

**PENINGKATAN KECERDASAN LOGIKA MATEMATIKA  
MELALUI PERMAINAN ULAR TANGGA KELOMPOK B1 DI  
PAUD AL-FADILLAH KOTA BENGKULU**

**SKRIPSI** Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Tadris Institut Agama Islam  
Negeri Bengkulu Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh  
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)



**OLEH :**  
**DESTI SUSANTI**  
**NIM.1316251516**

**PRODI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI  
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI  
( I A I N ) BENGKULU  
TAHUN 2018**



**KEMENTERIAN AGAMA RI**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI BENGKULU**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS**

*Jl. Raden Fatah Pagar Dewa Telp. (0736) 51276, 51171 Fax. (0736) 51771 Bengkulu*

**NOTA PEMBIMBING**

Hal : Skripsi Sdr. Desti Susanti

NIM : 1316251516

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.* Setelah membaca dan memberikan arahan dan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi Sdr.

Nama Mahasiswa : DESTI SUSANTI

NIM : 1316251516

Judul Skripsi : Peningkatan Kecerdasan Logika Matematika Melalui Permainan Ular Tangga Kelompok B1 Paud Al-Fadilah Kota Bengkulu.

Telah memenuhi syarat untuk diajukan pada sidang munaqasyah skripsi guna memperoleh Sarjana dalam bidang Pendidikan Islam Anak Usia Dini. Demikian, atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Bengkulu, November 2017

Pembimbing I

Pembimbing II

**Dr. Al Fauzan Amin, M.Ag**

NIP. 197011052002121002

**Deni Febrini, M.Pd**

NIP. 197502042000032001



KEMENTERIAN AGAMA RI  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI BENGKULU  
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS

Jl. Raden Fatah Pagar Dewa Telp. (0736) 51276, 51171 Fax. (0736) 51771 Bengkulu

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul **Peningkatan Keerdasan Logika Matematika Melalui Permainan Ular Tangga Kelompok B1 Di PAUD AL Fadilah Kota Bengkulu** yang disusun oleh Desti Susanti, telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu pada hari Jum'at tanggal 09 Februari 2018 dan dinyatakan memenuhi syarat guna memperoleh gelar Sarjana dalam bidang ilmu Tarbiyah.

Ketua

**Hj. Asiyah, M.Pd**

Nip. 196510272003122001

Sekretaris

**Ahmad Syarifin, M.Ag**

Nip. 198006162015031003

Penguji. I

**Dr. Husnul Bahri, M.Pd**

Nip. 196209051990021001

Penguji.II

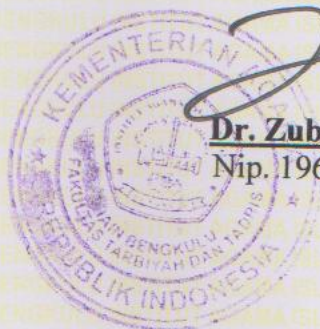
**Fatrima Santri Syafri, M.Pd. Mat**

Nip. 198803192015032003

Bengkulu, Februari 2018

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris



**Dr. Zubaedi, M.Ag., M.Pd**

Nip. 196903081996031005

**MOTTO**

﴿٦﴾ إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا

*Artinya:*

6. *Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan.  
(Q.S. Alam-Nasyrah : 6)*

\*\*\*

## **PERSEMBAHAN**

Terukir dalam hatiku yang begitu besar atas keberhasilan yang diraih sekarang ini dari perjalanan dan perjuangan yang begitu panjang, yang membuat diri ini tau apa itu perjuangan yang penuh suka dan duka. Dan sekarang puji syukur saya ucapkan atas kemudahan dan kelancaran yang diberikan Allah SWT yang telah memberi penguatan hati kepada diri ini sehingga mampu berjuang sampai ke batas finis ini. Terimakasih ya Allah. Dan tak lupa pula kepada orang yang saya sayangi kepada :

1. Kedua orang tuaku tercinta ayahandaku Japri (Alm) dan Ibundaku Lilis Suryani yang telah membantuku, melahirkanku, membesarkanku, mendidikku dan memberikan kasih sayang yang tak pernah terhingga lagi. Serta memberikan pendidikan kepada diri ini sehingga dapat bersekolah sampai di Perguruan Tinggi ini dan hingga mencapai batas finisnya. Terimakasih sembah sujudku.
2. Agama, Bangsa, Almamater dan para Dosen yang telah berbagi Ilmu dan mendidiku, serta memberikan dukungan yang sangat besar dalam proses penyelesaian pendidikanku ini.
3. Kepada keluarga besar kakakku Nita, Memi, Diana Mersi, Novita Sari, dan adikku Rentoni Andeska, Aura Lisan Jaya, Eka Prastisi, terimakasih atas segala dukungan, motivasi yang telah kalian berikan baik itu berupa moril maupun materiel.
4. Sahabat yang aku sayangi Ramona Siska Putri Alami dan Selpi puspitasari yang dalam berjuang kita sama-sama merasakan suka dan duka, terimakasih telah menemani menghibur semasa kuliah ini.

5. Teman seperjuanganku Yuni winarsih, Ayu kurniasari, Renta Sari, Tita Ariska, Lidya Karolina, Artika syafitri, Kotri lisiana, Eki trisnawati, Dewi elia, Hepi Vellanura, Kotri lusiana.

## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Desti Susanti

Nim : 1316251516

Jurusan/Prodi : Tarbiyah/PIAUD

Dengan ini menyatakan skripsi yang saya susun dengan judul **“Peningkatan Kecerdasan Logika Matematika Melalui Permainan Ular Tangga Kelompok B1 Paud Al-Fadilah Kota Bengkulu”**. Adalah benar-benar asli saya, tidak ada unsure menjiplak karya orang lain kecuali dikutip secara tulisan didalam naskah dengan disebutkan pengarangnya dan dicantumkan didalam daftar pustaka.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya. Jika dikemudian hari pernyataan saya ini tidak benar, maka segala sanksi yang ditimbulkan berupa pembatalan skripsi dan lain-lain sepenuhnya tanggung jawab sendiri.

Bengkulu, November 2017

METERAI  
EMPEL

21B66AEF749302767

6000  
EMAS  
RUPIAH



Penulis

Desti Susanti

## ABSTRAK

**Desti Susanti**, NIM. 1316251516, 2017 judul Skripsi: “Peningkatan Kecerdasan Logika Matematika Melalui Permainan Ular Tangga Kelompok B1 Paud Al-Fadilah Kota Bengkulu”. Skripsi: Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah dan Tadris, IAIN Bengkulu. Pembimbing: 1. Dr. Alfauzan Amin, M.Ag, 2. Deni Febrini, M.Pd,

**Kata Kunci :** *Kecerdasan Logika Matematika, Permainan Ular Tangga*

Proses pengembangan kecerdasan logika matematika sangat di pengaruhi oleh lingkungan tempat tinggal anak, baik lingkungan keluarga, masyarakat, dan lingkungan lembaga PAUD itu sendiri, PAUD yang merupakan salah satu lembaga tempat anak di bimbing di harapkan dapat memberikan peran yang baik terhadap peningkatan kecerdasan logika matematika bagi anak usia dini.

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: apakah permainan ular tangga dapat meningkatkan kecerdasan logika matematika di PAUD Al-fadilah Kota Bengkulu. Adapun tujuan penelitian ini adalah: untuk mengetahui bagaimana Peningkatan Kecerdasan Logika Matematika Melalui permainan ular tangga Kelompok B1 di PAUD Al-Fadilah Kota Bengkulu. Metode penelitian digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian tindakan kelas (*classroom action research*).

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan peneliti terhadap penerapan media permainan ular tangga dalam peningkatan kecerdasan logika matematika anak pada kelompok B1 PAUD Al-fadilah Kota Bengkulu diperoleh data bahwa: minat berhitung anak belum optimal, dapat diketahui kepekaan anak mencapai 48,74%, pemahaman anak mencapai 52,21%, dan komunikasi anak 51,53%. Total kecerdasan logika matematika 50,82%. Hasil tersebut belum mencapai batas kriteria yang akan dicapai peneliti sebesar 75 %. hasil tindakan siklus II diperoleh data bahwa keinginan berhitung anak mengalami peningkatan yang sangat baik, pada aspek kepekaan anak dan komunikasi anak juga mengalami peningkatan yang sangat baik. Kepekaan anak terhadap pembelajaran pada siklus II menjadi 77,59%, pemahaman anak terhadap angka 77,62%, dan komunikasi sosial anak menjadi 82,78% dengan kriteria baik. Media permainan ular tangga secara keseluruhan terbukti efektif dalam meningkatkan prestasi keinginan berhitung anak. Ini dapat dilihat melalui tindakan pra siklus, siklus I dan siklus II yang terjadi peningkatan keinginan berhitung anak yang signifikan. Selanjutnya melalui pendekatan permainan ular tangga anak dapat lebih aktif dan memberikan pengetahuan dan pengalaman baru dalam pembelajaran. Jadi dengan adanya peningkatan tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode bermain melalui permainan ular tangga dapat meningkatkan kecerdasan logika matematika anak pada kelompok B1 PAUD Al-Fadilah Kota Bengkulu.



## KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan syukur kehadirat Allah SWT. Yang maha pengasih lagi maha penyayang yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi sebagai salah satu untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada jurusan Tarbiyah IAIN Bengkulu ini yang berjudul : **"Peningkatan Kecerdasan Logika Matematika Melalui Permainan Ular Tangga Kelompok B1 Di Paud Al-Fadilah Kota Bengkulu"**. Shalawat serta salam juga senantiasa kita panjatkan bagi rasul junjungan tauladan umat, Nabi Muhammad SAW, Juga bagi warga, para sahabat, dan seluruh umatnya berpegang di jalan Islam hingga akhir zaman.

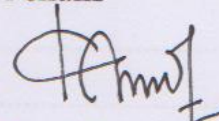
Pada kesempatan ini, penulis banyak mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu selama penulis menjalani studi hingga menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Oleh karena itu, penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. H. Sirajuddin, M. Ag, MH. Selaku Rektor IAIN Bengkulu.
2. Bapak Dr. Zubaedi, M. Ag, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu.
3. Ibu Nurlaili S. Ag, M.Pd.I selaku ketua Jurusan Tarbiyah IAIN Bengkulu.
4. Ibu Fatrica Syafri, M.Pd.I selaku Ketua Prodi PIAUD IAIN Bengkulu.
5. Dr. Alfauzan Amin, M.Ag selaku Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan sampai selesai skripsi ini.
6. Deni Febrini, M.Pd selaku Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan kepada penulis sampai Skripsi ini selesai pada tepat waktunya.
7. Ibu Fatrica Syafri, M.Pd.I selaku pembimbing akademik yang telah membimbing dan mengarahkan penulis selama menjalani studi.

8. Kepala sekolah, dewan guru, staf karyawan dan anak PAUD Al-Fadilah Kota Bengkulu yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melakukan penelitian.

HALAMAN	
NOTA PENGANTAR	ii
PENGESAHAN	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN	v
SURAT PERNYATAAN	vii
ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	x

Bengkulu, Oktober 2017  
Penulis



Desti Susanti  
Nim. 1316251516

## BAB I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Alasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	7

## BAB II. LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori	9
1. Konsep Logika Matematika	9
a. Pengertian Kemampuan Logika Matematika	9
b. Ciri-ciri dan Karakter Anak yang Mempunyai Kecerdasan Logika Matematika	13
c. Beberapa Fondasi yang Terkait Kecerdasan Logika Matematika	14
2. Konsep Bermain	15
a. Pengertian Bermain	15
b. Fungsi Bermain bagi Anak Usia Dini	17

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>NOTA PEMBIMBING</b> .....	ii
<b>PENGESAHAN</b> .....	iii
<b>MOTTO</b> .....	iv
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	v
<b>SURAT PERNYATAAN</b> .....	vii
<b>ABSTRAK</b> .....	viii
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	ix
<b>DAFTAR ISI</b> .....	xi

### **BAB I. PENDAHULUAN**

A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	6
C. Batasan Masalah .....	6
D. Rumusan Masalah.....	7
E. Tujuan Penelitian .....	7
F. Manfaat Penelitian .....	7

### **BAB II. LANDASAN TEORI**

A. Kajian Teori .....	9
1. Kecerdasan Logika Matematika .....	9
a. Pengertian Kecerdasan Logika Matematika .....	9
b. Ciri-ciri dan Karakter Anak yang Mempunyai Kecerdasan Logika Matematika .....	13
c. Beberapa Kecerdasan yang Terkait Kecerdasan Logika Matematika.....	14
2. Konsep Bermain .....	15
a. Pengertian Bermain.....	15
b. Fungsi Bermain bagi Anak Usia Dini.....	17

c. Tujuan Bermain .....	19
d. Perkembangan Fase Bermain.....	21
e. Konsep Bermain Ular Tangga .....	24
1. Pengertian Permainan Ular Tangga.....	24
2. Alat Praga Permainan Ular Tangga.....	26
3. Cara Bermain Ular Tanga.....	28
4. Hubungan Kognitif dengan Kecerdasan Logika Matematika.....	28
B. Penelitian Terdahulu .....	29
C. Kerangka Berfikir .....	32

### **BAB III. METODE PENELITIAN**

A. Jenis Penelitian .....	33
B. Setting Penelitian.....	35
C. Prosedur Penelitian.....	36
D. Subjek Penelitian .....	38
E. Sumber Data .....	38
F. Teknik Analisis Data .....	42
G. Indikator Keberhasilan .....	44

### **BAB IV LAPORAN HASIL PENELITIAN ..... 45**

A. Deskripsi Objek Penelitian .....	45
B. Hasil Penelitian .....	49
C. Pembahasan Hasil Penelitian .....	71

### **BAB V PENUTUP ..... 74**

A. Kesimpulan .....	74
B. Saran .....	75

### **DAFTAR PUSTAKA**

### **LAMPIRAN**

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan aset penting bagi kemajuan sebuah bangsa. Oleh karena itu setiap warga negara harus dan wajib mengikuti jenjang pendidikan, baik jenjang pendidikan anak usia dini, pendidikan dasar, pendidikan menengah maupun tinggi. Kebanyakan anak-anak Indonesia dalam memulai proses masuk ke lembaga pendidikan, mengabaikan pendidikan anak usia dini, padahal untuk membiasakan diri dan mengembangkan pola pikir anak pendidikan sejak usia dini mutlak diperlukan.<sup>1</sup>

Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak usia dini berada pada rentang usia 0-8 tahun. Dalam Pasal 28 Ayat 1 UU No.20 Tahun 2013 tentang Sistem Pendidikan Nasional disebutkan bahwa yang termasuk anak usia dini adalah anak yang masuk dalam rentang usia 0-6 Tahun. Sebagai mana yang dijelaskan dalam Hadist dibawah ini :

كل مولود يولد على الفطرة فأبواه يهودانه أو ينصرانه أو يمجسانه

---

<sup>1</sup>Desmita. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2009) h. 154.

