

# Snakes and Ladders Game Increases Counting Interest in Young Children: Permainan Ular Tangga Tingkatkan Minat Berhitung pada Anak Usia Dini

Putri Jelita Trio Seftina

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini,  
Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Choirun Nisak Aulina

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini,  
Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

**General Background:** Early childhood education plays a crucial role in cognitive and skill development, where engaging learning methods are essential. **Specific Background:** Mathematical skills, particularly counting, are fundamental for early learners; however, conventional methods often fail to maintain children's interest. **Knowledge Gap:** Limited research explores the effectiveness of interactive games in fostering numeracy enthusiasm among preschoolers. **Aims:** This study aims to investigate the impact of the Snakes and Ladders game on enhancing counting interest in children aged 5–6 years at TK PKK Sendangagung. **Results:** A classroom action research (CAR) method was employed with 11 students, showing a significant increase in interest—from 7.38% in the pre-cycle to 35.79% in Cycle I and 81.25% in Cycle II. **Novelty:** Unlike previous studies, this research modifies the traditional Snakes and Ladders game by integrating movement-based learning, aligning with children's natural inclination toward play. **Implications:** The findings suggest that incorporating interactive and engaging educational tools can effectively boost children's motivation and cognitive development, providing a viable strategy for early childhood educators to enhance numeracy skills through play-based learning.

## Highlights:

- Interactive Learning Boosts Interest - The Snakes and Ladders game significantly enhances children's enthusiasm for learning to count, increasing engagement through play.
- Proven Effectiveness - Interest in counting rose from 7.38% (pre-cycle) to 81.25% (Cycle II), demonstrating the game's impact on early numeracy skills.
- Practical Implications for Educators - Play-based learning strategies can be an effective alternative to traditional methods, making math more enjoyable and accessible for young learners.

**Keywords:** Interest Learning, Count, Old Children

## **Pendahuluan**

Anak usia dini merupakan anak yang berada pada rentang usia 0 - 6 tahun, usia dini sering disebut usia emas atau yang disebut juga dengan masa *golden age*. Maka dari itu pada usia ini, anak sangat memerlukan pendidikan untuk pembentukan karakter dan juga menumbuhkan kepribadian yang baik untuk anak kedepannya karena pada saat itu anak sedang berada pada masa pertumbuhan yang sangat cepat dan pesat [1]. Pendidikan anak usia dini merupakan wahana pendidikan yang sangat fundamental dalam memberikan kerangka dasar berkembangnya serta terbentuknya dasar-dasar pengetahuan anak serta sikap dan juga keterampilannya [2]. Menurut Bredekamp, anak usia dini memiliki beberapa keunikan tersendiri, seperti latar belakang keluarga, gaya belajar dan juga minat. Disamping itu menurut Berg anak usia dini adalah anak yang memiliki daya perhatian pendek jadi sulit untuk duduk dan memperhatikan sesuatu dalam jangka waktu yang lama, kecuali hal yang menyenangkan [3]. Jadi apapun yang berhubungan dengan anak usia dini harus menyenangkan termasuk juga gaya belajar.

Pakasi berpendapat bahwa belajar merupakan komunikasi anak dengan lingkungan, belajar artinya mengalami, belajar artinya berbuat, belajar artinya aktivitas yang memiliki tujuan, belajar perlu adanya motivasi, belajar perlu adanya kesiapan anak. belajar merupakan berpikir dan juga menggunakan daya pikir yang terakhir belajar bersifat integratif [4]. Adapun pengertian dari belajar menurut Iskandar, beliau mendefinisikan bahwa belajar merupakan usaha seseorang melalui interaksi dengan lingkungan untuk mengubah perilaku dirinya. Dari teori-teori tersebut penting adanya kesadaran dan minat untuk belajar sejak usia dini agar anak senang dan ada usaha dalam melakukannya [5].

Minat belajar anak merupakan kecenderungan lebih yang dimiliki oleh anak terhadap sesuatu yang membuatnya tertarik. Minat belajar dalam diri seorang anak sangat penting dan sangat berpengaruh besar untuk mempelajari suatu ilmu dan menerapkannya dengan baik dan benar karena dengan adanya minat belajar anak akan memiliki dorongan serta rangsangan yang membuat anak belajar dengan bersungguh-sungguh [6]. Pendapat lain mengatakan bahwa minat belajar adalah kecenderungan tetap untuk mengenang dan memperhatikan beberapa kegiatan [5]. Adapun indikator minat belajar menurut Slameto adalah minat belajar dapat diukur melalui 4 indikator yaitu motivasi belajar, ketertarikan untuk belajar, perhatian dalam belajar, dan juga pengetahuan. Perhatian merupakan konsentrasi aktivitas yang membuat pikiran terfokus dengan yang dipelajari, dan hal tersebut dapat dimanfaatkan dalam kehidupan sehari-hari [7]. Selanjutnya menurut Lestari dan Mokhammad, indikator minat belajar sendiri meliputi perasaan senang, ketertarikan untuk belajar, perhatian yang ditunjukkan saat belajar, dan juga keterlibatan dalam belajar. Sedangkan indikator minat belajar menurut Darmadi yaitu adanya pusat perhatian, pikiran dan perasaan karena adanya ketertarikan, adanya perasaan senang dengan pembelajaran, adanya kemauan dan kecenderungan untuk terlihat aktif dalam pembelajaran dan juga memiliki hasil yang terbaik [8]. Jadi indikator dari minat belajar berhitung sendiri adalah motivasi belajar berhitung, ketertarikan untuk belajar berhitung, perhatian dalam belajar berhitung, dan juga pengetahuan anak setelah belajar berhitung. Minat belajar berhitung adalah kemauan, kecenderungan untuk memperhatikan dan juga rasa senang anak dalam belajar berhitung serta senang untuk mempelajari dan mengingat segala sesuatu yang berhubungan dengan berhitung. Anak membutuhkan permainan yang menarik untuk meningkatkan minat belajar berhitung karena belajar berhitung merupakan sesuatu yang dibutuhkan anak untuk mengembangkan serta menumbuhkan keterampilan mengenal konsep matematika yang bermanfaat untuk anak, terutama mengenal lambang bilangan yang menjadi dasar pengembangan kognitif mereka. Kurangnya minat belajar anak salah satunya adalah karena metode yang digunakan lebih ke bercakap-cakap tanpa menggunakan media yang menarik, sehingga belum bisa membangkitkan minat belajar anak dalam berhitung atau mengenal matematika dikarenakan pembelajaran kurang menarik bagi mereka [7]. Jadi, pendidik harus merangkai pembelajaran se kreatif mungkin apalagi yang menyangkut dengan pembelajaran yang kurang menarik bagi anak usia dini seperti hitung-hitungan.

