ini dilanjutkan pada siklus. Hasil observasi penelitian pada siklus 2 didapatkan data sebagai berikut:.

Table 3. Hasil observasi pembelajaran siklus 2

No.	Kemampuan berhitung secara berkelompok/ kooperatif (1 kelompok ada 2 siswa, jumlah seluruh siswa ada 16)	Belum berkembang (anak tidak bisa)	Mulai berkembang (anak mulai bisa tapi dengan arahan guru)	Berkembang sesuai harapan (anak sudah bisa tapi lambat dalam berfikir/ bertindak)	Berkembang sangat baik (anak bisa dan cepat dalam berfikir/ bertindak)	jumlah
		Skor 1	Skor 2	Skor 3	Skor 4	
1	Kelincihan gerak tangan/ jari tangan melempar dadu	0	1	8	7	16
		0.00%	6.25%	50.00%	43.75%	100%
2	Kemampuan anak mengenal jumlah mata dadu	2	3	7	4	16
		12.50%	18.75%	43.75%	25.00%	100%
3	Kemampuan anak dalam berpindah tempat sesuai jumlah mata dadu	1	3	8	4	16
		6.25%	18.75%	50.00%	25.00%	100%
4	Kemampuan anak dalam mendarat diujung bawah tangga (naik tangga)	2	2	6	6	16
		12.50%	12.50%	37.50%	37.50%	100%
5	Kemampuan anak dalam mendarat dikotak yang berada ekor ular (turun menuju kepala ular)	2	2	7	5	16
		12.50%	12.50%	43.75%	31.25%	100%
6	Kemampuan anak membaca/ mengenal angka yang berada di bawah kaki anak. (mengetahui angka 0-10, misalnya 27, maka anak membaca dua dan tujuh)	2	3	6	5	16
		2.00%	18.75%	37.50%	31.25%	90%
7	Kemampuan anak dalam bekerja sama antara anak yang bertugas pelempar mata dadu dengan anak yang bertugas sebagai bidak permainan.	1	2	7	6	16
		6.25%	12.50%	43.75%	37.50%	100%

Sesuai table 3. di atas, maka hasil observasi kegiatan pembelajaran. Maka langkah selanjutnya dianalisis data hasil pelaksanaan siklus 2 ini sebagai berikut:

Table 4. Siswa berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik pada siklus 2

No.	Kemampuan berhitung secara berkelompok/ kooperatif (1 kelompok ada 2 siswa, jumlah seluruh siswa ada 16)	Berkembang sesuai harapan (anak sudah bisa tapi lambat dalam berfikir/ bertindak)	Berkembang sangat baik (anak bisa dan cepat dalam berfikir/ bertindak)	jumlah	Rata-rata
-----	--	--	---	--------	-----------

Peningkatan Kemampuan Berhitung Menggunakan Pembelajaran Kooperatif Berbantuan Media Permainan Ular Tangga Di Kb An Nawawi Bondowoso

¹Zaenol Fajri, ²Nurul Mutmainah, ³Sajuri

		Skor 3	Skor 4	%	
1	Kelincahan gerak tangan/ jari tangan melempar dadu	8	7	15	77%
		50.00%	43.75%	94%	
2	Kemampuan anak mengenal jumlah mata dadu	7	4	11	
		43.75%	25.00%	69%	
3	Kemampuan anak dalam berpindah tempat sesuai jumlah mata dadu	8	4	12	
		50.00%	25.00%	75%	
4	Kemampuan anak dalam mendarat diujung bawah tangga (naik tangga)	6	6	12	
		37.50%	37.50%	75%	
5	Kemampuan anak dalam mendarat dikotak yang berada ekor ular (turun menuju kepala ular)	7	5	12	
		43.75%	31.25%	75%	
6	Kemampuan anak membaca/ mengenal angka yang berada di bawah kaki anak. (mengenal angka 0-10, misalah 27, maka anak membaca dua dan tujuh)	6	5	11	
		37.50%	31.25%	69%	
7	Kemampuan anak dalam bekerja sama antara anak yang bertugas pelempar mata dadu dengan anak yang bertugas sebagai bidak permainan.	7	6	13	
		43.75%	37.50%	81%	