*“Setiap anak yang lahir, dilahirkan dalam keadaan fitrah, maka kedua orang tuanya yang menjadikannya Yahudi, Nasrani, atau Majusi”* (HR. Thabrani dan Baihaqi)<sup>2</sup>

Pendidikan Anak Usia Dini pada hakikatnya adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada perkembangan seluruh aspek kepribadian anak. Oleh karena itu pendidikan anak usia dini memberi kesempatan bagi anak untuk mengembangkan kepribadian dan potensi secara maksimal. Atas dasar ini, lembaga pendidikan anak usia dini perlu menyediakan berbagai kegiatan yang dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan.

Pendidikan Anak Usia Dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada peletakan dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan fisik (Koordinasi Motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya fikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosioemosional (sikap dan prilaku serta agama) bahasa dan komunikasi, yang di sesuaikan dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang di lalui oleh anak usia dini.

Pendidikan bagi anak usia dini adalah pemberian upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh, dan pemberian kegiatan pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan ketrampilan anak. Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang

---

<sup>2</sup>Arifin, M, *Ilmu Pendidikan Islam, tinjauan teoritis dan praktis berdasarkan pendekatan interdisipliner*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2009) h. 68.

menitik beratkan pada peletakan dasar kearah pertumbuhan danperkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), intelektual, kecerdasan.<sup>3</sup>

Pendidikan anak usia dini adalah suatu proses pembinaan tubuh kembang anak usia lahir hinga enam tahun secara menyeluruh, yang mencangkup aspek fisik, dan nonfisik, dengan memberikan rangsangan bagi perkebangan jasmani, rohani (moral dan spiritual), motorik, akal-fikir, emosional, dan sosial yang tepat dan benar agar anak dapat tumbuh dan berkembang seca optimal.<sup>4</sup>

Menurut teori kecerdasan majemuk, setiap anak unik, setiap anak memiliki kecerdasan masing-masing dalam dirinya. Dalam hal ini menunjukkan bahwa semua anak pada hakikatnya cerdas, perbedaan kecerdasan tersebut terletak pada tingkatan kecerdasan masing-masing anak, banyak faktor yang menentukan perbedaan tersebut salah satunya yaitu rangsangan yang di berikan pada anak saat masih berusia dini.

Salah satu kecerdasan yang berpengaruh penting dalam kehidupan anak yaitu kecerdasan logika matematika, kecerdasan logika matematika sudah lama di unggulkan dan di akui sejak lama, banyak tes psikometrik memberikan ruang yang luas untuk kecerdasan ini, dan menjadi salah satu indikator terkuat dalam menilai anak didik yakni bisa dikatakan cerdas dan tidak cerdas, setiap pendidik PAUD mutlak menstimulasi kecerdasan logika matematika karena keberhasilan stimulasi tersebut akan memberikan dampak

---

<sup>3</sup>Suryadi, & Dahlia. *Implementasi dan Inovasi Kurikulum Paud*, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2013) h. 28.

<sup>4</sup> Meity H. Indris, *Strategi Pembelajaran yang Menyenangkan*, (Jakarta Timur: Luxima, 2015) h. 121.

yang sangat luas dalam perkembangan anak karena hampir semua aktifitas kehidupan dan berkarier tidak lepas dari kecerdasan ini.

Matematika bagi anak usia dini merupakan pola bimbingan dalam menanamkan konsep-konsep dan rancang bangun berpikir yang bersumber pada kemampuan berpikir konkret. Oleh karena itu kemampuan ini oleh para ahli di golongan pada perkembangan kecerdasan logika matematika bagi anak usia dini karena kecerdasan ini berkenaan pula dengan kegiatan hitung-menghitung sederhana yang dapat di manfaatkan dalam memecahkan masalah-masalah sederhana yang di hadapi di lingkungannya.<sup>5</sup>

Proses pengembangan kecerdasan logika matematika sangat di pengaruhi oleh lingkungan tempat tinggal anak, baik lingkungan keluarga, masyarakat dan lingkungan lembaga PAUD itu sendiri, PAUD yang merupakan salah satu lembaga tempat anak di bimbing di harapkan dapat memberikan peran yang baik terhadap peningkatan kecerdasan logika matematika bagi anak usia dini.

Melihat pentingnya kecerdasan logika matematika bagi anak PAUD, maka sebagai guru PAUD harus bisa kreatif dalam menyajikan pembelajaran yang berlangsung di PAUD, salah satu metode yang bisa digunakan yaitu dengan metode permainan, salah satu permainan yang bisa di pergunakan untuk meningkatkan kecerdasan logika matematika yaitu permainan ular tangga.

---

<sup>5</sup>Sunarto, Agung Hartono, *Pengembangan Peserta Didik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2008) h. 119.



Ular tangga adalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh 2 orang atau lebih. Papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak di gambar sejumlah tangga atau ular yang menghubungkannya dengan kotak lain. Tidak ada papan permainan standar dalam ular tangga, setiap orang dapat menciptakan papan mereka sendiri dengan jumlah kotak, ular dan tangga yang berlainan. Penggunaan media permainan ular tangga sebagai media pembelajaran dapat di gunakan sebagai salah satu alternative untuk mengembangkan kemampuan mengenal konsep bilangan.

Guru dapat menggunakan media permainan ular tangga yang di rekomendasikan dalam pembelajaran logika matematika di PAUD yang merupakan permainan yang di sukai anak – anak karena cara memainkannya yang sangat mudah dan menarik. Secara umum bahwa media permainan ular tangga dapat di berikan untuk anak usia 5-6 tahun dalam rangka menstimulasi berbagai bidang pengembangan seperti bahasa, sosial, dan logika matematika. Keterampilan berbahasa yang dapat distimulasi melalui permainan ini misalnya kosakata naik turun, maju mundur, ke atas – ke bawah, dan lain sebagainya. Keterampilan sosial yang di latih dalam permainan ini di antaranya kemauan mengikuti dan mematuhi aturan permainan, bermain secara bergiliran. Keterampilan logika matematika yang terstimulasi yaitu menyebutkan bilangan/angka, urutan bilangan, dan mengenal lambang bilangan.

Berdasarkan observasi awal penbeliti diperoleh informasi bahwa faktanya pembelajaran di PAUD Al-Fadilah Kota Bengkulu masih menggunakan metode klasikal, dimana anak secara tidak sadar dipaksa untuk belajar berhitung, mengenal lambang bilangan secara abstrak, yang bisa menyebabkan anak mengalami trauma belajar, khususnya belajar tentang kecerdasan logika matematika dengan pengalaman permainan ular tangga secara menyenangkan, di harapkan bisa menumbuhkan kecintaan terhadap pembelajaran logika matematika kelak.<sup>6</sup>

Berdasarkan uraian di atas maka penulis tertarik untuk mengadakan penelitian tentang **“Peningkatan Kecerdasan Logika Matematika Melalui Permainan Ular Tangga Kelompok B1 di PAUD Al-Fadillah Kota Bengkulu”**.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas dapat diidentifikasi masalah yang terdapat di PAUD Al-Fadilah Kota Bengkulu yaitu :

1. Kurangnya media pembelajaran yang berhubungan dengan perkembangan kognitif sehingga Anak belum mampu mengenal bilangan hitungan dan lambang bilangan
2. Hasil belajar Logika Matematika masih kurang
3. Guru di PAUD Al-Fadilah masih menggunakan metode klasikan yang membuat anak kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran

## **C. Batasan Masalah**

---

<sup>6</sup> Observasi awal melalui wawancara dengan guru PAUD Al-Fadhilah Kota Bengkulu

Berdasarkan identifikasi masalah diatas yang timbul, maka perlu adanya pembatasan masalah. Hal ini di sesuaikan dengan identifikasi masalah, agar apa yang hendak di capai dalam penelitian ini dapat terarah dengan baik. Maka dalam hal ini peneliti membatasi masalah pada :

1. Penggunaan media permainan ular tangga
2. Kecerdasan logika matematika pada anak usia 5-6 tahun

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian sebagaimana latar belakang masalah di atas dapat di simpulkan rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : apakah permainan ular tangga dapat meningkatkan kecerdasan logika matematika di PAUD Al-fadilah Kota Bengkulu.

#### **E. Tujuan**

Adapun tujuan penelitian ini adalah : untuk mengetahui permainan ular tangga dapat meningkatkan kecerdasan logika matematika di PAUD Al-fadilah Kota Bengkulu.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang dapat di peroleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
  - a) Hasil penelitian ini dapat memberikan sumbangan pengetahuan bagi guru dan calon guru dalam mengetahui keadaan anak dalam proses belajar mengajar khususnya penggunaan media permainan ular tangga sebagai salah satu usaha untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak.

- b) Hasil penelitian ini dapat menambah pengetahuan serta lebih mendukung teori-teori yang ada sehubungan dengan media permainan ular tangga.

## 2. Manfaat Praktis

### a) Bagi Guru

Sebagai bahan masukan pentingnya penggunaan media atau APE yang melibatkan anak secara langsung khususnya dalam pengembangan kemampuan berhitung pada anak dan sebagai persiapan dalam jenjang pendidikan selanjutnya.

### b) Bagi Siswa

Penelitian ini di harapkan dapat memberi masukan agar siswa selalu memaksimalkan motivasi belajar sehingga akan membantu dalam pencapaian kemampuan berhitung.

### c) Bagi Sekolah

Penelitian ini di harapkan dapat memberi masukan agar pihak sekolah memperhatikan fasilitas yang ada disekolah agar dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam peningkatan kemampuan berhitung.

### d) Bagi Peneliti dan Peneliti Lain

Penelitian ini di harapkan dapat menambah wawasan peneliti akan kegiatan dalam pembelajaran khususnya berhitung. Bagi peneliti lain di harapkan dapat memberi manfaat dan sebagai kajian yang relevan dalam penulisan karya ilmiah lainnya.

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Kecerdasan Logika Matematika**

###### **a. Pengertian Kecerdasan Logika Matematika**

Kecerdasan adalah pemandu bagi kita untuk mencapai sasaran-sasaran kita secara efektif dan efisien. Dengan kata lain, orang yang lebih cerdas akan mampu memilih strategi pencapaian sasaran yang lebih baik dari orang yang kurang cerdas. Orang yang cerdas mestinya lebih sukses dari orang yang kurang cerdas. Yang sering membingungkan ialah kenyataan adanya orang yang kelihatan tidak cerdas (sedikitnya di sekolah) kemudian tampil lebih sukses dari rekan-rekannya yang lebih cerdas dan sebaliknya.<sup>7</sup>

Kecerdasan matematis logis adalah kecerdasan yang berkaitan dengan berhitung atau menggunakan angka dalam kehidupan sehari-hari. Kecerdasan logis matematis menuntut seseorang berfikir secara logis, linier, teratur yang dalam teori belahan otak di sebut berfikir konvergen, atau dalam fungsi belahan otak, kecerdasan logis matematis merupak fungsi kerja otak sebelah kiri.<sup>8</sup>

---

<sup>7</sup> Aprianti yofita rahayu, *Menumbuhkan Kepercayaan Diri Melalui Kegiatan Bercerita*, (Jakarta: Indeks, 2013) h. 59.

<sup>8</sup> Gardner dalam Prof. Dr.hamzah B. Uno, Masri udrat, *Mengelolah Kecerdasan Dalam Pembelajaran*, (Jakarta: PT Bumi Angkasa, 2014) h. 99.

Kecerdasan logis matematis merupakan kecerdasan yang mempunyai kemampuan yang berkenaan dengan rangkaian alasan, mengenal pola-pola dan aturan. Kecerdasan ini merujuk pada kemampuan untuk mengeksplorasi pola-pola, kategori-kategori dan hubungan dengan memanipulasi objek atau simbol untuk melakukan percobaan dengan cara yang terkontrol dan teratur.<sup>9</sup>

Kecerdasan logika matematika memiliki sebuah sistem ahasa sendiri, yang di tunjukan dengan bentuk simbol atau lambang. Hal ini secara esensial berkaitan dengan representasi mereka sendiri. Oleh karena itu kecerdasan ini hanya berhubungan mengenai angka, aljabar, bentuk, dan lambang. Setiap topik matematika berisi sebuah konsep-konsep dasar yang sekali digunakan untuk mengakses semua jenis eksplorasi.<sup>10</sup>

Logika matematis merupakan kecerdasan yang menggunakan kemampuan angka secara efektif. Kecerdasan ini meliputi kepekaan terhadap pola-pola dan hubungan-hubungan yang logis, fungsi, dan abstraksi terkait lainnya.<sup>11</sup>

Kecerdasan logika matematis di definisikan sebagai kemampuan untuk menangani bilangan dan perhitungan, pola dan pemikiran logis dan ilmiah. Anak-anak yang mempunyai kecerdasan matematis logis cenderung berfikir secara numerik dan dalam konteks pola, urutan logis,

---

<sup>9</sup> Kezar dalam Dr. Muhamad Yaumi, *Pembelajaran Berbasis Jamak*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Grup, 2013) h. 14.