Berdasarkan hasil observasi di TK PKK Desa Sendangagung, minat belajar berhitung siswa disana masih rendah terlihat dari kurangnya antusias anak saat diajak belajar berhitung serta saat anak diterangkan oleh guru mengenai berhitung, anak asyik bermain sendiri. Hal tersebut dikarenakan beberapa factor, salah satunya adalah kurang menariknya pembelajaran berhitung yang diberikan kepada mereka, yaitu anak hanya belajar menggunakan buku atau lembar kerja siswa yang mana hal tersebut membuat anak kurang tertarik. Oleh karena itu, guru harus lebih kreatif dalam pemberian fasilitas belajar serta strategi atau metode pembelajaran yang digunakan. Menurut pendapat dari Sujiono, Guru dapat memberi pelajaran kepada anak berdasarkan konsep matematika yang benar dan menarik, menyenangkan, dapat mengembangkan imajinasi anak, merangsang anak untuk melakukan suatu kegiatan, mempermudah anak memahami pengenalan angka, membantu memudahkan anak untuk mengingat jumlah suatu benda [9]. Hal tersebut dapat diimplementasikan melalui permainan karena kegiatan yang paling penting dan utama dilakukan oleh anak-anak adalah bermain. Permainan dan bermain dapat membantu mengembangkan potensi-potensi yang ada pada diri anak, bagi anak bermain merupakan hal yang dianggap menyenangkan sebagai bentuk dari bekerja dan belajar [10]. Bagi anak usia dini, bermain dapat digunakan untuk mempelajari banyak hal, dengan bermain anak dapat bersosialisasi, mengenal aturan, menata dan mengontrol emosi dan lain sebagainya [11].

Oleh karena itu peneliti menggunakan permainan ular tangga sebagai upaya untuk meningkatkan minat belajar berhitung anak. Cara bermain permainan ular tangga ini adalah seperti ular tangga pada umumnya namun permainan ini yang menjadi pionnya adalah anak, jadi ada gambar atau rute ular tangga yang cukup besar dengan dadu berisi yang keduanya berisi angka 1 - 6. Untuk cara bermainnya seperti ular tangga pada umumnya pula, anak mengocok dadu lalu berjalan ke kotak selanjutnya sesuai dengan jumlah dadu, yang dimana hanya ada 40 kotak saja yang bertuliskan angka 1 - 20 dua kali, ada dadu memiliki enam mata dadu. Untuk alat dan bahannya adalah papan ular tangga dan juga dadu. Keunggulan dari media ini adalah mudah di simpan, awet karena menggunakan bahan yang tidak mudah rusak seperti plastik dan juga ringan, jadi dengan mencetak rute atau papan ular tangganya menjadi semacam banner. Dengan permainan ini diharapkan anak tidak merasa terbebani dan juga dengan permainan ini dapat membuat anak senang belajar matematika sambil bermain. Karena bermain merupakan suatu kegiatan yang memberi kesenangan dan dapat mengembangkan perkembangan anak. Montessori menyatakan bahwa, ketika anak sedang bermain maka anak akan menyerap serta mempelajari segala sesuatu yang sedang terjadi di lingkungan sekitarnya dengan baik [12]. Selain itu pada juga menyatakan bahwa bermain menurut Comenius merupakan hal penting dalam mengembangkan perkembangan diri anak [12]. Dengan bermain anak akan memiliki peluang untuk mengekspresikan diri dan juga secara bebas bereksplorasi. Metode permainan ini cocok digunakan untuk menarik minat belajar berhitung pada anak usia dini yang mana anak usia dini memiliki kecenderungan kurang menyukai hal-hal yang berkaitan dengan matematika ataupun hitung-hitungan [13].

Pada penelitian sebelumnya yaitu oleh Ida Royani dan Dadan Suryana yang berjudul "Peningkatan Kemampuan Konsep Bilangan melalui Bermain Ular Tangga pada Anak Usia Dini" menunjukkan bahwa kemampuan mengenal konsep bilangan anak mengalami peningkatan dengan menggunakan media ular tangga, hal ini terlihat dari nilai rata-rata dari prasiklus sebesar 36,11% kategori Belum Berkembang (BB), siklus I sebesar 50,18% kategori Mulai Berkembang (MB), dan siklus 2 sebesar 76,1% Berkembang Sangat Baik (BSB). Ida Royani dan Dadan Suryana pada hasil penelitiannya juga menyebutkan bahwa penggunaan ular tangga sebagai media pembelajaran merupakan salah satu alternatif yang dapat guru gunakan. Media dapat membantu untuk menyalurkan isi pelajaran, merangsang perasaan, pikiran, perhatian, dan kemampuan anak [14]. Pada penelitian lain yaitu oleh Nur Afifah dan Sri Hartatik yang berjudul "Pengaruh Media Permainan Ular Tangga terhadap Motivasi Belajar pada Pelajaran Matematika Kelas II SD Kemala Bayangkari Surabaya" juga menunjukkan bahwa permainan ular tangga ini dapat meningkatkan motivasi belajar anak sekolah dasar kelas 2 pada SD Kemala Bayangkari Surabaya. Peneliti menyebutkan bahwa hasil penelitian adalah motivasi belajar siswa sebelum diterapkan media permainan ular tangga sebesar 53,09% dengan kriteria kurang dan hasil motivasi belajar siswa setelah diterapkan media permainan ular tangga sebesar 75% dengan kriteria baik. Jadi motivasi belajar siswa mengalami peningkatan. Hasil

penelitian ini ditulis pada jurnal yang berjudul Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Terhadap Motivasi Belajar Pada Pelajaran Matematika Kelas II SD Kemala Bhayangkari 1 Surabaya [15]. Jika dua penelitian sebelumnya dikaitkan dengan penelitian Permainan Ular Tangga Sebagai Upaya Meningkatkan Minat Belajar Berhitung Anak Usia 5 - 6 Tahun maka akan besar kemungkinan besar penelitian ini akan berhasil dan memberikan hasil sesuai dengan harapan yaitu adanya peningkatan minat belajar berhitung anak usia 5 - 6 tahun.

Fokus dan tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan minat belajar berhitung anak melalui kegiatan bermain ular tangga TK PKK Sendangagung dan berupaya untuk mencari solusi bagaimana cara agar minat belajar berhitung anak usia 5 - 6 tahun di TK PKK Sendangagung tersebut bisa meningkat.