Pada siklus 2 sesuai table 4. Dapat kita ketahui bahwa siswa yang sudah berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik pada siklus 2 mengalami peningkatan, yaitu yang awalnya siklus 1 rata-rata jumlah siswa yang berkembang mencapai 11,00 sekarang naik menjadi 12,29, sedangkan persentase yang awalnya 69% mengalami kenaikan menjadi 77% pada siklus 2. Kesimpulan dari pelaksanaan siklus 2 ini, bahwa sudah mengalami kenaikan hasil belajar siswa berdasarkan hasil observasi tentang perkembangan kemampuan berhitung dan aktifits siswa, akan tetapi penelitian ini masih akan dilanjutkan lagi ke siklus 3, karena peningkatan yang di dapat di siklus 2 masih kurang maksimal dan masih ditemui beberapa kendala siswa dalam belajar, siswa masih harus beradaptasi dengan penggunaan media permainan ular tangga dan diperlukan bimbingan secara intensif kepada peserta didik untuk dapat mengenal, memahami dan bilangan yang ada dalam permainan ular tangga.

Table 5. Hasil observasi pembelajaran siklus 3

No.	Kemampuan berhitung secara berkelompok/ kooperatif (1 kelompok ada 2 siswa, jumlah seluruh siswa ada 16)	Belum berkembang (anak tidak bisa)	Mulai berkembang (anak mulai bisa tapi dengan arahan guru)	Berkembang sesuai harapan (anak sudah bisa tapi lambat dalam berfikir/ bertindak)	Berkembang sangat baik (anak bisa dan cepat dalam berfikir/ bertindak)	jumlah
		Skor 1	Skor 2	Skor 3	Skor 4	%
1	Kelincahan gerak tangan/ jari tangan melempar dadu	0	0	8	8	16
		0.00%	0.00%	50.00%	50.00%	100%
2	Kemampuan anak mengenal jumlah mata dadu	1	1	6	8	16
		6.25%	6.25%	37.50%	50.00%	100%
3	Kemampuan anak dalam berpindah tempat sesuai jumlah mata dadu	1	1	7	7	16
		6.25%	6.25%	43.75%	43.75%	100%
4	Kemampuan anak dalam mendarat diujung bawah tangga (naik tangga)	1	3	5	7	16
		6.25%	18.75%	31.25%	43.75%	100%
5	Kemampuan anak dalam mendarat dikotak yang berada ekor ular (turun menuju kepala ular)	1	2	5	8	16
		6.25%	12.50%	31.25%	50.00%	100%
6	Kemampuan anak membaca/ mengenal angka yang berada di bawah kaki anak. (mengetahui angka 0-10, misalnya 27, maka anak membaca dua dan tujuh)	1	2	5	8	16
		2.00%	12.50%	31.25%	50.00%	96%
7	Kemampuan anak dalam bekerja sama antara anak yang bertugas pelempar mata dadu dengan anak yang bertugas sebagai bidak permainan.	0	2	8	6	16
		0.00%	12.50%	50.00%	37.50%	100%

Sesuai table 5. menunjukkan hasil penelitian siklus 3, pada siklus ini sudah banyak perubahan peningkatan jumlah dan persentase siswa salah satunya tentang kemampuan berhitung, anak sudah mulai mampu beradaptasi dengan permainan ular tangga dan mampu bekerja sama dengan teman kelompoknya (kooperatif). Maka dapat dijabarkan hasil penilaian berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik dapat dilihat pada table di bawah ini:

Table 6. Siswa berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik pada siklus 3