<sup>10</sup> Anna Craft, *Membangun Kreatifitas Anak*, (Jakarta: PT Bumi Angkasa, 2014) h. 123.

<sup>11</sup> Thomas Armstrong, *Kecerdasan Multipel di dalam kelas*, (Jakarta: PT Indeks, 2013) h. 6.

sebab-akibat, dan kategorial. Pada masa kanak-kanak inilah, penjelajahan berbagai pola, kategori, hubungan sebab akibat dimulai.<sup>12</sup>

Kecerdasan logis matematis adalah kemampuan melakukan penalaran, berurusan dengan angka dan kemampuan untuk memecahkan masalah dengan rasional dan berpikir jernih. Contohnya: biasanya anak akan melihat suatu mesin bukan dari keindahannya tetapi dari bagaimana cara kerja mesin itu (urutan kerjanya), juga biasanya senang main ular tangga dan otomatis biasanya senang dengan pelajaran matematika. Kecenderungannya nanti pada saat bekerja juga ada hubungannya dengan angka-angka tersebut.

Di dalam Al-Qur'an dijelaskan mengenai berhitung, dapat dilihat sebagai berikut :

هُوَ الَّذِي جَعَلَ الشَّمْسَ ضِيَاءً وَالْقَمَرَ نُورًا وَقَدَرَهُ مَنَازِلَ لِتَعْلَمُوا  
عَدَدَ السِّنِينَ وَالْحِسَابَ ۚ مَا خَلَقَ اللَّهُ ذَلِكَ إِلَّا بِالْحَقِّ يُفَصِّلُ  
الْآيَاتِ لِقَوْمٍ يَعْلَمُونَ ﴿٥١﴾

5. Dia-lah yang menjadikan matahari bersinar dan bulan bercahaya dan ditetapkan-Nya manzilah-manzilah (tempat-tempat) bagi perjalanan bulan itu, supaya kamu mengetahui bilangan tahun dan perhitungan (waktu). Allah tidak menciptakan yang demikian itu melainkan dengan hak. Dia menjelaskan tanda-tanda (kebesaran-Nya) kepada orang-orang yang mengetahui.

<sup>12</sup> Tadkirpatun Musfiroh, *Perkembangan Kecerdasan Majemuk*, (Banten : Universitas Terbuka, 2012) h. 38.

Hal ini dikarenakan oleh keterkaitan di antara keduanya (Matematika dan Logika) sangat erat, bahkan keduanya sama-sama mengikuti hukum dasar yang sama yakni konsentrasi, dasar-dasar makna angka yang tersambung pada tempat-tempat tertentu pada otak. Dapat di amati melalui kemampuan anak dalam membedakan antara benda yang besar dengan yang kecil, termasuk jumlah yang banyak dan jumlah yang sedikit. kecerdasan logika matematika ini merupakan kecerdasan yang paling penting dalam klasifikasinya dan lebih unggul dari kecerdasan yang lain.

Kecerdasan ini memiliki beberapa aspek, seperti kemampuan berfikir logis, memecahkan masalah, pola pikir Deduksi-Induksi, kemampuan mengenali pola dan hubungan disamping berhitung itu sendiri. Jadi, kemampuan berhitung atau matematika hanya sebagian kecil dari kecerdasan ini masih banyak aspek dari kecerdasan ini selain kecerdasan berhitung.<sup>13</sup>

Kemampuan berhitung anak dapat dilihat pada tabel berikut :<sup>14</sup>

Tabel 1.1.  
Perkembangan Kemampuan Anak Usia Dini

No	Usia	Aktivitas yang dinilai
1	4-5	a. Mampu membilang /menghitung benda sesuai jumlahnya yang ada dengan benar
		b. Melompat sambil menghitung dengan satu kaki
		c. Mampu menghitung gambar melalui buku cerita atau alat media yang anak mainkan
		d. Mampu melaksanakan perintah guru mengambil benda sesuai angka yang

<sup>13</sup> Suryadi, *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2014) h. 79.

<sup>14</sup> Siti Aisyah, *Modul Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2009) h.



		disebutkan.
		e. Mampu meletakkan benda kedalam tabung sesuai angka yang tertera.
		f. Mampu memasangkan benda dengan angka yang sesuai
		f. anak mampu mengenal bilangan 1-10
2	5-6	a. Mampu mengenal lambang bilangan
		b. Mampu mengurutkan benda/kumpulan benda dari 1-20
		c. anak mampu mengenal penjumlahan
		d. anak dapat mengenal bentuk bangunan seperti lingkaran
		e. anak mampu menuliskan bilangan

Keterangan :

- a) Anak mampu mengenal lambang bilangan, dengan cara bermain ular tangga sesuai dengan dadu yang telah dimainkan anak maka anak langsung menaikan ular kek atas angka 1-15 yang ada pada tangga permainan ular tangga
- b) Anak mampu mengenal penjumlahan dengan cara menjumlah gambar dan anak mampu menuliskan bilangan
- c) Anak dapat mengenal bentuk bangunan seperti persegi 4 (empat) dan lingkaran, dan warna apa saja yang ada pada bentuk persegi 4 dan lingkaran tersebut

**a. Ciri-Ciri dan Karakter Anak yang Mempunyai Kecerdasan Logika Matematika**

Peserta didik dengan kecerdasan logis matematis tinggi cenderung menyukai kegiatan menganalisis dan mempelajari sebab akibat terjadinya sesuatu. Ia menyukai berfikir secara konseptual, misalnya menyusun hipotesis dan mengadakan kategorisasi dan klasifikasi terhadap apa yang di hadapinya.

Peserta didik semacam ini cenderung menyukai aktivitas berhitung dan memiliki kecepatan tinggi dalam menyelesaikan problem matematika. Apabila kurang memahami, mereka akan cenderung berusaha untuk bertanya dan mencari jawaban atas hal yang kurang dipahaminya itu. Mereka juga sangat menyukai berbagai permainan yang banyak melibatkan kegiatan berfikir aktif.<sup>15</sup>

Seseorang yang memiliki kecerdasan logika matematika yang tinggi akan terampil dalam melakukan hitungan atau kuantifikasi, hipotesis dan melakukan operasi matematis yang kompleks.

**b. Beberapa Kecerdasan yang Terkait Kecerdasan Logika Matematika**

Anak yang mempunyai kecerdasan matematis-logis cenderung berpikir secara nuremik dan dalam konteks pola, urutan logis, sebab-akibat, dan kategorial. Anak-anak yang cerdas dalam matematis-logis cenderung terus bertanya dan ingin tahu tentang sebab-akibat suatu peristiwa atau gejala dilingkungannya, seperti mengapa ada petir, banjir, gempa bumi, dan gunung meletus. Mereka juga cenderung memilih permainan yang memerlukan pemikiran dan strategi.

Pada anak-anak, kecerdasan matematis-logis muncul dalam bentuk sebagai berikut:

---

<sup>15</sup> Anna Craft, *Membangun Kreativitas Anak*, (Jakarta: PT Bumi Angkasa, 2014) h. 76.

- a) Anak memiliki kepekaan terhadap angka, senang melihat angka (anak KB dan TK) cepat menguasai lambang bilangan angka, mengidentifikasi dengan baik angka.
- b) Anak menyukai permainan yang menggunakan logika, strategi dan pemikiran, seperti maze, congklak, ular tangga. Anak usia 2-3 tahun sudah menunjukkan minat terhadap permainan ini tetapi belum menunjukkan kemampuan memainkannya. Anak usia 3-4 tahun sudah dapat bermain mazesederhana, tetapi masih cepat bosan apabila maze terlalu rumit. Mereka juga pura-pura bermain congklak.
- c) Dapat berkomunikasi dan berinteraksi dengan baik terhadap teman-temannya serta gurunya.
- d) Senang dengan lambang bilangan, atau dihitung jumlahnya dengan cara tertentu<sup>16</sup>

## **2. Konsep Bermain**

### **a. Pengertian Bermain**

Bermain bagi anak usia dini adalah suatu cara pengembangan mental yang signifikan dan penomenal. Permainan merupakan hubungan antara ketentuan dan kosekuensinya. Bermain merupakan suatu bentuk kegiatan yang ringan tetapi sangat mempengaruhi sifat perkembangan secara kompleks yang berproses secara bertahap terutama pada masa bayi dan awal perkembangan anak.

---

<sup>16</sup> Anna Craft, *Membangun Kreativitas Anak*, h. 87.

Bermain merupakan pengaruh yang besar karena bermain adalah bagian integral bagi kehidupan anak. Bermain adalah alami, menyenangkan, sukarela, spontanitas, dan tidak mengharapkan hasil. Bermain juga merupakan motivasi intrinsik bukan dorongan dari orang lain dan merupakan perilaku nyata.<sup>17</sup>

Bermain memiliki arti dan makna tersendiri bagi anak, dalam situasi bermain anak akan dapat menunjukkan bakat, fantasi, dan kecenderungan-kecenderungannya. Saat bermain anak akan menghayati berbagai kondisi emosi yang mungkin muncul seperti rasa senang, gembira, tegang, kepuasan, dan mungkin rasa kecewa.

Bermain juga berfungsi untuk mempermudah perkembangan kognitif anak. Dengan bermain akan memungkinkan anak meneliti ruang lingkungan, mempelajari segala sesuatu, dan memecahkan suatu masalah yang di hadapinya, bermain juga meningkatkan perkembangan sosial anak. Dengan menampilkan bermacam peran, anak berusaha untuk memahami peran orang lain dan menghayati peran yang akan diambilnya setelah ia dewasa kelak.

Permainan merupakan alat pendidikan karena memberikan rasa kepuasan, kegembiraan, dan kebahagiaan. Dalam permainan anak akan menggunakan semua fungsi kejiwaan/ psikologis dengan suasana yang bervariasi. Dengan permainan memberikan kesempatan pelatihan untuk mengenal aturan-aturan sebelum kemasyarakatan, mematuhi

---

<sup>17</sup> Ruswandi, *Psikologi Pembelajaran*, (Bandung: Cv. Cipta Pesona Sejahtera, 2013) h. 165.

norma-norma dan larangan-larangan, berlaku jujur, setia (loyal), dan lain sebagainya.<sup>18</sup>

Menurut penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa bermain adalah suatu aktivitas yang terjadi secara spontan yang dilakukan seorang anak bersama dengan orang lain dengan menggunakan benda-benda yang ada di sekitarnya dan juga dapat memberikan rasa puas dan senang pada diri anak dan juga sebagai sarana yang akan memperoleh pengetahuan yang dapat membantu mengembangkan kemampuan anak secara optimal.

#### **b. Fungsi Bermain bagi Anak Usia Dini**

Bermain bagi anak merupakan kegiatan yang sangat penting, bermain juga memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap perkembangan seorang anak. Dalam kegiatan bermain terdapat berbagai kegiatan yang memiliki dampak terhadap perkembangannya sehingga dapat diidentifikasi bahwa fungsi bermain, antara lain :

1. Dapat memperkuat dan mengembangkan otot dan koordinasinya melalui gerak, melatih motorik halus, motorik kasar, dan keseimbangan karena ketika bermain fisik anak juga belajar memahami bagaimana kerja tubuhnya.
2. Dapat mengembangkan keterampilan emosinya, rasa percaya diri pada orang lain, kemandirian dan keberanian untuk berinisiatif karena saat bermain anak sering bermain pura-pura menjadi orang

---

<sup>18</sup> Diana Mutiah, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana Prenanda Media Group, 2010) h. 113.

lain, binatang atau karakter orang lain. Anak juga belajar melihat dari sisi orang lain orang lain (empati).

3. Dapat mengembangkan kemampuan intelektualnya karena melalui bermain anak sering kali melakukan eksplorasi terhadap segala sesuatu yang ada di lingkungan sekitarnya sebagai wujud dari rasa keingintahuan nya.
4. Dapat mengembangkan kemandirian nya dan menjadi diri sendiri karena melalui bermain anak selalu bertanya, meneiti lingkungan, belajar mengambil keputusan, dan berlatih peran sosial sehingga anak menyadari kemampuan serta kelebihan.
5. Mempertahankan keseimbangan  
Kegiatan bermain dapat membantu penyaluran kelebihan tenaga. Setelah melakukan kegiatan bermain anak memperoleh keseimbangan antara kegiatan dengan menggunakan kekuatan tenaga dan kegiatan yang mmerukan ketenangan. Bermain juga menyalurkan dorongan emosi secara aman, misalnya melepaskan dorongan-dorongan yang tidak dapat diterima dalam kehidupan nyata. Dalam situasi bemain anak dapat berkhayal menjadi seseorang presiden, seorang polisi, dan lain sebagainya. Anak tidak dapat berbuat hal-hal menentang peraturan atau yang tidak lazim. Anak dalam kegiatan bermain dapat menyalurkan perasaan dengan sepuas-puasnya.

Fungsi bermain pada anak usia dini adalah suatu kegiatan yang dapat mengembangkan berbagai potensi pada anak, baik potensi fisik, kognitif, bahasa, sosial, emosi, kreativitas, dan pada akhirnya prestasi akademik. Selain itu, bermain juga berfungsi untuk mengembangkan rasa percaya diri, kemandirian, dan keberanian untuk berinisiatif dan pada dasarnya bermain berfungsi sebagai kekuatan yang dapat mempengaruhi perkembangan seorang anak karena melalui bermain di dapat pengalaman yang penting dalam dunia anak yang menjadi dasar bagi perkembangan kurikulum bermain kreatif.<sup>19</sup>

Fungsi bermain dan interaksi dalam permainan mempunyai peran penting bagi perkembangan kognitif dan sosial anak. Fungsi bermain tidak saja dapat meningkatkan perkembangan kognitif dan sosial anak, tetapi juga perkembangan bahasa, disiplin, perkembangan moral, kreatifitas, dan perkembangan fisik anak.<sup>20</sup>

### **c. Tujuan Bermain**

Pada dasarnya bermain memiliki tujuan utama yakni memelihara perkembangan atau pertumbuhan optimal anak usia dini melalui bermain yang kreatif, interaktif dan terintegrasi dengan lingkungan bermain anak.<sup>21</sup>

Salah seorang murid dari Vygotsky menggambarkan empat prinsip bermain yaitu.