## **Metode**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK). Menurut Arikunto, dkk, penelitian tindakan kelas (PTK) merupakan suatu tindakan untuk mencermati kegiatan belajar, yang terjadi dan dimunculkan dengan sengaja dalam sebuah kelas secara bersama [16]. Penelitian Tindakan Kelas atau yang sering disebut dengan PTK merupakan penelitian yang berfokus pada kegiatan guru dan siswa yang ada di dalam kelas. Penelitian ini (PTK) dilakukan terus menerus dan bertahap sampai mendapat hasil terbaik, maka dari itu dalam PENELITIAN Tindakan Kelas (PTK) ada yang namanya siklus pelaksanaan [17].

Subjek pada penelitian ini adalah siswa siswi Taman Kanak-kanak PKK Desa Sendangagung lebih tepatnya siswa siswi TK B yang usianya berada pada rentang 5 - 6 tahun. Jumlah anak yang duduk di bangku TK B adalah 11 anak. Aspek yang diteliti adalah minat belajar berhitung anak yang mana mereka memiliki latar belakang kemampuan yang berbeda-beda, minat dan ketertarikan yang berbeda-beda. Tempat penelitian ini dilakukan di TK PKK Desa Sendangagung Kabupaten Bojonegoro dengan jangka waktu kurang lebih 2 bulan.

Pada penelitian perencanaan (merencanakan tindakan), memunculkan indikator yang mengacu pada teori, melakukan tindakan atau pelaksanaan penelitian yang dipraktikkan dengan berkolaborasi bersama guru, selanjutnya melakukan observasi, evaluasi dan yang terakhir adalah refleksi atau menganalisis keseluruhan hasil dari penelitian dan jika refleksi hasilnya belum sesuai dari apa yang di harapkan maka menggunakan siklus selanjutnya sampai menghasilkan hasil yang diinginkan atau diharapkan.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah dengan observasi, wawancara pendidik dan mengambil dokumen atau catatan yang sudah ada. Observasi dilakukan pada anak TK B dengan melihat minat belajar berhitung mereka. Standar keberhasilan meningkatkan minat belajar berhitung anak pada penelitian ini, peneliti menggunakan beberapa indikator sesuai dengan pendapat Slameto yaitu meliputi ; (1) motivasi belajar berhitung, (2) ketertarikan untuk belajar berhitung, (3) perhatian dalam belajar berhitung, (4) pengetahuan anak setelah belajar berhitung. Penelitian pada setiap Siklus akan berhasil bila anak sudah mencapai prosentase pencapaian yang telah ditentukan yaitu 75% keatas.

Hasil dari penelitian minat belajar berhitung anak usia 5 - 6 tahun di TK PKK Sendangagung diprosentasekan dengan rumus :

Keterangan :

P : angka Prosentase

F : jumlah yang diperoleh dari hasil belajar anak

N : score maksimal

## Hasil dan Pembahasan

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan di kelas B1 TK PKK Sendangagung pada semester genap di tahun ajaran 2023/2024 dengan jumlah 11 siswa atau anak yang duduk di bangku kelas tersebut. Penelitian ini dilakukan pada Semester Ganjil Tahun Ajaran 2023/2024. Peneliti menerapkan kegiatan pembelajaran dengan strategi dan media yang telah disusun sedemikian rupa sebelumnya. Peneliti juga sudah menyiapkan segala kebutuhan yang diperlukan pada saat melakukan penelitian. Tahapan-tahapan pada penelitian ini adalah (1) tahap perencanaan yang merupakan tahap merencanakan tindakan yang akan dilakukan pada saat penelitian dan belajar berhitung menggunakan ular tangga, (2) memunculkan indikator yang mengacu pada teori-teori (3) melakukan tindakan atau pelaksanaan penelitian yang dipraktikkan dengan berkolaborasi bersama guru kelas, (4) selanjutnya melakukan observasi, (5) evaluasi penelitian dan (6) yang terakhir adalah refleksi yang merupakan pertimbangan pada kelebihan dan kekurangan pada saat penelitian. Sebelum melakukan penelitian tindakan kelas ini peneliti terlebih dahulu melakukan observasi untuk mengetahui perkembangan kemampuan berhitung pada anak usia 5-6 tahun di TK PKK Sendangagung.

### 1. Pra Siklus

Peneliti melakukan kegiatan ini atau kegiatan yang disebut dengan pra siklus sebagai tindakan awal sebelumnya untuk mengumpulkan data minat belajar berhitung yang dimiliki oleh anak TK B di TK PKK Sedangagung. Hal tersebut dilakukan dengan tujuan agar peneliti mengetahui dan juga memahami kondisi awal minat belajar berhitung yang dimiliki oleh anak. Pada kegiatan pra siklus, peneliti melakukan tindakan untuk mengetahui minat belajar berhitung anak dengan mengajak mereka belajar berhitung dengan tebak-tebakan dan melengkapi atau mengisi suatu lembar kerja. Lembar kerja tersebut berisi denah ular tangga yang memiliki 40 kotak dengan angka 2 kali 20 dan juga gambar dadu yang harus dilengkapi titiknya sesuai angka. Lalu anak melengkapi angka-angka yang hilang sesuai dengan urutannya. Angka pada soal yang hilang perlu di isi sesuai urutannya. Pada kegiatan ini, anak masih kebingungan dengan urutan angka, focus anak dalam belajar masih kurang, anak lebih asik bermain dan ngobrol sama teman sebangku, ada beberapa ada yang mengisinya dengan melihat punya teman sebangkunya. Dari kegiatan yang diamati peneliti pada kegiatan pra siklus disini, minat belajar anak masih perlu mendapatkan dukungan dan dorongan lagi agar bertambah, anak masih kurang mau memperhatikan disaat diajak belajar berhitung dan masih perlu bimbingan untuk mengasah kemampuannya dalam berhitung. Pada penelitian pra siklus ini minat belajar berhitung anak masih rendah dan kurang, terdapat hasil yang diperoleh yaitu 7,38%.

Tindakan penelitian pada siklus I dilakukan sebanyak empat kali pertemuan dalam satu minggu pada bulan Februari 2024 tepatnya pada sekitar minggu ke tiga pada bulan februari. Alokasi waktu untuk setiap sesi pertemuan adalah  $\pm$  30 menit. Tahap perencanaan tindakan pada siklus I adalah pada pertemuan pertama peneliti melakukan penyusunan rencana pembelajaran harian (RPPH) untuk kebutuhan peneliti dalam melakukan proses atau kegiatan penelitian, tidak hanya itu pada tahap ini peneliti juga menyiapkan media yang akan digunakan selama proses penelitian serta menyusun kegiatan observasi dan penelitian.