No.	Kemampuan berhitung secara berkelompok/ kooperatif (1 kelompok ada 2 siswa, jumlah seluruh siswa ada 16)	Berkembang sesuai harapan (anak sudah bisa tapi lambat dalam berfikir/ bertindak)	Berkembang sangat baik (anak bisa dan cepat dalam berfikir/ bertindak)	jumlah	Rata-rata
		Skor 3	Skor 4	%	
1	Kelincahan gerak tangan/ jari tangan melempar dadu	8 50.00%	8 50.00%	16 100%	13.71 86%
2	Kemampuan anak mengenal jumlah mata dadu	6 37.50%	8 50.00%	14 88%	
3	Kemampuan anak dalam berpindah tempat sesuai jumlah mata dadu	7 43.75%	7 43.75%	14 88%	
4	Kemampuan anak dalam mendarat diujung bawah tangga (naik tangga)	5 31.25%	7 43.75%	12 75%	
5	Kemampuan anak dalam mendarat dikotak yang berada ekor ular (turun menuju kepala ular)	5 31.25%	8 50.00%	13 81%	
6	Kemampuan anak membaca/ mengenal angka yang berada di bawah kaki anak. (mengetahui angka 0-10, misalnya 27, maka anak membaca dua dan tujuh)	5 31.25%	8 50.00%	13 81%	
7	Kemampuan anak dalam bekerja sama antara anak yang bertugas pelempar mata dadu dengan anak yang bertugas sebagai bidak permainan.	8 50.00%	6 37.50%	14 88%	

Dapat kita ketahui bahwa dalam table 6. anak usia dini sudah mampu berkembang sesuai harapan dan mampu berkembang sangat baik, didapatkan data adanya peningkatan jumlah dan persentase dari siklus 1, siklus 2 dan siklus 3. Peningkatan rata-rata siswa yang berkembang 13,71 siswa (siklus 3), yang awalnya disiklus 2 ada sekitar 12,29 siswa dan siklus 1 hanya sekitar 11,00 siswa. Sedangkan persentase peningkatan kemampuan berhitung yaitu 86%, dengan data awal di siklus 2 hanya mencapai 77% dan 69% pada siklus 1. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran tiap siklus, mulai siklus 1 ke siklus 2 dan ke siklus 3 mengalami peningkatan secara signifikan dan penelitian ini dihentikan pada siklus 3 karena ketuntasan belajar siswa sudah tercapai secara maksimal.

Secara keseluruhan pelaksanaan penelitian tiap siklus mengalami peningkatan, baik aktifitas siswa maupun tentang pemahaman atau kemampuan siswa tentang berhitung, salah satunya mengenal titik jumlah yang berada pada mata dadu, mengenal angka yang berada pada papan permainan ular tangga serta kemampuan bekerja sama dengan teman sejawat. Persentase perkembangan hasil penelitian mulai dari siklus 1 ke siklus 2 dan terakhir ke siklus 3 dapat dijabarkan dalam gambat diagram di bawah ini:



Diagram 1. Persentase peningkatan perkembangan siswa siklus 1, 2 dan 3

Sesuai diagram 1. di atas dapat dijabarkan bahwa siswa yang berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik pada siklus 1 mencapai 69% atau secara keseluruhan 30% dari total 100% dalam 1 diagram lingkaran. Siklus 2 tentang siswa yang berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik mencapai 77% atau secara keseluruhan 33 % dari total 100% dalam 1 diagram lingkaran. Dan siklus 3 mengenai siswa yang berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik mencapai 86% atau secara keseluruhan 37% dari total 100% dalam 1 diagram lingkaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang sudah dilaksanakan sebanyak tiga siklus, maka disimpulkan bahwa proses penelitian ini melalui beberapa tahapan, yaitu tahap persiapan/ perencanaan, tahap pelaksanaan dan observasi, serta tahap refleksi sebagai bahan evaluasi tentang pelaksanaan penelitian. Pelaksanaan penelitian ini ada tiga siklus, dan tiap siklus ada 3 tahapan seperti yang dijelaskan diatas. Pelaksanaan siklus 1 sampai dengan siklus 3 dapat dilaksanakan dengan baik dan lancar. Pelaksanaan penelitian tiap siklus tentang kemampuan berhitung melalui pembelajaran kooperatif berbantuan media permainan ular tangga selalu mengalami peningkatan, baik dari siklus pertama, kedua dan ketiga. Peningkatan tentang kemampuan berhitung anak usia dini di KB An Nawawi Bondowoso tentang indikator berkembang sesuai harapan dan mampu berkembang sangat baik pada siklus pertama 69% mengalami peningkatan ke siklus 2 yaitu 77% dan pada siklus ketiga meningkat menjadi 86%. Sehingga dapat dinyatakan bahwa penelitian Tindakan kelas dengan menerapkan pembelajaran kooperatif berbantuan media permainan ular tangga dapat meningkatkan kemampuan berhitung di KB An Nawawi Bondowoso.