---

<sup>19</sup> Moeslichatoen R, Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak, (Jakarta: Rineka Cipta, 2004) h. 143.

<sup>20</sup> Sunarto, Agung Hartono, *Pengembangan Peserta Didik*, h. 76.

<sup>21</sup> Wahyu Ms, *Wawasan Ilmu Sosial Dasar*, (Surabaya: Usaha Nasional, 2011) h. 78.

- 1) Dalam bermain anak mengembangkan sistem untuk memahami apa yang sedang terjadi dalam rangka mengetahui tujuan yang kompleks
- 2) Kemampuan untuk menempatkan perspektif orang lain melalui aturan-aturan dan menegosiasikan aturan bermain.
- 3) Anak menggunakan suatu replika untuk menggantikan produk nyata lalu mereka menggantikan suatu produk yang berbeda, kemampuan menggunakan simbol termasuk kedalam perkembangan berfikir abstrak dan imajinatif.
- 4) Kehati-hatian dalam bermain mungkin terjadi karena anak perlu mengikuti aturan permainan yang telah ditentukan bersama teman lainnya.

Untuk mendukung hal tersebut seorang anak mampu melakukan pembelajaran yang situasinya merupakan khayalan anak tersebut atau yang bisa disebut dengan bermain sosiodrama bermain pura – pura atau bermain drama.

Beberapa tujuan dari bermain dan permainan anak sebagai berikut :

- 1) Menanamkan kebiasaan disiplin dan tanggung jawab dalam kehidupan sehari-hari.
- 2) Melatih sikap ramah dan suka bekerja sama dengan teman, menunjukkan kepedulian.
- 3) Menanamkan budi pekerti yang baik.



- 4) Melatih anak untuk berani dan menantang ingin mempunyai rasa ingin tahu yang besar.
- 5) Melatih anak untuk menyayangi dan mencintai lingkungan dan ciptaan tuhan.
- 6) Melatih anak untuk mencari berbagai konsep moral yang mendasar seperti salah, benar, jujur, adil dan fair.<sup>22</sup>

#### **d. Perkembangan Fase Bermain**

Beberapa hal untuk mengetahui tentang proses perkembangan anak adalah proses pertumbuhan dan perkembangan anak berlangsung secara teratur, saling terkait dan berkesinambungan. Secara umum karakteristik perkembangan anak adalah:

Pertumbuhan dan perkembangan terjadi secara bersamaan dan berkorelasi. Sebagai contoh: pertumbuhan anak serat syaraf otak dan akan disertai oleh perubahan fungsi dari suatu perkembangan intelegensianya. Pembangunan ini memiliki pola yang teratur dan urutan. Pertumbuhan dan perkembangan pada tahap awal akan menentukan tahap berikutnya dari pertumbuhan dan perkembangan. Sebagai contoh: sebelum anak bisa berjalan, ia harus mampu bangun pertama.

Dalam bermain, anak belajar untuk berinteraksi dengan lingkungan dan orang yang ada di sekitarnya. Dari interaksi dengan lingkungan dan orang di sekitarnya maka kemampuan untuk ber

---

<sup>22</sup> Diana Mutiah, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, h. 134.

sosialisasi anak pun akan semakin bertambah dan berkembang.pada usia 2 hingaga 5 tahun, anak memiliki perkembangan bermain dengan teman bermainnya.

Berikut ini ada enam tahapan perkembangan bermaian pada anak yang menjelaskan: <sup>23</sup>

1) *Unoccupied atau tidak menetap.*

Anak hanya melihat anak yang lain lagi bermain akan tetapi anak tidak ikut bermain. Anak pada tahap ini hanya mengamati sekeliling dan berjalan jalan, tetapi tidak terjadi interaksi dengan anak yang lagi bermain.

2) *Unlooker atau penonton*

Pada tahap ini anak belum mau terlibat untuk bermain akan tetapi anak sudah memolai untuk mendekati dan bertanya pada teman yang sedang bermain dan anak sudah mulai muncul ketertarikan untuk bermain setelah mengamati anak mampu mengubah caranya untuk bermaian..

3) *Solitary independent play* atau bermain sendiri.

Tahap ini anak sudah mulai untuk bermain, akan tetapi seorang anak bermain sendiri dengan mainan nya, terkadang anak berbicara dengan teman nya yang sedang bermain, tetapi tidak terlibat dengan permainan anak lain.

4) *Parallel activiti* atau kegiatan pararel.

---

<sup>23</sup> Harun Rasyid, Dkk, *Asesmen Perkembangan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Multi Pressindo, 2009) h. 177.

Anak sudah mulai bermain dengan anak yang lain tetapi belum terjadi interaksi dengan anak yang lainnya dan anak cenderung menggunakan alat yang ada di sekelilingnya. Pada tahap ini, anak juga tidak mempengaruhi dalam bermain dengan permainannya anak masih senang memanipulasi benda dari pada bermain dengan anak lain. Dalam tahap ini biasanya anak-anak memainkan alat permainan yang sama dengan anak yang lainnya. Apa yang dilakukan anak yang satu tidak mempengaruhi anak yang lainnya.<sup>24</sup>

5) *Associative play* atau bermain dengan teman.

Pada tahap terjadi interaksi yang lebih kompleks pada anak. Terjadi tukar menukar mainan antara anak yang satu dengan yang lainnya dan cara bermain anak sudah saling mengingatkan. Meskipun anak dalam satu kelompok melakukan kegiatan yang sama, tidak terdapat aturan yang mengikat dan belum memiliki tujuan yang khusus atau belum terjadi diskusi untuk mencapai satu tujuan yang sama seperti menyusun bangunan-bangunan yang bermacam-macam akan tetapi masing-masing anak dapat sewaktu-waktu meninggalkan bangunan tersebut dengan semuanya tidak terikat untuk merusaknya kembali.

6) *Cooperative or organized supplementary play* atau kerja sama dalam bermain.

---

<sup>24</sup> Harun Rasyid, Dkk, *Asesmen Perkembangan Anak Usia Dini*, h. 154.

Saat anak bermain bersama dan lebih terorganisir dan masing masing menjalankan sesuai dengan apa yang sudah mereka dapat yang saling mempengaruhi satu sama yang lain. Anak bekerja sama dengan anak yang lain nya untuk membangun sesuatu terjadi persaingan membentuk permainan drama dan biasanya terpengaruh oleh anak yang memimpin permainan.

Dari keenam tahap diatas tampak bahwa dalam suatu permaian akan timbul rasa ingin tahu rasa ingin berinteraksi dan rasa untuk bersosialisasi dengan anak yang lain nya.<sup>25</sup>

#### **e. Konsep Permainan Ular Tangga**

##### **1. Pengertian Permainan Ular Tangga**

Salah satu permainan yang dapat di gunakan oleh para pendidik untuk mengoptimalkan aspek perkembangan anak adalah permainan ular tangga. Penggunaan media permainan ular tangga dalam proses pembelajaran dapat menciptakan kondisi yang menyenangkan bagi siswa. Selain itu teknik permainan ular tangga dapat di kembangkan untuk membantu penguasaan anak-anak terhadap aspek-aspek perkembangan khususnya pada materi pengembangan kemampuan berhitung.<sup>26</sup>

Permainan ular tangga sudah banyak di mainkan oleh anak Indonesia sejak zaman dahulu. Permainan ini merupakan

---

<sup>25</sup> Sukirman Dharmamulya, dkk, *Permainan Tradisional*, (Jakarta: Kapel Press, 2005) h. 68.

<sup>26</sup>Musfiroh dan Tadkiroatun, *Perkembangan Kecerdasan Majemuk*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2009) h. 96.

permainan yang populer di masyarakat. Seiring berkembangnya zaman permainan ular tangga ini sekarang sudah hampir menghilang. Ular tangga pada umumnya terdiri atas satu petak permainan yang berisi kotak-kotak yang harus dilewati oleh para pemain dengan menggerakkan bidak setelah sebelumnya memutar dadu terlebih dahulu. Permainan ini sangat mudah untuk dimainkan, mendidik dan menghibur anak-anak.

Permainan ular tangga dapat diberikan untuk anak usia 5-6 tahun dalam rangka menstimulasi berbagai bidang pengembangan seperti kognitif, bahasa dan sosial. Keterampilan berbahasa yang dapat di stimulasi melalui permainan ini misalnya kosa kata naik-turun, maju-mundur, ke atas ke bawah dan lain sebagainya. Keterampilan sosial yang dilatih dalam permainan ini di antaranya kemauan mengikuti dan mematuhi aturan permainan, bermain secara bergiliran. Keterampilan logika matematika yang terstimulasi yaitu menyebutkan urutan bilangan, mengenal lambang bilangan.

Sehingga dapat disimpulkan permainan ular tangga adalah permainan papan yang dimainkan oleh dua orang atau lebih dengan menggunakan dadu dan bidak sebagai pemain. Menciptakan kondisi yang menyenangkan bagi anak-anak, dan teknik permainan ular tangga dapat dikembangkan untuk membantu penguasaan anak-anak terhadap aspek-aspek

perkembangan, khususnya pada materi pengembangan kemampuan berhitung.

## 2. Alat Praga Permainan Ular Tangga

a. Ular tangga

b. Alat dan bahan

ALAT	BAHAN
Gunting	Kain panel
Karter	Kertas origami
Lem tembak	Karton padi
Spidol	Gabus warna
Lem blukol	Kertas minyak
Jarum	Dagron
Benang	
Mistar ligkaran	
Mistar besi	
Dabeltip	

c. Kelebihan Permainan Ular Tangga

- 1) Permainan ular tangga mudah dipahami
- 2) Anak senang dengan segala bentuk permainan
- 3) Media dibuat sendiri, jadi dapat memanfaatkan barang yang ada
- 4) Guru menjadi lebih kreatif

d. Cara pembuatan Rumah dan tangga ( Ular Tangga)

Cara pembuatan media permainan rumah dan tangga ( ular tangga), pertama siapkan kardus secukupnya lalu gunting

kardus sesuai dengan pola yang telah ditentukan, dinding berbentuk persegi empat ( kiri, kanan, depan, dan belakang). Kemudian untuk bagian atap dibuat pola persegi tiga memanjang. Untuk bagian dasar siapkan kertas padi dengan ukuran  $\frac{1}{2}$  , lalu bagian dinding dan atap dibungkus dengan kertas minyak warna biru yang telah diukur berdasarkan pola persegi tiga memanjang, dan persegi empat, kertas origami warna (oren, kuning, hijau) agar lebih terlihat menarik. Tempelkan bahan yang telah digunting pada dinding, atap, dan dasar menggunakan lem tembak, kemudian rumah yang telah dibentuk dihiasi dengan gambar pintu dan jendela.

Setelah itu buatlah tangga (ular tangga), siapkan gabus warna lalu potong sesuai dengan ukuran yang telah dibuat sebanyak 15 potong, lalu print angka mulai dari 1-15, angka yang telah diprint digunting dan di tempelkan satu persatu ke gabus warna yang telah diukur, kemudian setelah semuanya selesai tempelkan gabus angka pada sisi-sisi dinding membentuk tangga yang menaik keatas.

Selanjutnya, untuk pembuatan dadu angka siapkan kain panel yang telah dijahit dengan jarum dan benang membentuk persegi empat, lalu isikan kain panel dengan dagron sampai terisi penuh, lalu jahit bagian yang masih terbuka. Untuk

bagian luar bentuk pola lingkaran pada kertas origami sebanyak 1, 2, 3, dan 4 kemudian tempelkan pada dadu yang telah dibuat.

### **3. Cara Bermain Ular Tangga**

Permainan ini dimainkan oleh beberapa anak (1-4) pemain. Permainan ini dimainkan secara bergantian dengan satu persatu anak diberikan kota dadu, dan satu persatu anak langsung memulai permainan dengan terlebih dahulu melempar dadu dan menghitung jumlah lingkaran yang ada pada dinding dadu. Setelah itu anak baru langsung menaikkan kotak dadu keatas tangga pada permainan ular tangga.

### **4. Hubungan Kognitif dengan Kecerdasan Logika Matematika**

Kognitif adalah suatu proses berfikir yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan , menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa.

Potensi kognitif ditentukan pada saat konsepsi ( pemuahan ) namun terwujud atau tidaknya tergantung dari lingkungan dan kesempatan yang diberikan. Potensi kognitif yang dibawa sejak lahir atau merupakan faktor keturunan yang akan menentukan batas perkembangan tingkat intelegensi (batas maksimal). Proses kognitif berhubungan dengan kecerdasan logika matematika.

Pada usia 3 – 6 tahun adalah usia keemasan bagi anak. Ditandai munculnya masa peka, pemahaman, dan komunikasi anak terhadap jumlah aspek perkembangan masa dengan berbagai



bentuk kreatifitas bermain dari imajinasi anak. Pemberian stimulasi yang sesuai dengan perkembangan anak menjadikan mereka menjadi matang baik secara fisik maupun psikis.

Berdasarkan karakteristik dan klasifikasi pengembangan kognitif maka diuraikan berbagai program stimulasi yang dikembangkan dalam kegiatan belajar melalui bermain dalam aspek logika matematika.