### 2. Hasil Penelitian Siklus I

Pertemuan pertama pada siklus I dilaksanakan pada hari Jumat 16 Februari 2024 pukul 08.30 - 09.00 WIB. Kegiatan pembuka dilakukan oleh guru kelas, peneliti hanya membantu guru kelas. Lalu langkah awal peneliti pada pertemuan ini adalah memberi penjelasan terkait berhitung dan praktik berhitung seperti dengan mengajak bernyanyi hitungan 1 - 20 dengan berbagai bahasa seperti bahasa Indonesia, bahasa jawa, bahasa karma, bahasa inggris dan bahasa arab. Lalu memberikan pertanyaan-pertanyaan sederhana terkait berhitung lewat lisan, dengan metode bercakap-cakap untuk memperkuat pemahaman anak.

Pertemuan ke 2 pada siklus I dilaksanakan di hari Sabtu, 17 Februari 2024 dengan alokasi waktu yang sama yaitu  $\pm$  30 menit. Peneliti menjelaskan kembali terkait berhitung dan didukung dengan beberapa soal tentang berhitung di buku, lalu peneliti menjelaskan terkait permainan yang akan dimainkan anak dalam belajar berhitung nantinya. Peneliti menggunakan dadu yang merupakan media penelitian untuk kegiatan pembelajaran sekaligus untuk memperkenalkan anak sebelum belajar dengan ular tangga.

Pertemuan ke 3 pada siklus I dilaksanakan pada hari Senin, 19 Februari 2024 dengan alokasi waktu sekitar 30 menit juga. Peneliti mengajak anak belajar berhitung dengan bermain ular tangga. Permainan dilakukan diluar ruangan atau di halaman sekolah. Pada saat melakukan kegiatan anak bergantian melempar dadu satu persatu dan berjalan di kotak angka sesuai dengan mata dadu yang mereka dapatkan. Mereka bermain membutuhkan waktu yang lumayan lama karena ada 40 kotak yang harus diselesaikan dan disisi lain mereka harus bergantian. Anak bermain sambil berhitung jumlah mata dadu dan kotak yang harus dilewati setiap mereka berjalan. Pengamatan dilakukan oleh peneliti bersamaan dengan pendampingan kegiatan pembelajaran.

Pertemuan ke 4 pada siklus I dilaksanakan pada hari Selasa, 20 Februari 2024 dengan alokasi yang sama juga yaitu  $\pm$  30 menit. Pada pertemuan ini peneliti memancing anak untuk membahas permainan kemarin dan bercakap cakap yang beberapa percakapan isisnya adalah pertanyaan tentang kegiatan yang sudah dilakukan, dengan tujuan untuk mengetahui pemahaman anak tentang apa yang sudah dipelajari kemarin dan untuk mengetahui tentang prosentase minat belajar berhitung mereka.

Selama kegiatan pembelajaran dari empat kali pertemuan yang telah dilakukan pada siklus I, semuanya berjalan dengan lancar sesuai dengan rencana peneliti. Dari pelaksanaan siklus I tersebut, peneliti dapat mengamati bahwa minat belajar berhitung anak mengalami peningkatan dari pra siklus yaitu 7,38% dan pada siklus 1 mengalami peningkatan menjadi 35,79% sebagaimana tabel 1.

Pada siklus I, hasil prosentase minat belajar berhitung anak masih belum meemenuhi target. Saat bermain, masih banyak anak yang ngobrol sendiri, rasa jenuh anak saat bermain sambil belajar masih ada, anak merasa lelah karena harus bergantian satu persatu dan itu cukup memerlukan waktu yang lama. Tetapi rasa tertarik belajar berhitung sudah mulai meningkat, hanya saja konsep bermainnya yang perlu diperbaiki agar tidak terlalu membuat anak lelah dan bosan.

Refleksi pada penelitian ini adalah evaluasi atau penilaian tindakan pembelajaran pada siklus I. Berdasarkan hasil observasi dan analisis siklus I ditemukan beberapa permasalahan oleh peneliti yaitu : (1) kurangnya atau terbatasnya waktu untuk kegiatan belajar, karena hanya diberi waktu sekitar 30 menit untuk bermain. (2) pemberian pemahaman terkait belajar berhitung kurang maksimal. (3) anak lelah karena media yang digunakan terlalu banyak kotak jadi harus bergantian satu persatu sedangkan waktu yang dimiliki tidaklah banyak. (4) selama kegiatan, anak yang belum mendapat giliran atau sudah mendapat giliran cenderung bermain sendiri (5) kurangnya penjelasan aturan pembelajaran dan alur pembelajaran dengan bermain (6) ada anak kelas lain yaitu anak kelas TK A yang ikut bermain karena tertarik dan penasaran membuat focus belajar anak kelas B terganggu. Dengan adanya beberapa factor yang menyebabkan pemicu ketidak berhasilan atau pemicu penghambat tercapainya tujuan penelitian pada kegiatan pembelajaran siklus I, maka perlu adanya perbaikan yang nantinya akan dilakukan pada siklus II.

### **3. Hasil Penelitian Siklus II**

Tindakan penelitian pada siklus II ini dilakukan sebanyak dua kali pertemuan dalam satu minggu pada bulan Maret 2024 tepatnya pada minggu pertama. Alokasi waktu untuk setiap sesi pertemuan adalah  $\pm$  60 menit yaitu dari jam 08.00 - 09.00 WIB di pertemuan pertama dan  $\pm$  90 menit yaitu mulai jam 08.00 - 09.30 WIB untuk pertemuan kedua. Tahapan pada siklus II ini yaitu perencanaan, pelaksanaan, analisis dan refleksi. Perencanaan tindakan pada siklus II adalah sebelum pertemuan

pertama peneliti melakukan penyusunan rencana pembelajaran harian (RPPH) yang digunakan peneliti dalam melakukan proses atau kegiatan penelitian, tidak hanya itu pada tahap ini peneliti juga menyiapkan media yang akan digunakan untuk proses penelitian. Pelaksanaan penelitian dilakukan sesudah adanya persiapan dan perencanaan yang cukup matang. Setelah melaksanakan penelitian, peneliti melakukan analisis perkembangan minat belajar berhitung anak. Setelah seluruh rangkaian tersebut selesai, peneliti melakukan refleksi penelitian siklus II yang berkolaborasi dengan guru kelas.