DAFTAR PUSTAKA

- Alexander, F., & Pono, F. R. (2019). Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Examples Non Examples untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa. *Jurnal Ilmiah Religiosity Entity Humanity (JIREH)*, 1(2), 110–126. <https://doi.org/10.37364/jireh.v1i2.21>
- Ali, I. (2021). Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning) Dalam Pengajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Mubtadiin*, 7(01), 247–264.
- Aritonang, L. A., & Elsap, D. S. (2019). Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Anak Usia Dini Dengan Menggunakan Metode Jarimatika. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 2(6), 363. <https://doi.org/10.22460/ceria.v2i6.p363-369>
- Ariyanti, A., & Muslimin, Z. (2015). Efektivitas Alat Permainan Edukatif (APE) Berbasis Media Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Anak. In *Jurnal Psikologi Tabularasa* (Vol. 10, Issue 1, pp. 58–69).
- Asnawati, S. (2017). Peningkatan Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa Smp Dengan Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams-Gamestournaments. *Euclid*, 3(2), 561–567. <https://doi.org/10.33603/e.v3i2.332>
- Astuti, R. D. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Balok Cuisenaire. *Inovatif*, 4(2), 92–114.
- Astuti, S. W. (2017). Pendidikan Seks Pada Anak Taman Kanak-Kanan Melalui Metode Permainan Ular Tangga “Aku Anak Berani” (Studi Deskripsi Komunikasi Interpersonal Anak Dalam Bermain Ular Tangga “ Aku Anak

- 97

- Febrizalti, T., & Saridewi. (2020). Stimulasi Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini melalui Metode Jarimatika. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(3), 1840–1848. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/656>
- Firdaus, A. M. (2016). Efektivitas Pembelajaran Matematika melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Snowball Throwing. *Beta Jurnal Tadris Matematika*, 9(1), 61. <https://doi.org/10.20414/betajtm.v9i1.1>
- Fitri, Annisa,. Nurhafizah, Y. (2020). Pengaruh Media Puzzle Angka Modifikasi terhadap Kemampuan Berhitung Anak Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(1), 7–13.
- Fransisca, R., Wulan, S., & Supena, A. (2020). Meningkatkan Percaya Diri Anak dengan Permainan Ular Tangga Edukasi. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 630. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.405>
- Hadi, S., & Umi Kasum, M. (2015). Pemahaman Konsep Matematika Siswa SMP Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Memeriksa Berpasangan (Pair Checks). *EDU-MAT: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 59–66. <https://doi.org/10.20527/edumat.v3i1.630>
- Hambali, H., BZ, Z., Fajri, Z., Mudrika, S., & Andawiyah, N. (2022). Internalization of Spiritual Values in Early Childhood Using the Prophet's Storytelling Method. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3503–3514. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2082>
- Hasanah, Z. (2021). Model Pembelajaran Kooperatif Dalam Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa. *Studi Kemahasiswaan*, 1(1), 1–13.
- Humairo, V. M., & Amelia, Z. (2021). Peningkatan Kemampuan Berhitung Awal Melalui Modifikasi Bentuk Permainan Congklak. *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI)*, 3(1), 19. <https://doi.org/10.36722/jaudhi.v3i1.589>
- Jaelani, A. (2015). Pembelajaran Kooperatif, Sebagai Salah Satu Model Pembelajaran Di Madrasah Ibtidaiyya (MI). *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 2(1), 1–16. <https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v2i1.189>
- Khotimah, S. H., Sunaryati, T., & Suhartini, S. (2021). Penerapan Media Gambar Sebagai Upaya dalam Peningkatan Konsentrasi Belajar Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 676–685. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.683>
- Kristin, F. (2016). Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Ditinjau Dari Hasil Belajar Ips Siswa Kelas 4 Sd. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 6(2), 74. <https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2016.v6.i2.p74-79>
- Kurniawati, Ri. (2013). Meningkatkan Kemampuan Berhitung Dengan Permainan Ular Tangga Pada Anak Kelompok B Tk Yuniior Surabaya. *PAUD Teratai*, 2(1), 24–25.
- Maesaroh, M., Sumardi, S., & Nur, L. (2020). Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Taman Kanak-Kanak Kelompok B Se-Kelurahan Lengkongsari Kota Tasikmalaya. *Jurnal Paud Agapedia*, 3(1), 61–75. <https://doi.org/10.17509/jpa.v3i1.26669>