## **B. Penelitian Terdahulu**

Penelitian yang dilakukan oleh Handayani (2012) dengan judul “Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan kelereng angka di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Simpang IV Agama”. Kemampuan anak dalam berhitung di Taman Kanak-kanak Aisyiyah Simpang IV Lubuk Basung masih rendah. Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak. Jenis penelitian ini adalah penelitian kalitatif.<sup>27</sup>

Eny Purwaningtyastuti, *Meningkatkan Kecerdasan Logika-Matematika Anak Melalui Bermain Balok Kelompok A Di Tk An Nisa' Marditani Celep Kedawung Sragen Tahun Ajaran 2011/2012*, Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2012.<sup>28</sup> Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kecerdasan

---

<sup>27</sup>Handayani dengan judul “Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan kelereng angka di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Simpang IV Agama. Tahun 2012

<sup>28</sup>Eny Purwaningtyastuti, *Meningkatkan Kecerdasan Logika-Matematika Anak Melalui Bermain Balok Kelompok A Di Tk An Nisa' Marditani Celep Kedawung Sragen Tahun Ajaran 2011/2012*, Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini, (Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2012)

logika-matematika anak melalui bermain balok di TK An Nisa' Kedawung Sragen. Subjek penelitian ini adalah anak kelompok A di TK An Nisa' tahun ajaran 2011/2012 yang berjumlah 16 anak. Penelitian ini bersifat kolaboratif antara peneliti dengan guru kelas. Data penelitian yang dikumpulkan melalui metode observasi dan dokumentasi. Data yang diperoleh berupa catatan lapangan tentang kejadian-kejadian yang muncul saat proses bermain balok dan dokumentasi berupa foto saat kegiatan bermain balok. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan kecerdasan logika-matematika anak dalam pembelajaran melalui bermain balok. Hal ini dapat dilihat dari prosentase rata-rata hasil kemampuan matematika anak dalam satu kelas sebelum tindakan adalah 36,88%, siklus I mencapai 60,31%, dan siklus II mencapai 80,94%. Kesimpulan dari penelitian ini adalah kegiatan bermain balok dapat meningkatkan kecerdasan logika-matematika anak.

Winarni, dengan judul penelitian "Upaya Mengembangkan Kecerdasan Logika Matematika Melalui Permainan Congklak Pada Anak Kelompok B Di TK Pertiwi Iii Karanganyar Kabupaten Sragen, tahun 2014. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan kecerdasan logika matematika anak melalui permainan ular tangga. Dengan jenis penelitian PTK (Penelitian Tindakan Kelas). Subyek penelitian ini adalah anak didik kelompok B di TK Pertiwi III Karanganyar, kecamatan Sambung macan, kabupaten Sragen Tahun 2014/2015. Penelitian ini bersifat kolaboratif, antara peneliti, guru kelas, dan Kepala sekolah. Metode pengumpulan data melalui observasi dan catatan lapangan. Tehnik analisis data pada peneitian ini dilakukan secara analisis

deskriptif kualitatif dengan dua siklus, yang setiap siklusnya dilakukan dua kali pertemuan dengan anak didik. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya perkembangan kecerdasan logika matematika pada anak yakni sebelum tindakan 31,75%, siklus I pertemuan I mencapai 40,65%, siklus I pertemuan II mencapai 59,9%, dan pada siklus II pertemuan I mencapai 70,45%, siklus II pertemuan II mencapai 92,3%. Kesimpulan dari penelitian ini yaitu Upaya Mengembangkan Kecerdasan Logika Matematika Anak Dapat Ditingkatkan Melalui Permainan Ular tangga.<sup>29</sup>

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka terdapat perbedaan dan persamaan. Letak perbedaannya adalah jenis permainan, pada penelitian di atas, menggunakan permainan kelereng, balok dan congklak, sedangkan pada penelitian ini menggunakan permainan ular tangga. Selain itu tempat dan jumlah instrumen penelitian juga berbeda. Apaun persamaan penelitian di atas dengan penelitian ini adalah sama-sama membahas kecerdasan logika matematika.

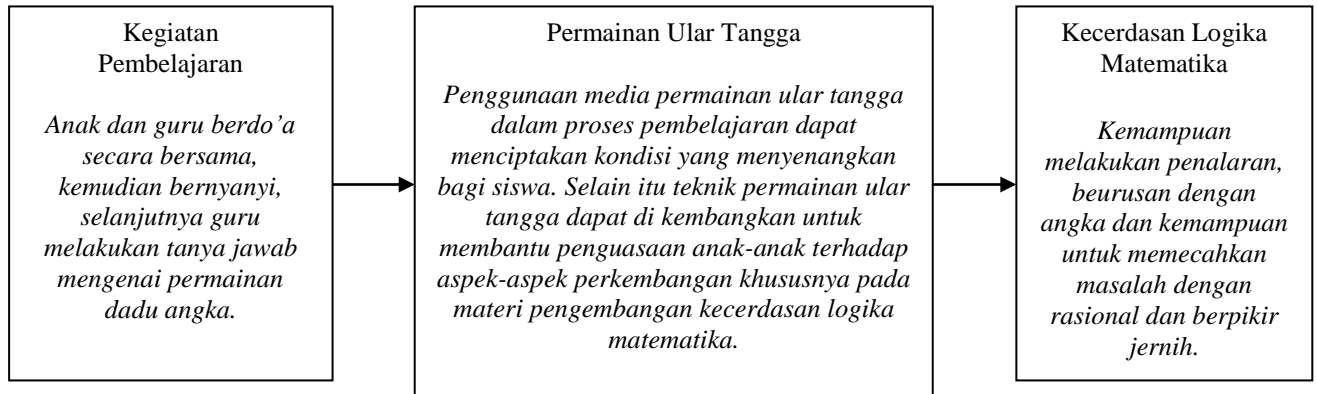
### **C. Kerangka Berpikir**

Kerangka pikir dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar d bawah ini :

---

<sup>29</sup> Winarni, dengan judul penelitian “Upaya Mengembangkan Kecerdasan Logika Matematika Melalui Permainan Congklak Pada Anak Kelompok B Di TK Pertiwi Iii Karanganyar Kabupaten Sragen, (Skripsi thesis, Universitas Muhammadiyah Surakarta tahun 2014)

Gambar 2.1.  
Kerangka Berpikir



Kegiatan pembelajaran anak usia dini hendaknya dilakukan dengan bermain dan menggunakan media pembelajaran secara kongkrit, salah satu media pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak adalah media permainan ular tangga. Penggunaan media permainan ular tangga tersebut dapat menciptakan kondisi yang menyenangkan bagi anak, dan teknik permainan ular tangga dapat di kembangkan untuk membantu penguasaan anak-anak terhadap aspek-aspek perkembangan, khususnya pada materi pengembangan kemampuan berhitung.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis Penelitian**

Metode penelitian digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) penelitian tindakan kelas (PTK) merupakan sebuah bentuk kegiatan refleksi diri yang dilakukan oleh para pelaku pendidikan dalam suatu situasi kependidikan untuk memperbaiki rasionalitas dan keadilan tentang praktik-praktik kependidikan.

Penelitian tindakan kelas adalah penelitian untuk membantu seseorang dalam mengatasi praktis persoalan yang dihadapi dalam situasi darurat dan membantu pemecahan tujuan ilmu sosial dengan kerja sama dalam kerangka etika yang di sepakati bersama.<sup>30</sup>

Adapun alasan peneliti menggunakan jenis penelitian PTK adalah :

1. Memperbaiki dan meningkatkan kondisi dan kualitas pembelajaran di kelas
2. Meningkatkan layanan profesional dalam konteks pembelajaran di kelas
3. Memberikan kesempatan kepada guru untuk melakukan tindakan dalam pembelajaran yang direncanakan di kelas
4. Melakukan kesempatan kepada guru untuk melakukan pengkajian terhadap kegiatan pembelajaran yang dilakukan

---

<sup>30</sup>Musfiroh dan Tadkiroatun, *Perkembangan Kecerdasan Majemuk*, h. 56

5. Dalam beberapa tujuan yang telah dijelaskan di atas, inti dari tujuan PTK tidak lain adalah untuk memperbaiki proses pembelajaran yang berkaitan dengan media, metode, model, teknik, dan lain-lain.

Adapun kelemahan-kelemahan tersebut menurut adalah sebagai berikut:

- a. Kurang mendalamnya pengetahuan dan keterampilan dalam teknik-teknik dasar penelitian tindakan kelas pada pihak peneliti.
- b. Tidak mudah menemukan dan merumuskan masalah yang hendak diteliti. Karena guru kebanyakan selalu bekerja dengan kegiatan rutin pembelajaran dan jarang melakukan penelitian, maka tidak jarang guru mengalami kesulitan menemukan dan merumuskan masalah yang hendak diteliti.
- c. Tidak mudah mengelola waktu antara kegiatan rutin yang sekaligus dilakukan dengan kegiatan penelitian tindakan kelas.
- d. Keengganan atau bahkan kesulitan untuk melakukan perubahan.
- e. Tuntutan terhadap penelitian tindakan agar dia dapat meyakinkan orang lain bahwa model, metode, strategi, atau teknik-teknik pembelajaran yang ditelitinya benar-benar berjalan secara efektif dan membawa kepada perubahan dan peningkatan kualitas secara nyata.

Meski pun penelitian tindakan kelas memiliki kelemahan-kelemahan sebagaimana dipaparkan di atas, penelitian tindakan kelas juga dapat menjadi alat yang ampuh bagi guru untuk mengesahkan model, metode, strategi, atau teknik pembelajaran yang selama ini telah diterapkan. sebab dengan dilakukannya penelitian tindakan kelas itu berarti sudah dilakukan upaya

perbaikan dan peningkatan kualitas terhadap model, metode, strategi, atau teknik-teknik pembelajaran tersebut.

## **B. Setting Penelitian**

### **1. Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian dilakukan peneliti di PAUD Al-Fadilah Kota Bengkulu. Proses penelitian dilakukan pada proses pelaksanaan pembelajaran di sekolah saat anak memasuki semester ganjil yaitu pada tanggal 09 Agustus – 08 September 2017.

Penelitian dilakukan di PAUD Al-Fadilah Kota Bengkulu karena akses menuju tempat penelitian tidak jauh dari tempat tinggal peneliti. PAUD Al-Fadillah kota Bengkulu ini telah terakreditasi A, siswanya paling banyak diantara sekolah lainnya di kelurahan. Sehingga peneliti sangat tertarik melakukan penelitian Peningkatan Kecerdasan Logika Matematika Melalui Permainan Ular Tangga Kelompok B1 di PAUD Al-Fadilah Kota Bengkulu ini.

### **2. Subyek Penelitian**

Adapun Subyek penelitian pada tindakan kelas ini adalah seluruh anak kelompok B1 Paud Al-Fadilah Kota Bengkulu dengan Penggunaan Media, Peningkatan Kecerdasan Logika Matematika Melalui Permainan Ular Tangga Paud Al-Fadilah Kota Bengkulu.

Tabel 1.1  
Jadwal Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas

No	Siklus	Tema/Subtema	Pertemuan Ke-	Fokus Penelitian
1	Siklus I	Diri Sendiri / Anggota Tubuh	Pertemuan Ke-I	Kemampuan Logika Matematika Melalui Permainan ular tangga
			Pertemuan Ke-II	
			Pertemuan ke-III	
2	Siklus II	Diri Sendiri / Anggota Tubuh	Pertemuan Ke-I	Kemampuan Logika Matematika Melalui Permainan ular tangga
			Pertemuan Ke-II	
			Pertemuan Ke-III	

### C. Prosedur Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan menggunakan beberapa siklus. Setiap siklus akan dianalisis sebelum memperoleh data sejauh mana daya serap siswa dan hal-hal yang harus diperbaiki dan upaya dalam Peningkatan Kecerdasan Logika Matematika melalui permainan ular tangga tujuan pembelajaran. Secara garis besar ada 4 tahapan yang lazim dilalui yaitu: 1) perencanaan, 2) pelaksanaan, 3) observasi, 4) refleksi.

#### 1. Tahap Perencanaan

Dalam tahap perencanaan ini disusun mencakup semua langkah tindakan secara rinci mulai dari rencana kegiatan mingguan (RKM), rencana perangkat pembelajaran harian (RPPH), dan langsung tema yang



diajarkan, menyediakan media atau alat peraga untuk pengajaran. Menentukan rencana pembelajaran mencakup metode atau teknik mengajar, mengalokasikan waktu, serta teknik observasi dan evaluasi.

## 2. Tahap Pelaksanaan Tindakan (*acting*)

Tahap ini merupakan implementasi (pelaksanaan) dari perencanaan yang dibuat. Tindakan yang dilakukan di kelas adalah pelaksanaan dan pendekatan pembelajaran yang sudah direncanakan atau dipersiapkan sebelumnya, dan hasil yang diharapkan dapat Meningkatkan Kecerdasan Logika Matematika Melalui Permainan Ular Tangga.

## 3. Observasi

Kegiatan observasi ini dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan kelas. Observasi dilakukan dalam rangka pengumpulan data. Data yang dikumpulkan pada tahap ini berisi tentang pelaksanaan tindakan dan rencana yang sudah dibuat, data yang akan dikumpulkan. Dalam melakukan observasi dan evaluasi ini, guru tidak selalu bekerja sendiri tetapi guru oleh pengamat (sejawat atau pakar).

## 4. Refleksi

Tahap ini merupakan tahap untuk memproses data yang didapat pada saat dilakukan pengajaran (observasi). Dari data yang didapat kemudian ditafsirkan dan dianalisis, hasil analisis digunakan sebagai bahan refleksi, apakah diperlukan tindakan selanjutnya. Proses refleksi ini memegang peran yang sangat penting dalam menentukan suatu keberhasilan PTK.

## D. Sumber Data

### 1. Data Primer

Data primer adalah data yang langsung dari responden. Dalam hal ini yang menjadi sumber data primer adalah anak-anak kelompok B1 dan guru kelas kelompok B1 di paud al-fadilah Kota Bengkulu.