Pertemuan pertama pada siklus II ini dilakukan pada hari Kamis tanggal 07 Maret 2024 dengan alokasi waktu  $\pm$  60 menit dimulai pada pukul 08.00 – 09.00 WIB. Langkah awal pada pertemuan ini adalah kegiatan pembuka seperti biasa, namun disini sudah peneliti yang melakukan kegiatan pembuka bersama siswa, guru kelas hanya menemani dan membantu jika peneliti memerlukan bantuan. Di kegiatan pembuka peneliti mengajak bernyanyi tentang berhitung sesudah melakukan rangkaian doa. Peneliti mengajak bernyanyi lagu berhitung dengan berbagai bahasa yaitu ahasa Indonesia, bahasa jawa karma, bahasa jawa ngoko, bahasa arab dan bahasa inggris. Setelah itu peneliti mengajak dan memancing peserta didik untuk mengingat dan menceritakan kegiatan kita pada saat bermain ular tangga di siklus 1 kemarin. Setelah itu kita belajar berhitung menggunakan beberapa soal atau permasalahan yang melibatkan hitung-hitungan. Peneliti juga memberi pengumuman bahwa besok kita akan bermain ular tangga lagi dan menjelaskan cara bermainnya besok yang memiliki sedikit perbedaan dari cara bermain yang dilakukan pada pertemuan di siklus I kemarin. Di ujung waktu pertemuan pertama di siklus ke II, peneliti mengajak peserta didik untuk membentuk tim bermain ular tangga besok, tim terdiri dari dua orang.

Pertemuan ke dua pada penelitian siklus II dilaukan pada hari Jumat tanggal 08 Maret 2024 dengan alokasi waktu  $\pm$  90 menit yaitu dari jam 08.00 – 09.00 WIB. Langkah awal berdoa dan melakukan kegiatan pembuka sambil bernyanyi lagu berhitung yang sebelumnya memang sudah dikenalkan dan sudah pernah di praktekan oleh peneliti kepada peserta didik. Selanjutnya peneliti mengajak dan memancing peserta didik tentang kegiatan hai ini yang sudah diinformasikan kemarin dan juga alur permainan yang sudah dijelaskan kemarin, guna untuk memancing ingatan anak dan sebera tertariknya anak dengan permainan ular tangga yang akan dilakukannya pada hari ini. Setelah membahas terkait alur atau jalan bermain ular tangga, peneliti juga mengajak anak untuk menyepakati aturan main pada saat nanti melakukan kegiatan bermain ular tangga, seperti harus tertib dan sabar, harus bergantian, menghitung sendiri dan lain sebagainya. Setelah memahami alur main dan aturan main, peneliti mengajak anak untuk menyiapkan kebutuhan bermain bersama-sama, seperti gotong royong menggelar papan ular tangga, menata dan meringgirkan bangku (karena permainan dilakukan di dalam ruang kelas) dan mempersiapkan yang lain-lainnya. Anak dengan semangat dan sangat bahagia mempersiapkan semuanya. Selanjutnya mulailah bermain ular tangga dengan senang gembira.

Permainan ular tangga pada siklus II ini memiliki perbedaan dengan permainan ular tangga yang dilakukan pada siklus I. Pada siklus II peserta didik atau pemain berkelompok (dua orang). Orang pertama bermain diatas papan pada level pertama dan yang satunya melempar dadu, setelah memasuki level kedua bergantian yang tadi melempar dadu sekarang yang berjalan diatas papan ular tangga dan teman satunya yang melempar dadu. Begitupun dengan tim tim yang lain. Selain cara main, perbedaan permainan ular tangga pada siklus I dan siklus II adalah siklus I permainannya dilakukan di halaman atau diluar kelas, sedangkan pada siklus II dilakukan di dalam kelas atau dalam ruangan.

Dari hasil penelitian pada siklus II ini, peneliti dapat menyimpulkan bawa minat belajar berhitung yang dimiliki oleh anak kelompok B TK PKK Sedangagung mengalami peningkatan dengan menggunakan permainan ular tangga. Permainan yang menyenangkan membuat pembelajaran lebih menarik dan lebih membahagiakan bagi anak. dengan konsep bermain yang menyenangkan serta media papan ular tangga dan dadu yang menarik membuat anak tidak tertarik dengan pembelajaran berhitung. Salah satu contohnya, sesudah bermain ular tangga, beberapa anak ke kantin sekolah dan membeli ular tangga mini, hal ini menjadi salah satu bukti bahwa permainan

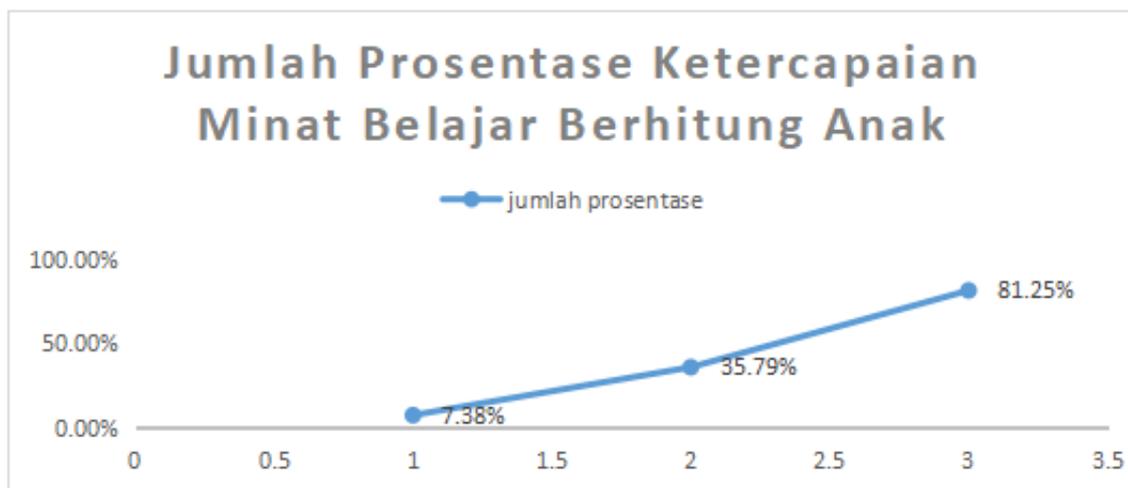
ular tangga berhasil meningkatkan minat belajar berhitung anak kelas B TK PKK Sendangagung.

Setelah melaksanakan penelitian siklus II, peneliti dan juga guru kelas yang menjadi partner atau pihak yang diajak berkolaborasi melakukan refleksi. Hasil dari refleksi tersebut yaitu (1) siswa siswi kelas B TK PKK Sendangagung minat untuk belajar berhitung menggunakan permainan ular tangga (2) minat belajar berhitung siswa siswi kelas B TK PKK Sendangagung mengalami peningkatan dari sebelumnya (3) anak sangat aktif, gembira dan semangat belajar berhitung sambil bermain (3) konsep belajar dan media sangatlah penting dan diperhatikan oleh pendidik untuk merangsang dan menarik minat belajar anak.