- Maharani, D., & Watini, S. (2022). Implementasi Model ATIK dalam Mengembangkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini TKIT AL Wildan Bekasi. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(2), 662–667. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i2.480>
- Malapata, E., & Wijayanigsih, L. (2019). Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 4-5 Tahun melalui Media Lumbung Hitung. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 283. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.183>
- Maryam, S. (2019). Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak melalui Permainan Kartu Angka pada Kelompok B TK NW Lelupi Kecamatan Sikur. *Nusantara*, 1(1), 87–102.
- Mayasari, S., Lazim N., L. N., & Noviana, E. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Picture and Picture Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas Iii Sd Negeri 37 Pekanbaru. *JURNAL PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 3(2). <https://doi.org/10.33578/pjr.v3i2.6659>
- Misrawati, M., & Suryana, D. (2021). Bahan Ajar Matematika Berbasis Model Pembelajaran Tematik terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 298–306. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1249>
- Miswara, A., Wiyono, J., & Ariani, N. L. (2018). Pengaruh Permainan Congklak Terhadap Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Usia 4-6 Tahun Di Tk Dharma Wanita Persatuan 02 Malang. *Nursing News*, 3(1), 697–706.
- Mubarokah, M. (2021). Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Menggunakan Media Loose Parts pada Anak kelompok B TK. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(2), 535–540. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i2.1124>
- Nasution, A. S., Septi, D., Wulan, A., Kunci, K., Berhitung, K., Realia, B., & Tindakan, P. (2017). Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Benda Realia. *Jurnal Penelitian Pendidikan MIPA*, 2(1), 123–129.
- Nasution, D. (2016). Mengembangkan Sikap Sosial Anak Usia 5-6 Tahun dengan Metode Pembelajaran Kooperatif. *Jurnal Usia Dini*, 2(1), 35–46.
- Ningtyas, D. P. (2018). Peningkatan Kemampuan Memori Anak Pada Konsep Angka Melalui Permainan Ular Tangga. *AWLADY : Jurnal Pendidikan Anak*, 4(2), 180. <https://doi.org/10.24235/awlad.v4i2.2949>
- Nirawati, T., & Yetti, R. (2019). Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Meja Putar di Taman Kanak-Kanak. *Indonesian Institute for Counseling, Education and Therapy (IICET)*, 4(1), 51–58. <http://www.jurnal.iicet.org/index.php/jrti/article/view/387/383>
- Novianti, R. (2015). Pengembangan Permainan Roda Putar untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Angka Anak Usia 5-6 Tahun. *EDUCHILD*, 4(1), 56–63.
- Nurfaizah. (2021). Implementasi Pembelajaran Kooperatif Model Jigsaw Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. *Islamic EduKids: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 26–43.
- Nurjanah, N. (2017). Penerapan model pembelajaran inquiry based learning dalam