### 2. Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang diperoleh dari hasil penilaian kecerdasan logika matematika anak kelompok B di Paud al-fadilah Kota Bengkulu, serta diperoleh dari data pendukung, seperti profil sekolah, majalah, seras sumber dari internet.

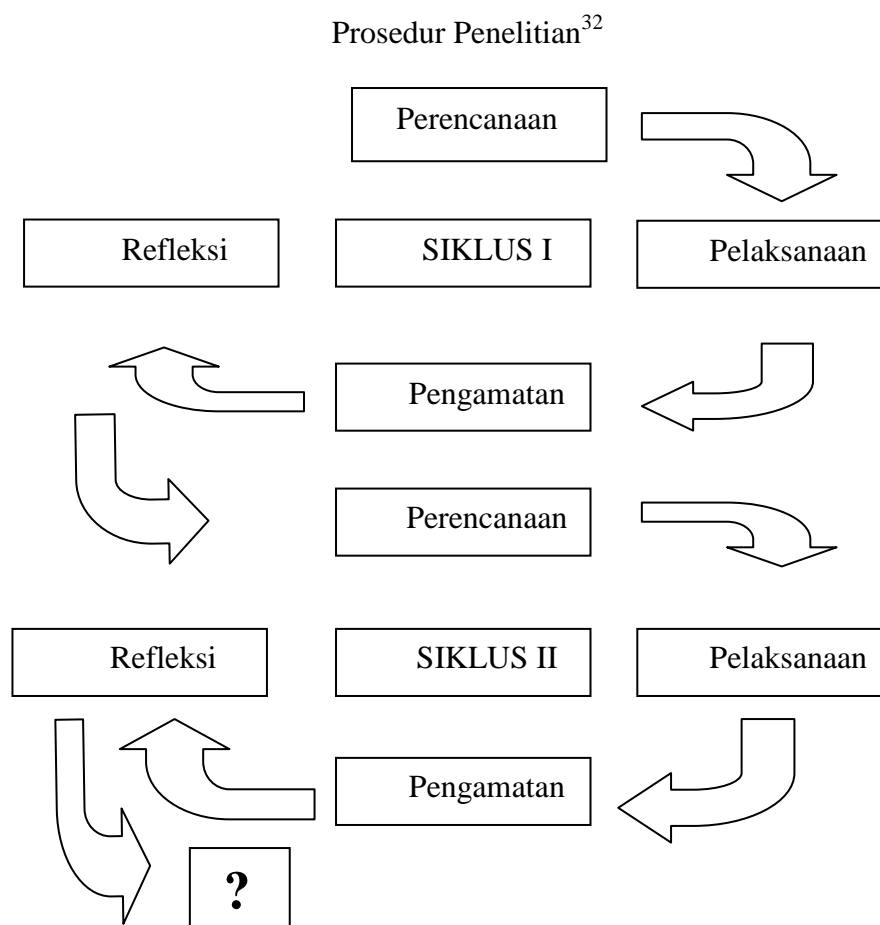
### 3. Prosedur Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Secara garis besar ada 4 tahapan yang sering digunakan yaitu : (1). Perencanaan, (2). Pelaksanaan, (3). Pengamatan ,(4). Refleksi.<sup>31</sup>

Adapun model dan penjelasan untuk masing-masing tahap adalah sebagai berikut:

---

<sup>31</sup> Kunandar, *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2012) h. 172



Siklus Penelitian PTK menurut Kemmis dan Tagart

### 1. Pra Siklus

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) Dengan menggunakan beberapa siklus. Setiap siklus akan dianalisis sebelum memperoleh data sejauh mana daya serap siswa dan hal-hal yang harus diperbaiki. Langkah langkah sebelum siklus dilakukan adalah mengidentifikasi sejauh mana perkembangan kognitif anak dengan menggunakan post test dan pretes.

<sup>32</sup> H. E. Mulyasa, *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2010) h. 45.

## 2. Siklus I

### a. Perencanaan tindakan (*planing*)

Perencanaan PTK antara lain mencakup kegiatan:

- 1) Membuat satuan perencanaan tindakan yang akan diberikan kepada peserta didik pada siklus I.
- 2) Mengembangkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dengan memperhatikan indikator-indikator hasilbelajar.
- 3) Menyiapkan alat bantu mengajar yang dibuat oleh guru yaitu penggunaan media permainan ular tangga.
- 4) Membuat lembar observasi aktivitas anak dan guru beserta kriteria penilaian aktivitas anak dan guru.

### b. Pelaksanaan (*Action*)

c. Tahap pelaksanaan PTK yang akan dilakukan. Melaksanakan satuan perencanaan tindakan yang telah dibuat.

### d. Tahap observasi (*Observation*)

Selama proses pembelajaran berlangsung, peneliti dan kolaborator mengamati jalannya kegiatan untuk melihat apakah tindakan-tindakan tersebut sesuai dengan yang direncanakan. Hasil pengamat dan kolaborator secara langsung.

### e. Tahap refleksi (*Reflection*)

Refleksi dilakuan dengan menganalisis hasil tindakan seberapa jauh tingkat perubahan kemampuan peserta didik sebelum dan sesudah

dilakukan tindakan. Juga mengkaji keberhasilan dan kegagalan sebagai persiapan tindakan selanjutnya.

### 3. Siklus II

Setelah melakukan tahapan-tahapan penelitian tindakan pada siklus I, peneliti melanjutkan penelitian tindakan pada siklus II dengan tahapan sebagai berikut:<sup>33</sup>

#### a. Perencanaan tindakan (*Planning*)

Berasarkan hasil refleksi pada siklus I, peneliti akan membuat pelaksanaan pembelajaran (RPP).

- 1) Membuat satuan perencanaan tindakan yang akan diberikan kepada peserta didik pada siklus II.
- 2) Mengembangkan rencana pelaksana pembelajaran (RPP) dengan memperhatikan indikator-indikator hasil belajar.
- 3) Menyiapkan alat bantu mengajar yang dibuat oleh guru yaitu penggunaan media permainan ular tangga.
- 4) Membuat lembar observasi aktivitas anak dan guru beserta kriteria penilaian aktivitas anak dan guru.

#### b. Tahap pelaksanaan (*Action*)

Peneliti melaksanakan pembelajaran berdasarkan RPP yang dikembangkan dari hasil refleksi siklus I.

---

<sup>33</sup> H. E. Mulyasa, *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*, h. 43.

c. Tahap observasi (*Observation*)

Peneliti dan Guru akan melakukan pengamatan terhadap proses pembelajaran.

d. Tahap Refleksi (*Reflection*)

Peneliti akan melakukan refleksi terhadap pelaksanaan siklus ke II dan menganalisis serta membuat kesimpulan atas pelaksanaan pembelajaran yang telah direncanakan dengan melaksanakan tindakan tertentu. Apakah pembelajaran yang telah dilaksanakan dengan melaksanakan tindakan tertentu. Apakah pembelajaran yang telah dirancang dengan PTK dapat meningkatkan kualitas pembelajaran atau memperbaiki masalah yang diteliti.

## E. Teknik Analisis Data

Analisis data dan interpretasi hasil analisis dilakukan pada saat proses dan hasil kerja anak dalam peningkatan kecerdasan logika matematika melalui permainan ular tangga, sehingga digunakan lembar penilaian untuk mendapatkan data yang akurat pada kemampuan anak Paud Al-Fadilah Kota Bengkulu. Menganalisis data observasi dilakukan dengan analisis statistik dengan rumus.<sup>34</sup>

### 1. Penilaian Rata-rata

Peneliti menjumlahkan nilai yang diperoleh anak yang kemudian dibagi dengan jumlah anak yang ada di kelas yang diteliti sehingga diperoleh nilai rata-rata dapat dihitung menggunakan rumus:

---

<sup>34</sup>Kunandar, *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*, h. 98.

$$X = \frac{\sum X}{\sum N}$$

Dengan:

X = Nilai rata-rata

$\sum X$  = Jumlah semua nilai anak

$\sum N$  = Jumlah anak<sup>35</sup>

## 2. Penilaian Untuk Ketuntasan Belajar

Terdapat dua kategori ketuntasan belajar, yaitu secara perorangan dan klasikal. Ketuntasan belajar secara perorangan dilakukan tuntas jika anak masuk dalam kategori baik atau nilai 4. Sementara itu ketuntasan klasikal bisa dikatakan tuntas jika presentase mencapai 75% untuk tiap aspeknya. Artinya, minimal untuk menghitung presentase ketuntasan aktivitas digunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Ketuntasan belajar}^{36} = \frac{\text{jumlah anak yang tuntas belajar} \times 100}{\text{jumlah anak}}$$

### Kriteria Keberhasilan Belajar Anak Dalam %

Kriteria Penilaian	Kisaran (%)
Sangat Baik	$\geq 80\%$
Baik	60-79%
Cukup	40-59%
Kurang	20-39%
Sangat Kurang	$\leq 20\%$

<sup>35</sup> Rosma Hartiny Sam's, *Model Penelitian Tindakan Kelas*, (Yogyakarta: Teras, 2010) h. 93.

<sup>36</sup> Rosma Hartiny Sam's, *Model Penelitian Tindakan Kelas*, h. 112.

## **F. Indikator Keberhasilan**

Dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini baru dikatakan berhasil apabila pembelajaran mencapai 75% berhasil. Bila hanya mencapai 60% berarti masih ragu-ragu dan apabila keberhasilan hanya mencapai kurang dari 50% maka harus mengulang. Dengan demikian, apabila penelitian tindakan kelas mencapai 75% maka dapat dikatakan berhasil dan baik.



**BAB IV**  
**LAPORAN HASIL PENELITIAN**

**A. Deskripsi Objek Penelitian**

**1. Riwayat Singkat Berdirinya PAUD Al-Fadilah**

Nama Sekolah : PAUD Al-Fadilah  
N.PSN : 69890220  
Profinsi : Bengkulu  
Otonomi : Daerah  
Kecamatan : Selebar  
Desa / Kelurahan : Pagar Dewa  
Jalan dan Nomor : Raden Patah No.25  
Kode Pos : 38211  
Telpon Hp : Kode wilayah : Nomor :  
Faksimile : Kode wilayah : Nomor :  
Daerah :  
Status Sekolah : Swasta  
Kelompok Sekolah :  Int  Model  Imbas  Terbuka  
Akreditasi :  A. 5 Thn  B. 2,5 Thn  C.6 Bln  
Surat Keputusan / SK : Nomor : 42175 Tgl. 23-09-2014  
Penerbit SK (ditanda tangani oleh) : Pemerintah Kota  
Tahun Berdiri : Tahun : 25 Januari 2013  
Tahun Perubahan : Tahun : -  
Kegiatan belajar mengajar :  Pagi  Siang  Pagi dan Siang

Bangunan Sekolah :  Milik Sendiri  Bukan Milik Sendiri

Pemerintah

Luas Bangunan : L :                    P :

Lokasi Sekolah : Masuk Gang 50 M

Jarak Ke Pusat Kecamatan :                    Km

Jarak Ke Pusat Otda :                    Km

Terletak Pada Lintasan :  Desa  Kecamatan  Kab/Kota

Prop

Jumlah Keanggotaan Rayon : Sekolah

Organsasi Penyelenggara :  Pemerintah                      Organisasi

Perjalanan / Perumahan Sekolah :

## 2. Visi Dan Misi PAUD Al-Fadilah

a. Visi :

- 1) Menanamkan nilai-nilai agama pada anak usia dini
- 2) Membentuk generasi muda yang aktif, inofatif, dan menyenangkan
- 3) Menyiapkan generasi yang unggul dan berkualitas

b. Misi :

- 1) Membentuk generasi yang unggul dalam imtaq dan iptek dimasa yang akan dating
- 2) Menyiapkan generasi yang berkarakter dan berakhlak baik
- 3) Membentuk generasi yang sehat, cerdas, mandiri, dan ceria

c. Tujuan :

- 1) Terwujudnya anak usia dini yang jujur dan berakhlak baik

- 2) Terwujudnya anak yang mampu merawat diri sendiri dan peduli terhadap teman dan lingkungan sekitarnya
- 3) Menjadikan anak berkrakter baik sejak usia dini

### 3. Keadaan Guru

**Tabel 4.1**  
**Keadaan guru PAUD Al-Fadilah**

No	Nama	JABATAN	Tempat Lahir	Tanggal Lahir
1	Nepi Aprina S.Pd.I	Kepala sekolah	Talang Padang	04/11/1983
2	Milly nirwanti	Guru	Bengkulu Selatan	21/09/1994
3	Roslina Wati	Guru	Bengkulu	25/10/1990
4	Yati kurnia	Guru	Curup	12/01/1987
5	Anitriana	Guru	Bengkulu	17/12/ 1992

Sumber : Profil PAUD Al-fadilah Kota Bengkulu tahun 2017

### 4. Keadaan Siswa

**Tabel 4.2**  
**Keadaan Siswa PAUD Al-Fadilah**

No	Nama	Jenis Kelamin	Kelompok
1	Siti Amelinda Hana Fairuz	P	B
2	Bunga Afiza	P	B
3	Albi Bintara	L	A
4	Rostrri Murni	P	B
5	Marcell Aditya Pratama	L	A
6	Rizki Aditya Saputra	L	A
7	Novalo Husen Mahendra	L	B
8	M. Fariz Alfarizi	L	A
9	Fiza Alfarizi	P	B
10	Fanita Arpan	P	B
11	M. Kevin	L	B
12	Galang Ibrahim	L	A
13	M. Iqbal Aditya	L	A

14	Indah Fitriani	P	B
15	Azzahra Nurul Sofyan	P	B
16	Novalo Husen Mahendra	L	A
17	Nizam Taufiqurahman	L	B
18	Alif Naufal Ghufron	L	A
19	M Fathan Demitri	L	B
20	Hafizh Dwi Wirasena	L	B
21	Kayla Natasya	P	B
22	Najih Misbahil Anam	L	B
23	Muhammad Zaidan Farendra	L	A
24	M. Kevin	L	B

Sumber : Profil PAUD Al-Fadilah Kota Bengkulu tahun 2017

## 5. Sarana Dan Prasarana

Sarana dan prasarana PAUD Al-Fadilah

### a. Lapangan Upacara

Lapangan ini terletak ditengah sekolah di gunakan untuk lapangan upacara dan olahraga.