Minat belajar berhitung anak mengalami peningkatan sebesar 81,25% pada siklus II, yang mana pada siklus I hanya 35,79% dan waktu pra siklus hanya 7,38%. Sebagaimana pada gambar 1 dan tabel 1.

Responden	Hasil		
	Prasiklus	Siklus I	Siklus II
Responden 1	37,5%	62,5%	93,75%
Responden 2	25%	43,75%	93,75%
Responden 3	50%	68,75%	87,5%
Responden 4	37,5%	56,25%	75%
Responden 5	81,25%	87,5%	100%
Responden 6	68,75%	81,25%	93,75%
Responden 7	50%	56,25%	81,25%
Responden 8	56,25%	75%	87,5%
Responden 9	25%	37,5%	68,75%
Responden 10	56,25%	75%	87,5%
Responden 11	56,25%	75%	93,75%
Jumlah Prosentase	543,75%	718,75%	962,5%
Rata-rata	49,43%	63,34%	87,5%
Ketercapaian	7,38%	35,79%	81,25%

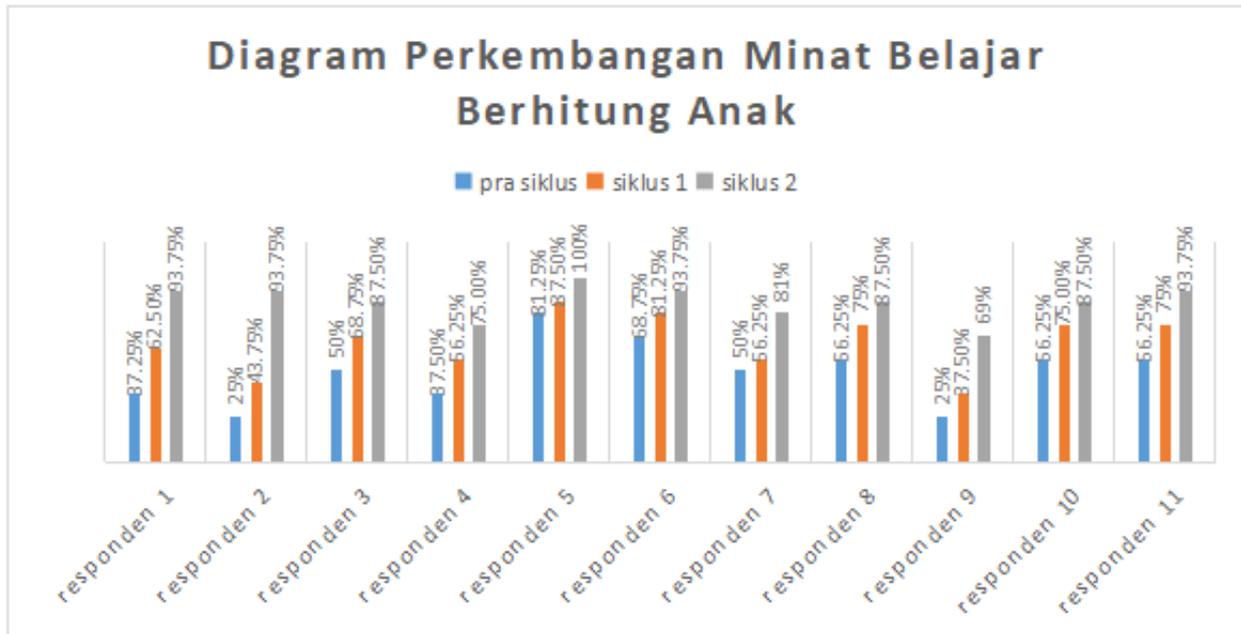
**Table 1.** Hasil nilai peningkatan minat belajar berhitung siswa siswi Kelas B TK PKK Sendangagung dengan bermain ular tangga pada tahap Pra Siklus, Siklus I, Siklus II



**Figure 1.** Peningkatan ketercapaian tindakan

Berdasarkan data pada tabel 1 dan gambar 1 dapat dilihat jika anak tertarik dan berminat belajar berhitung dengan permainan ular tangga. Hal tersebut dapat dibuktikan dari hasil penelitian pada

pra siklus sebesar 7,38% pada siklus I capaian anak mengalami peningkatan menjadi 35,79% dan pada siklus II capaian anak juga mengalami peningkatan menjadi 81,25%.



**Figure 2.** Peningkatan minat belajar berhitung masing-masing responden

Dari beberapa gambaran hasil penelitian yang dijelaskan diatas, dapat disimpulkan bahwa ular tangga dapat meningkatkan minat belajar berhitung anak. Hal tersebut dapat dibuktikan dari hasil-hasil yang telah dipaparkan oleh peneliti selama kegiatan penelitian yaitu pada pra siklus, siklus I dan Siklus II. Yang mana pada pra siklus memperoleh hasil 7,38% pada siklus I memperoleh hasil 35,79% dan pada siklus II memperoleh hasil 81,25%. Gambaran perkembangan minat belajar berhitung anak pada pra siklus anak masih rendah minat belajar berhitungnya, anak masih belum terlalu minat dan sulit diajak focus saat belajar berhitung. Pada saat siklus I minat belajar berhitung anak meningkat dengan adanya permainan yang dirasa menarik bagi mereka yaitu ular tangga, anak belajar dengan bermain ular tangga diluar ruangan, namun ada beberapa hal yang menghambat perkembangan minat belajar berhitungnya pada penelitian siklus I ini, contohnya seperti jenuh karena harus bergantian satu persatu dan membutuhkan waktu yang menurut mereka lama, jadi semangatnya hanya diawal. Setelah adanya refleksi tersebut peneliti mengubah strategi di siklus II yang membuat minat belajar berhitung anak mengalami kenaikan dari sebelumnya, anak tertarik dengan berhitung, anak termotivasi untuk belajar berhitung, pengetahuan anak bertambah sesudah belajar berhitung.

Faktor yang membuat permainan ini mampu meningkatkan minat belajar berhitung anak kelas B TK PKK Sendangagung adalah 1) kegiatan menarik 2) kegiatan tidak membosankan dan seru 3) kegiatan belajar dilakukan sambil bermain 4) desain ular tangga menarik 5) kegiatan mudah dipahami alurnya oleh anak. Selain beberapa hal tersebut, anak juga mampu bersosialisasi dengan baik dan juga bekerja sama dengan baik bersama teman-teman, anak mau bergantian, sabar menunggu giliran dan lain sebagainya.