- meningkatkan kemampuan berhitung dan operasi bilangan anak usia dini. *Tunas Siliwangi*, 3(2), 105–119.
- Oktriyani, N. (2017). Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Permainan Lingkaran Angka Di Taman Kanak- Kanak Qatrinnada Kecamatan Koto Tangah Padang. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 83–96. <http://journal.unilak.ac.id/index.php/paud-lectura/article/view/510>
- Prawastiningtyas, D. P. (2015). Pengembangan Media Apron Hitung untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun di TK PKK Kartini Padokan Kidul Tirtonirmolo Kasihan Bantul. *Jurnal Pendidikan Guru PAUD*, 2(4), 103–111.
- Puji Astuti. (2020). Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Pohon Hitung Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Skripsi*.
- Pura, D. N., & Wulandari, A. (2020). Peningkatan Konsentrasi Anak Melalui Metode Eksperimen Membuat Lava Gunung Merapi. *Early Child Research and Practice*, 1(1), 22–27. <https://doi.org/https://doi.org/10.33258/ecrp.v1i01.1073>
- Purwaningsih, S. J., Reswita, R., & Putri, A. A. (2018). Meningkatkan Kemampuan Berhitung dengan Menggunakan Metode Jarimatika pada Anak Usia 4-5 Tahun di PAUD Dinda Kids Kota Pekanbaru. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(01), 49–60. <https://doi.org/10.31849/paudlectura.v2i01.1991>
- Putra, A. (2019). Pengenalan Protokol Kesehatan Pada Anak Usia Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw. *Sintesa, November*, 329–336.
- Ramadhani, E. A., & Wulandari, R. S. (2021). Pengaruh Permainan jepit Angka terhadap kemampuan Berhitung Anak Usia Dini. *MENTARI: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 1–10.
- Ratna Dewi, N. W. U., Asril, N. M., & Wirabrata, D. G. F. (2021). Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan pada Anak Usia Dini Melalui Video Animasi. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(1), 99. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i2.36800>
- Rekysika, N. S., & Haryanto, H. (2019). Media Pembelajaran Ular Tangga Bilangan Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(1), 56–61. <https://doi.org/10.17509/cd.v10i1.16000>
- Rohma, Naili. rustono. rifa'i achmad. (2016). Keefektifan Pembelajaran Kooperatif Melalui Media Dadu Dalam Pengembangan Kemampuan Matematika Bagi Anak Usia Dini. *Implementasi Nilai-Nilai Sosial Dalam Membentuk Perilaku Sosial Siswa Sd*, 5(2), 77–84.
- Romlah, dkk. (2016). Peningkatan Kemampuan Anak Melalui Kegiatan Bermain Sempoa. *Jurnal Ilmiah Potensial*, 1(2), 72–77.
- Santi, S., & Bachtiar, M. Y. (2020). Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Tradisional Congklak Di Taman Kanak-Kanak Yustikarini Kabupaten Bantaeng. *TEMATIK: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 21. <https://doi.org/10.26858/tematik.v6i1.14436>