### b. Area Bermain

Area atau halaman bermain anak, di area masing-masing sudah tersedia berbagai permainan outdoor yang bisa dimainkan anak diantaranya :

**Tabel 4.3**  
**Area Bermain Anak**

1.	Jungka jungkit	3
2.	Prosotan	2
3.	Ayunan	4
4.	Putaran	2
5.	Jaring outbon	2
6.	Papan titian	1

Sumber : Profil PAUD Al-Fadilah Kota Bengkulu tahun 2017

### c. Ruang Kepala Sekolah

Di ruang kepala sekolah terdapat meja, kursi, karpet, dan lain sebagainya.

d. Ruang Guru

Diruang guru terdapat meja, lemari, kursi, cermin, dan juga ruang sholat untuk para guru.

e. Ruang TPQ

Diruang TPQ ini adalah tempat mengaji anak diluar pembelajaran, misalnya dihari jumat. Digunakan untuk anak belajar mengaji, sholat, membaca ayat pendek.

f. Ruang TPA

Ruang TPA diguakan untuk ruang penitipan anak, dari jam 07.30 – 15.00

g. Kamar mandi (WC)

Kamar mandi terletak disebelah ruang kelas B , kamar mandi dan wc terdiri dari 2 pintu, 1 pintu untuk anak laki-laki dan perempuan, dan ruang wc untuk guru.

## **B. Hasil Penelitian**

### **1. Deskripsi awal sebelum siklus**

Dari hasil orientasi yang dilakukan sebelum memasuki siklus pertama ada beberapa permasalahan yang dijumpai oleh peneliti selama pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru sebelum peneliti melakukan siklus. Permasalahan yang diperoleh antara lain adalah sebagai berikut :

- a. Anak belum mampu mengenal bilangan hitungan penambahan dan lambang bilangan

- b. Hasil belajar Logika Matematika masih kurang. Hal ini terlihat dari banyaknya anak yang tidak terlibat aktif dalam proses belajar mengajar, anak cenderung pasif selama pembelajaran berlangsung.
- c. Kurang kondusifnya proses pembelajaran yang berlangsung hal ini disebabkan guru masih menggunakan metode klasikal, dimana anak secara tidak sadar dipaksa untuk belajar berhitung, yang bisa menyebabkan anak mengalami trauma belajar, khususnya belajar tentang kecerdasan logika matematika.

Dari beberapa permasalahan yang dijumpai oleh peneliti, berdasarkan hasil pengamatan ini maka dapat disimpulkan bahwa anak belum mampu mengenal bilangan hitungan penambahan dan lambang bilangan disebabkan oleh permasalahan tersebut. Adapun peningkatan kecerdasan logika matematika anak sebelum tindakan dapat dilihat pada tabel berikut ini :

**Tabel 4.4**  
**Hasil Kegiatan**

No	Nama Siswa	Keterangan		Keterangan
		BB	MB	
1	Siti Amelinda Hana Fairuz	✓	-	Belum Berkembang
2	Bunga Afiza	✓	-	Belum Berkembang
3	M Fathan Demitri	✓	-	Belum Berkembang
4	Hafizh Dwi Wirasena	✓	-	Belum Berkembang
5	Kayla Natasya	-	✓	Mulai Berkembang
6	Najih Misbahil Anam	✓	-	Belum Berkembang
7	M. kelvin	-	✓	Mulai Berkembang
8	Indah Fitriani	✓	-	Belum Berkembang
9	Azzahra Nurul Sofyan	-	✓	Mulai Berkembang
10	Nizam Taufiqurahman	✓	-	Belum Berkembang
11	Fiza Alfarizi	✓	-	Belum Berkembang
12	Fanita Arpan	✓	-	Belum Berkembang
13	Rostri murni	✓	-	Belum Berkembang
14	Novalo Husen Mahendra	✓	-	Belum Berkembang

<b>Anak yang mulai berkembang</b>	<b>3 Anak</b>
<b>Anak yang belum berkembang</b>	<b>11 Anak</b>

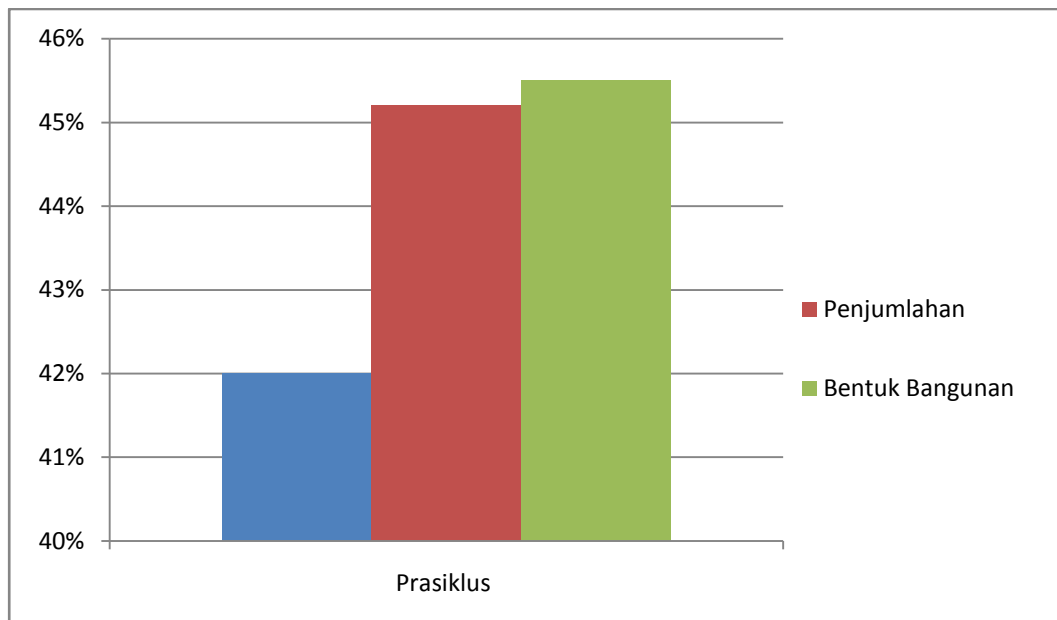
Berdasarkan hasil kegiatan di atas dapat diketahui bahwa anak yang mulai berkembang berjumlah 3 anak, hasil presentase menunjukkan bahwa 21 % anak mulai berkembang, sedangkan anak yang belum berkembang adalah 11 anak, maka persentasenya adalah 78 %. Maka berdasarkan hasil kegiatan tersebut aspek penilaian peningkatan kecerdasan logika matematika anak sebelum tindakan dapat di lihat melalui tabel berikut :

**Tabel 4.5**  
**Peningkatan kecerdasan logika matematika anak sebelum tindakan**

No	Aspek Penilaian	Presentase (%)
1	Mengenal Lambang Bilangan	42 %
2	Mengenal Penjumlahan	45,20 %
3	Mengenal Bentuk Bangunan	45,50 %
Rata-rata		44,23
Indikator keberhasilan yang di capai		75 %

Berdasarkan data yang sudah diperoleh dari pratindakan dapat diketahui bahwa peningkatan kecerdasan logika matematika anak masih kurang optimal. Hal ini yang menjadi landasan peneliti untuk meningkatkan kecerdasan logika matematika anak kelompok B1 melalui media permainan ular tangga. Dari data pada tabel di atas yang berupa hasil observasi pratindakan kecerdasan logika matematika anak kelompok B1 melalui grafik di bawah ini :

Grafik 4.1  
Hasil Kegiatan Prasiklus



## 2. Hasil Tindakan Siklus I

Kegiatan awal siklus ini dilaksanakan berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan pada orientasi yang menunjukkan beberapa kendala yang menyebabkan peningkatan kecerdasan logika matematika anak sebelum adanya tindakan. Berdasarkan permasalahan-permasalahan yang ada, maka direncanakan suatu tindakan yang menekankan pada peningkatan kecerdasan logika matematika anak, dengan menggunakan media permainan ular tangga dalam proses pembelajaran. Dari tindakan ini diharapkan anak mampu meningkatkan kecerdasan logika matematika melalui permainan ular tangga.

### a. Perencanaan

Pada tahap perencanaan, tindakan yang direncanakan terdiri dari 5 kali pertemuan dengan materi diri sendiri sebelum pembelajaran



dimulai guru telah menyiapkan silabus dan RKH (rencana kegiatan harian) serta lembar observasi oleh peneliti. Pengamatan dilakukan terhadap proses pembelajaran baik guru yang mengajar maupun anak yang mengikuti pembelajaran.

b. Pelaksanaan tindakan

Dalam tahap ini peneliti bersama kolaborator melaksanakan pembelajaran melalui media permainan ular tangga. Proses pembelajaran dalam siklus ini dapat di jabarkan sebagai berikut :

1. Sebelum Pembelajaran di Laksanakan

Guru mempersiapkan RPH (Rencana Pembelajaran Harian), RPM (Rencana Pembelajaran Mingguan), ceklis penilaian anak, catatan anekdot anak, lembar observasi aktifitas siswa, lembar aktifitas guru, dan Kelas Kelompok B1.

2. Ketika Pembelajaran di Laksanakan

Melakukan kegiatan sesuai dengan RPH telah dirancang sebagai berikut :

Siklus I

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN

Semester/Bulan/Minggu : 1/Agustus/IV

Hari / Tanggal : Senin/09 Agustus 2017

Kelompok/ Usia : B1 / 5-6 tahun

Tema / Sub Tema/Sub-sub Tema : Diri Sendiri/Anggota Tubuh

A. Kompetensi Dasar (KD)

3.11,4.11,3.2,3.15,4.15.

## B. Indikator Pencapaian Pembelajaran

Beberapa Indikator pencapaian pada kegiatan ini antara lain :

- 1) Menceritakan tentang tema yang akan di laksanakan (3.11,4.11) bsh
- 2) Anak dapat mengamati bentuk media permainan ular tangga (3.15,4.15) kg
- 3) Anak dapat berhitung gambar dadu (3.15,4.15) kg
- 4) Anak dapat memainkan media permainan ular tangga (3.15,4.15) kg
- 5) Anak dapat mewarnai gambar dadu (3.15,4.15) moh
- 6) Menceritakan hasil karya anak (3.11,4.11) bsh

## C. Media/Sumber Belajar

- 1) Pensil, Buku tulis,lembar gambar
- 2) Cat, penghapus, lembar tulis

## D. Langkah Kegiatan

### 1. Pembukaan

- 1) Melaksanakan sholat Duha
- 2) Salam, Berdoa sebelum belajar
- 3) Melakukan “Tepuk Semangat”
- 4) Tanya jawab tentang pembelajaran yang akan dilaksanakan
- 5) Anak dapat mengamati media permainan ular tangga
- 6) Memberitahu aturan main

### 2. Inti

- 1) Anak dapat berhitung gambar dadu (3.15,4.15) kg
- 2) Anak dapat mengenal bentuk bangunan seperti persegi 4 (empat) dan lingkaran (3.15,4.15) kg
- 3) Anak dapat memainkan media permainan ular tangga (3.15,4.15) kg
- 4) Anak dapat mewarnai gambar dadu yang berbentuk segi empat dan bentuk lingkaran yang ada pada dinding dadu (3.15,4.15) moh

5) Menceritakan hasil karya anak (3.11,4.11) bsh

Istirahat

6) Cuci tangan sebelum makan

7) Berdoa sebelum dan sesudah makan

8) Makan bersama dengan tertib dan teratur

3. Penutup

1) Berdiskusi tentang kegiatan hari ini

2) Berdoa sesudah belajar

3) Berbaris dengan teratur

4) Bernyanyi “lihat kebunku”

3. Sesudah Pembelajaran di Laksanakan

Setelah tahap pembelajaran telah berlangsung maka peneliti melaksanakan proses penilaian anak dengan menggunakan lembar ceklist anak (terlampir), dan guru juga membuat catatan permasalahan anak yang aktif dan tidak aktif dalam pembelajaran dengan catatan anekdot anak.

c. Observasi

Berdasarkan tindakan yang telah diberikan, maka diperoleh data penelitian dari siklus I berupa data yang berasal dari hasil pengamatan dan ceklist penilaian anak. Data yang berasal dari pengamatan merupakan hasil pengamatan aktiivitas guru dan aktivitas anak selama pembelajaran.