Penelitian ini juga sejalan dengan penelitian sebelum-sebelumnya, seperti penelitian yang dilakukan oleh Yoci Yusvita pada penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Permainan Ular Tangga Raksasa Terhadap kemampuan Berpikir logis Anak Usia 5 - 6 Tahun” pada TK Putra II Kota Jambi dengan sasaran penelitian anak usia 5 - 6 tahun dengan jumlah sampel 13 anak. Dalam penelitiannya tersebut Yoci Yusvita menjelaskan bahwa permainan ular tangga mampu

mengembangkan kemampuan anak untuk berpikir logis. Pada penelitian tersebut memperoleh hasil yaitu yang sebelumnya nilai rata-rata kemampuan berpikir logis anak adalah 27,84 meningkat menjadi 42,92. Pada penelitian ini sama-sama menunjukkan bahwa permainan ular tangga memberikan pengaruh yang baik bagi perkembangan dan kemampuan anak usia 5 - 6 tahun [18]. Disamping berpengaruh terhadap hasil belajar dan kemampuan matematika anak, permainan ular tangga ini juga berpengaruh terhadap keaktifan yang dimiliki oleh anak selama proses belajar didalam maupun diluar kelas [19]. Menariknya sebuah permainan akan memikat giat belajar pada anak termasuk anak usia dini. Permainan ular tangga meruakan sebuah permainan yang cukup sederhana dan hampir semua anak tau dan pernah memainkannya, hal tersebut membuat anak mudah belajar menggunakan permainan ini [20].

Peneliti melakukan penelitian sesuai dengan cara memainkan ular tangga pada umumnya, agar mudah dipahami anak, disamping itu peneliti juga memberikan arahan pada saat kegiatan pembelajaran. Selain itu peneliti juga memberikan motivasi serta semangat kepada peserta anak untuk tertarik dan senang belajar berhitung pada penelitian ini. Sehingga permainan ular tangga ini mampu meningkatkan minat belajar berhitung anak dengan adanya nilai menarik pada permainan serta media yang digunakan. Selain membantu perkembangan dan minat belajar berhitung anak, permainan ini juga sangat cocok untuk anak.

## **Simpulan**

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa dengan permainan ular tangga, minat belajar berhitung anak meningkat. Peningkatan tersebut ditandai dengan meningkatnya minat belajar siswa, ketertarikan siswa dalam belajar berhitung, pengetahuan anak yang meningkat dari sebelum bermain, dan hal hal kevil lainnya seperti siswa membeli ular tangga sendiri untuk digunakan bermain dirumah dan lain sebagainya. Penelitian ini dilakukan guna untuk mendapatkan data terkait minat belajar berhitung serta untuk meningkatkan minat belajar berhitung anak usia 5 - 6 tahun yang saat ini duduk di kelas B TK PKK Desa Sendangagung. Dari hasil kegiatan belajar pada prasiklus, siklus I dan sikluus II, minat belajar berhitung anak mengalami peningkatan dengan permainan ular tangga yang telah diterapkan oleh peneliti. Penerapan permainan ular tangga, serta media-media dan cara bermain yang menarik membuat anak senang, hal tersebut membuat minat belajar berhitung anak meningkat. Medianya menggunakan papan ular tangga besat yang terbuat dari semacam cetakan banner berwarna, dan dilengkapi dengan sebuah dadu berwarna juga. Cara bermainnya, anak bermain berdua dengan timnya, lalu bermain bergantian dengan tim yang lain. Anak menjadi pion pada permainan ular tangga ini, mereka melempar dadu sendiri dan maju sesuai dengan jumlah mata dadu yang didapatkan. Anak menghitung sendiri jumlah mata dadu dan jumlah langkah mereka. Pada papan ular tangga terdapat dua level yaitu level pertama di warna orange dan level kedua berwarna kuning. Satu tim ada dua anak, jadi jika yang satu bagian bejalan maka yang satunya bagian melempar dadu, begitupun sebaliknya. Jadi selain belajar, sosial dan kerjasama anak berkembang pada permainan ini. Anak belajar dengan senang gembira karena pembelajaran dilakukan dengan bermain, yang mana pada mulanya belajar berhitung menjadi tantangan tersendiri bagi anak, dan juga tantangan tersendiri bagi guru untuk membuat pembelajaran ini menjadi menarik, sekarang dengan permainan ini anak lebih senang dan tertari, anak juga lebih enjoy belajar sambil bermain. Dan beberapa anak bahkan hampir setengah dari seluruh sampel, mereka membeli ular tangga sendiri sesudah belajar sambil bermain ular tangga bersama peneliti.

## **Ucapan Terimakasih**

Alhamdulillah Rabbil Alamin, segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan hidayah dan petunjuk serta kemudahan kepada saya sehingga saya mampu menyelesaikan penelitian serta penulisan artikel ini dengan baik dan lancar sesuai dengan harapan. Puji syukur juga saya panjatkan kepada Allah SWT yang memberikan beribu ribu nikmat tak terhingga kepada saya, yang telah memberikan kemudahan atas segala sesuatu, yang telah memberikan ampunan atas segala

kesalahan.

Pertama, terimakasih yang tidak terhingga saya sampaikan kepada kedua orang tua yang telah memberikan doa, semangat, serta dukungan yang tiada tara. Orang tua yang selalu menjadi rumah ternyaman, yang menjadi alasan pertama dan alasan utama untuk tetap kuat, tetap tangguh dan semangat, orang tua yang selalu meyakinkan saya bahwa saya pasti berhasil, orang tua yang selalu bangga atas segala capaian saya. Saya bangga menjadi anak bungsu yang begitu disayang oleh mereka. Terimakasih kepada bapak Kasdiran, bapak hebat yang selalu mengusahakan kesuksesan anak bungsunya ini. Terimakasih kepada ibu Zuhriyah, ibu yang cantik dan sangat luar biasa, ibu yang selalu menjadi teman cerita, ibu yang tiada henti mengingatkan anak bungsunya ini untuk senantiasa beribadah dan berdoa, ibu yang masih suka menangis dan rindu jika anak bungsunya ini merantau mencari ilmu, ibu yang selalu menanyakan kabar saat anak bungsunya jauh darinya. Terimakasih banyak, anak bungsu kalian sayang kepada kalian berdua dan semoga bisa membanggakan serta membahagiakan kalian sampai kapanpun.

Kedua, terimakasih saya sampaikan kepada dosen pembimbing yang baik, ibu Choirun Nisak Aulina, S.Pd.I, M.Pd, terimakasih sudah sudi membimbing dan mengarahkan saya, terimakasih sudah sabar dalam menuntun serta memberikan pemahaman kepada saya, dosen pembimbing yang menemani saya mulai dari saya merancang judul, mulai dari saya menulis kata pertama di artikel ini sampai saya menyelesaikan artikel ini dengan baik dan benar. Semoga saya bisa memberikan hasil yang terbaik, amiin.