- Sari, N. M., Yetti, E., & Hapidin, H. (2020). Pengembangan Media Permainan Mipon's Daily untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 831. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.428>
- Saribu, P. B. D., & Simanjuntak, J. (2018). Pengaruh Permainan Tradisional Congklak Terhadap Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia 4-5 Tahun di KB Tunas Harapan Kecamatan Sunggal Kab. Deli Serdang. *Jurnal Usia Dini*, 4(1), 28–38.
- Setianingrum, I., & Azizah, N. (2021). Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenai Lambang Bilangan pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 315–327. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1268>
- Setiawan, A. (2018). Meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini melalui media pembelajaran matematika di RA Ma'arif 1 Kota Metro. *Jurnal Program Studi PGRA*, 4(2), 181–188.
- Silowati, E. (2021). Peningkatan Kemampuan Berhitung Permulaan Pada Anak Usia Dini Melalui Media Pesawat Botol Bekas (Bobe) Di Kelompok A Tk Dharma Wanita 02 Pegandan Kecamatan Margorejo Kabupaten Pati. *Journal of Industrial Engineering & Management Research*, 2(6), 44–53.
- Sulfemi, W. B. (2019). Model Pembelajaran Kooperatif Mind Mapping Berbantu Audio Visual Dalam Meningkatkan Minat, Motivasi Dan Hasil Belajar IPS. *Jurnal PIPSI (Jurnal Pendidikan IPS Indonesia)*, 4(1), 13. <https://doi.org/10.26737/jpipsi.v4i1.1204>
- Suryaningsih, A. (2020). Pengaruh Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw terhadap Perilaku Kesehatan dan Keselamatan Anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1063–1072. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.751>
- Susilawati, E., Puspitasari, D., Kusumadewi, F., & Nuryanih, L. (2021). Modifikasi Permainan Tradisional “Congklak” Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak. *Jurnal Mutiara Ners*, 4(1), 24–30. <http://114.7.97.221/index.php/NERS/article/view/1297/1256>
- Syifa, F. M., & Simatupang, N. D. (2015). Penggunaan Sempoa Dalam Pengembangan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak. *PAUD Teratai*, 4(2), 1–6.
- Triandini, Y., & Atiyyah, S. (2020). Penerapan Permainan Kereta Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini. *AL IHSAN: Jurnal Pendidikan ...*, 1. <http://ejournal.iaiiibrahimy.ac.id/index.php/alihsan/article/view/374>
- Ulfa, F. N., Hafidah, R., Dewi, N. K., & Maret, U. S. (2020). Mengenai Bentuk Geometri melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe Talking Stick pada Anak Usia Dini. *Jurnal Kumara Cendekia*, 8(1), 82–96.
- Utami, Indah Hari, U. H. (2020). Kompetensi Profesional Guru dalam Penerapan Pembelajaran Tematik di SD Negeri Maguwoharjo 1 Yogyakarta. *PIONIR (Jurnal*

- Utami, S. (2016). Peningkatan Hasil Belajar melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD pada Pembelajaran Dasar Sinyal Video. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 22(4), 424. <https://doi.org/10.21831/jptk.v22i4.7840>
- Warmansyah, J. (2016). Pengaruh Metode Pembelajaran kooperatif dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(1), 99–120. <https://doi.org/https://doi.org/10.21009/JPUD.101.06> PENGARUH
- Wati, W., & Fatimah, R. (2016). Effect Size Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Heads Together (NHT) Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Pembelajaran Fisika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 5(2), 213–222. <https://doi.org/10.24042/jpifalbiruni.v5i2.121>
- Widharningsih, I. M. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Ips Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad. *Jurnal Praktik Penelitian Tindakan*, 10(1), 9–14.
- Wijayanti, W., & Efendi, M. (2021). Efektivitas Model Pakem dalam Meningkatkan Konsentrasi Belajar Anak Usia Dini. *Wisdom: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 02(01), 92–109. <https://doi.org/https://doi.org/10.21154/wisdom.v2i1.2485>
- Yuliani, Dwi., Putu A A, . Mutiara M. (2017). Pengaruh Video Pembelajaran terhadap Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Kelompok B di Taman kanak-Kanak. *E-Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 96–108.
- Yunita, N. K. D., & Trisiantari, N. K. D. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbasis Kearifan Lokal Tri Hita Karana Terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan Multikultural Indonesia*, 1(2), 96. <https://doi.org/10.23887/jpmu.v1i2.20778>

Copyrights

Copyright for this article is retained by the author(s), with first publication rights granted to the journal.

This is an open-access article distributed under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution license This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License