Ketiga, terimakasih kepada ibu kepala sekolah TK PKK Sendangagung, terimakasih kepada para ibu guru dan juga siswa siswi kelas B TK PKK Desa Sendangagung Kecamatan Sumberrejo Kabupaten Bojonegoro, terimakasih telah mengizinkan saya serta membantu saya dalam menjalankan penelitian ini. Semoga ada banyak manfaat yang dapat diambil setelah adanya penelitian ini.

Keempat, terimakasih kepada seluruh anggota keluarga dan kedua kakak saya, keluarga yang selalu menganggap saya adalah adik kecil yang harus selalu dijaga dan disayangi, terimakasih sudah menjadi garda terdepan bagi saya, terimakasih sudah memberikan saya doa dan dukungan, terimakasih sudah bangga kepada saya, terimakasih banyak.

Kelima, terimakasih kepada orang baik yang tiada henti memberikan doa dan dukungan. Terimakasih sudah memberi semangat dan membersamai saya selama ini, semoga kita tetap menjalin hubungan baik sampai kapanpun.

Keenam, terimakasih kepada sahabat dan teman-teman yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu, terimakasih sudah menjadi tempat cerita, terimakasih sudah memberikan waktu untuk mendengarkan berbagai cerita ataupun keluh kesah selamaini, terimakasih sudah bersedia mengajak refreshing ketika lagi pusing-pusingnya menyusun artikel ini, terimakasih atas semuanya.

## References

1. [1] G. Wahab and Rosnawati, *Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran*. CV. Adanu Abimata, 2021.
2. [2] E. Ambarsari, M. Syukri, and D. Miranda, "Peningkatan Kemandirian Anak Melalui Metode Pembiasaan Usia 4-5 Tahun di Taman Kanak-Kanak Mujahidin I," *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, vol. 3, no. 9, pp. 1-13, 2014. [Online]. Available: <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/6189>
3. [3] A. Priyanto, "Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Bermain," *Jurnal Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta*, no. 2, 2014.
4. [4] A. Djameluddin and Wardana, *Belajar dan Pembelajaran: 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis*. 2019.
5. [5] A. Nisa, "Pengaruh Perhatian Orang Tua dan Minat Belajar Siswa terhadap Prestasi

- Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial,” *Faktual: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, vol. 2, no. 1, pp. 1-9, 2015.
6. [6] N. P. Astuti and S. Watini, “Meningkatkan Minat Belajar Menggunakan Model Bermain Asyik pada Anak Usia Dini,” *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, vol. 8, no. 3, p. 2141, 2022, doi: 10.37905/aksara.8.3.2141-2150.2022.
  7. [7] D. Nurhasanah and F. A. A. Amini, “Upaya Meningkatkan Minat Belajar Anak Melalui Media Gambar,” *Tarbiyatul Aulad: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, vol. 3, no. 1, pp. 37-48, 2018.
  8. [8] R. N. Friantini and R. Winata, “Analisis Minat Belajar pada Pembelajaran Matematika,” *Jurnal Pendidikan Matematika*, pp. 6-11, 2019.
  9. [9] M. Fauziddin, “Peningkatan Kemampuan Matematika Anak Usia Dini Melalui Permainan Jam Pintar di Taman Kanak-Kanak Pembina Kecamatan Bangkinang Kota,” *Jurnal PAUD Tambusai*, vol. 1, no. 1, pp. 49-54, 2015.
  10. [10] S. N. Hayati and K. Z. Putro, “Bermain dan Permainan Anak Usia Dini,” *Generasi Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, vol. 4, no. 1, p. 52, 2021.
  11. [11] N. Rohmah, “Bermain dan Pemanfaatannya dalam Perkembangan Anak Usia Dini,” *Jurnal Tarbawi*, vol. 13, no. 2, pp. 27-35, 2016.
  12. [12] A. Hasanah, “Penerapan Media Corong Berhitung dalam Meningkatkan Kemampuan Number Sense Anak Usia Dini,” *Jurnal Golden Age*, vol. 4, no. 1, pp. 69-79, 2020, doi: 10.29408/jga.v4i01.2073.
  13. [13] S. Noveradila and D. Larasati, “Alat Permainan Edukatif untuk Anak Usia Dini,” *Jurnal Tingkat Sarjana Seni Rupa dan Desain*, no. 1, p. 7, 2015.
  14. [14] I. D. S. Royani, “Multimedia Pembelajaran Interaktif untuk Guru PAUD,” *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, vol. 7, no. 1, pp. 10-16, 2023, doi: 10.31004/obsesi.v7i1.3480.
  15. [15] N. Afifah and S. Hartatik, “Pengaruh Media Permainan Ular Tangga terhadap Motivasi Belajar pada Pelajaran Matematika Kelas II SD Kemala Bhayangkari 1 Surabaya,” *MUST: Jurnal Matematika, Edukasi, Sains, dan Teknologi*, vol. 4, no. 2, p. 209, 2019, doi: 10.30651/must.v4i2.3035.
  16. [16] A. Widayati and Lisana, “Penerapan Model Pembelajaran Problem-Based Learning dalam Pembelajaran Blended Learning,” *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, vol. 4, no. 1, p. 279, 2020. [Online]. Available: [http://file.upi.edu/Direktori/FPBS/JUR.\\_PEN.\\_BHS.Dan\\_Sastr\\_a\\_Indonesia/194103191965031-Yoyo\\_Mulyana/Penelitian\\_Tindakan\\_Kelas\[Compatibility\\_Mode\].pdf](http://file.upi.edu/Direktori/FPBS/JUR._PEN._BHS.Dan_Sastr_a_Indonesia/194103191965031-Yoyo_Mulyana/Penelitian_Tindakan_Kelas[Compatibility_Mode].pdf)
  17. [17] D. Nilakusmawati, *Panduan Penelitian Tindakan Kelas*. Universitas Udayana, pp. 1-62, 2015.
  18. [18] P. Studi et al., *Pengaruh Permainan Ular Tangga Raksasa terhadap Kemampuan Berpikir Logis Anak Usia 5-6 Tahun di TK Putra II Kota Jambi*, Skripsi, 2023.
  19. [19] I. Suciati, “Permainan ‘Ular Tangga Matematika’ pada Materi Bilangan Pecahan,” *Kognitif: Jurnal Riset HOTS Pendidikan Matematika*, vol. 1, no. 1, pp. 10-21, 2021, doi: 10.51574/kognitif.v1i1.5.
  20. [20] N. S. Rekysika and H. Haryanto, “Media Pembelajaran Ular Tangga Bilangan untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun,” *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, vol. 10, no. 1, pp. 56-61, 2019, doi: 10.17509/cd.v10i1.16000.