1. Data hasil pengamatan aktivitas guru

Berdasarkan pengumpulan data dari pengamatan yang dilakukan terhadap aktivitas guru selama proses pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut ini :

**Tabel 4.7**  
**Pengamatan aktivitas guru dalam pembelajaran**

No	ASPEK YANG DIAMATI	1	2	3	4	5
<b>I</b>	<b>Pra Pembelajaran</b>					
1	Menyiapkan ruangan sebagai tempat untuk melaksanakan kegiatan belajar mengajar				✓	
2	Mengkondisikan kelas dan memeriksa kesiapan anak				✓	
3	Menyiapkan materi pembelajaran			✓		
4	Pengeolaan kelas				✓	
<b>II</b>	<b>Membuka Pelajaran</b>					
5	Membuka pelajaran dengan mengucapkan salam				✓	
6	Mengecek kehadiran anak dengan menggunakan daftar hadir			✓		
7	Mengadakan free test			✓		
8	Mengadakan kegiatan aspersepsi dan memberi motivasi				✓	
9	Menyampaikan kompetensi yang akan di dapat			✓		
<b>III</b>	<b>Kegiatan Inti</b>					
10	Memberikan penjelasan yang berkaitan dengan materi pembelajaran				✓	
11	Melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan media				✓	
12	Melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media permainan ular tangga			✓		
<b>IV</b>	<b>Kegiatan Penutup</b>					
13	Memberikan kesempatan kepada anak untuk bertanya tentang materi yang belum dipahami dan memberikan respon terhadap pertanyaan anak				✓	
14	Menyimpulkan materi pembelajaran			✓		
15	Mengevaluasi tingkat penguasaan materi setelah menyampaikan materi pembelajaran dengan menggunakan media permainan ular tangga				✓	
Jumlah Skor		68				
Hasil Rata-rata		4,2				
Kategori		Baik				

Keterangan :

- 1 = Buruk
- 2 = Kurang
- 3 = Cukup
- 4 = Baik
- 5 = Memuaskan

Skor akhir merupakan hasil dari jumlah keseluruhan skor sesuai dengan kriteria sebagai berikut :

**Tabel 4.8**  
**Katagori penilaian hasil observasi**

Jumlah nilai	Skor	Katagori
4,3 – 5	5	Memuaskan
3,5 – 4,2	4	Baik
2,7 – 3,4	3	Cukup
1,9 – 2,6	2	Kurang
1,0 – 1,8	1	Sangat Kurang

Jadi jumlah skor yang diperoleh dari pengamatan aktivitas guru dalam pembelajaran yaitu sebesar 68, dengan hasil rata-rata 4,2. Maka dari keterangan kategori penilaian dapat disimpulkan kemampuan guru dalam menggunakan media permainan ular tangga tergolong baik.

2. Data hasil pengamatan aktivitas anak

Berdasarkan pengumpulan data dari pengamatan yang dilakukan terhadap kegiatan anak selama proses pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut ini :

**Tabel 4.9**  
**Pengamatan Aktivitas Anak Dalam Pembelajaran**

Aspek yang diteliti	Kemampuan yang diamati	Hasil pengamatan				
		1	2	3	4	5
1. Berhitung	Kemampuan anak dalam berhitung			✓		
2. Mengenal bilangan	Kemampuan anak dalam mengenal bilangan			✓		
3. Mengenal lambang bilangan	Kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan			✓		
4. Mengenal hitungan	Kemampuan anak mengenal penambahan		✓			

penambahan dan pengurangan	dan pengurangan					
----------------------------	-----------------	--	--	--	--	--

**Keterangan :**

- 1 = Buruk
- 2 = Kurang
- 3 = Cukup
- 4 = Baik
- 5 = Memuaskan

Berdasarkan jumlah skor dan nilai rata-rata yang diperoleh dari siklus I yaitu dengan nilai rata-rata. Dari keterangan kategori penilaian hasil observasi, maka dapat disimpulkan bahwa aktivitas anak dalam mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan media permainan ular tangga pada siklus I ini tergolong cukup.

## 3. Data hasil tes akhir siklus I

Setelah dilakukan uji instrument siklus I terhadap proses pembelajaran dengan menggunakan media permainan ular tangga, maka ditemukan adanya peningkatan kemampuan sebelum dilaksanakan tindakan. Hasil belajar pada materi memahami teks pendek pada siklus I dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 4.10  
Hasil Kegiatan

No	Nama Siswa	Keterangan		Keterangan
		BB	MB	
1	Siti Amelinda Hana Fairuz	✓	-	Belum Berkembang
2	Bunga Afiza	-	✓	Mulai Berkembang
3	M Fathan Demitri	-	✓	Mulai Berkembang
4	Hafizh Dwi Wirasena	-	✓	Mulai Berkembang
5	Kayla Natasya	-	✓	Mulai Berkembang
6	Najih Misbahil Anam	✓	-	Belum Berkembang
7	M. kelvin	-	✓	Mulai Berkembang
8	Indah Fitriani	✓	-	Belum Berkembang

9	Azzahra Nurul Sofyan	-	✓	Mulai Berkembang
10	Nizam Taufiqurahman	✓	-	Belum Berkembang
11	Fiza Alfarizi	-	✓	Mulai Berkembang
12	Fanita Arpan	-	✓	Mulai Berkembang
13	Rostri murni	-	✓	Mulai Berkembang
14	Novalo Husen Mahendra	✓	-	Belum Berkembang
<b>Anak yang mulai berkembang</b>			<b>9 Anak</b>	
<b>Anak yang belum berkembang</b>			<b>5 Anak</b>	

Berdasarkan hasil kegiatan di atas dapat diketahui bahwa anak yang mulai berkembang berjumlah 9 anak, hasil persentase menunjukkan bahwa 64,2 % anak yang mulai berkembang, sedangkan anak yang belum berkembang adalah 5 anak, persentasenya adalah 35,7 %. Maka berdasarkan hasil kegiatan tersebut aspek penilaian kecerdasan logika matematika anak sebelum tindakan dapat di lihat melalui tabel berikut :

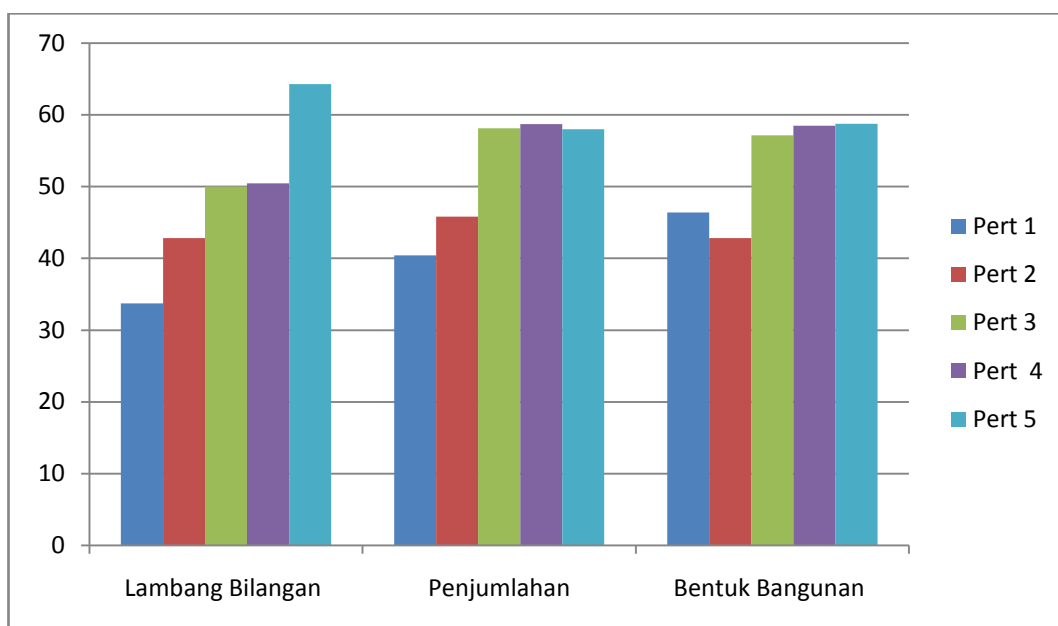
Tabel 4.11  
Peningkatan Kecerdasan Logika Matematika Anak Pada Siklus I

No	Aspek Penilaian	Siklus I					Jumlah Rata-rata (%)	Kriteria Penilaian
		Pertemuan						
		1	2	3	4	5		
1	Mengenal Lambang Bilangan	33,71 %	42,85 %	50,00 %	50,45 %	64,28 %	48,74 %	Cukup
2	Mengenal Penjumlahan	40,42 %	45,81 %	58,15 %	58,71 %	57,99 %	52,21 %	Cukup
3	Mengenal Bentuk Bangunan	46,42 %	42,85 %	57,14 %	58,50 %	58,75 %	51,53 %	Cukup
Total (kecerdasan logika matematika)							50,82%	Cukup

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa kecerdasan logika matematika anak belum optimal, dapat diketahui mengenal

lambang bilangan anak mencapai 48,74%, mengenal penjumlahan anak mencapai 52,21%, dan mengenal bentuk bangunan anak 51,53%. Total kecerdasan logika matematika 50,82%. Hasil tersebut belum mencapai batas kriteria yang akan dicapai peneliti sebesar 75 %. Dari data pada tabel di atas yang berupa hasil observasi siklus I kecerdasan logika matematika anak kelompok B1 dapat diperjelas melalui grafik di bawah ini :

Grafik 4.2  
Kecerdasan logika matematika anak pada siklus I



#### d. Refleksi

Berdasarkan hasil refleksi yang dilakukan peneliti dengan guru pada akhir siklus I, secara umum kecerdasan logika matematika anak belum berkembang secara optimal. Hal ini berdasarkan hasil pengamatan peneliti pada siklus I belum mencapai 75 % dari jumlah anak hingga perlu pelaksanaan tindakan perbaikan pada siklus II.



Tabel 4.12  
Refleksi pembelajaran Siklus I

Hari / Tanggal	Nama Anak	Temuan di Lapangan	Komunikasi	Penyebab	Saran Perbaikan
Rabu, 13 Agustus 2017	Siti Amelinda Hana Fairuz	Siti pada saat proses pembelajaran menggunakan media permainan ular tangga sudah mampu mengenal lambang bilangan, sesuai dengan tahap perkembangan	Anak aktif saat pembelajaran	Anak sudah menguasai permainan sehingga anak lebih mudah memahami angka yang ada dalam media permainan ular tangga	Guru harus selalu memotifasi anak
	Nizam Taufiqurahman	Nizam mewarnai gambar dadu sudah sesuai dengan warna dadu yang ada	Anak sudah paham dengan warna	Pemahaman anak mengenai warna mulai berkembang	Guru harus lebih aktif melakukan pendekatan kepada anak, serta memotifasi anak.
Sabtu, 16 Agustus 2017	Rizki Aditya Saputra	Rizki sudah mampu mengenal bentuk bangunan hal ini dilihat dari aktif nya rizki saat guru menjelaskan tentang bentuk-bentuk bangunan	Anak sudah lebih aktif dalam pembelajaran	Anak lebih cepat peka terhadap bentuk media permainan yang akan diberikan	Guru selalu memberi motifasi agar kegiatan belajar semakin baik
	Rostri Murni	Mampu menghitung gambar melalui buku cerita atau alat media yang anak mainkan, misalnya guru bercerita tentang tema hari itu seperti anggota tubuh dan rostri langsung menjawab mata ada 2, tangan ada 1, rostri terlihat aktif dalam pembelajaran.	Anak mudah berkomunikasi dan berinteraksi	anak aktif	Guru selalu memberi motifasi agar kegiatan belajar semakin baik

### 3. Hasil Tindakan Siklus II

Kegiatan awal siklus II ini dilaksanakan berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan pada hasil tindakan siklus I, yang menunjukkan beberapa kendala yang menyebabkan peningkatan kecerdasan logika matematika anak pada siklus I. Berdasarkan kendala dan keinginan kecerdasan logika matematika anak belum maksimal pada siklus pertama, maka direncanakan suatu tindakan pada siklus II yang menekankan pada peningkatan kecerdasan logika matematika anak dalam proses pembelajaran melalui media permainan ular tangga. Dari tindakan siklus II ini diharapkan anak mampu meningkatkan kecerdasan logika matematika melalui permainan ular tangga.

#### a. Perencanaan

Pada tahap perencanaan, tindakan yang direncanakan terdiri dari 5 kali pertemuan dengan materi diri sendiri sebelum pembelajaran dimulai guru telah menyiapkan silabus dan RKH (rencana kegiatan harian) serta lembar observasi oleh peneliti. Pengamatan dilakukan terhadap proses pembelajaran baik guru yang mengajar maupun anak yang mengikuti pembelajaran.

#### a. Pelaksanaan tindakan

Dalam tahap ini peneliti bersama guru melaksanakan pembelajaran melalui media permainan ular tangga. Proses pembelajaran dalam siklus ini dapat dijabarkan sebagai berikut : pertemuan pertama ini berlangsung 35 menit. Penelitian yang

dilakukan oleh peneliti pada pertemuan pertama dilakukan pada hari rabu tanggal 9 agustus 2017. Proses pembelajaran dalam siklus ini dapat di jabarkan sebagai berikut :

a. Sebelum Pembelajaran di Laksanakan

Guru mempersiapkan RPH (Rencana Pembelajaran Harian), RPM (Rencana Pembelajaran Mingguan), ceklis penilaian anak, catatan anekdot anak, lembar observasi aktifitas siswa, lembar aktifitas guru, dan Kelas Kelompok B1.

b. Ketika Pembelajaran di Laksanakan

Melakukan kegiatan sesuai denggan RPH telah dirancang sebagai berikut :

### **Siklus I**

#### **RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN**

**Semester/Bulan/Minggu : 1/Agustus/IV**

**Hari / Tanggal : Senin/09 Agustus 2017**

**Kelompok/ Usia : B1 / 5-6 tahun**

**Tema / Sub Tema/Sub-sub Tema : Diri Sendiri/Anggota Tubuh**

A. Kompetensi Dasar (KD)

3.11,4.11,3.2,3.15,4.15.

B. Indikator Pencapaian Pembeajaran

Beberapa Indikator pencapaian pada kegiatan ini antara lain :

- 1) Menceritakan tentang tema yang akan di laksanakan (3.11,4.11) bs
- 2) Anak dapat mengamati bentuk media permainan ular tangga (3.15,4.15) k
- 3) Anak dapat berhitung gambar ular tangga (3.15,4.15) kg

Anak dapat memainkan media permainan ular tangga (3.15,4.15) kg

Anak dapat mewarnai gambar dadu (3.15,4.15) moh

Menceritakan hasil karya anak (3.11,4.11) bsh

#### C. Media/Sumber Belajar

- 1) Pensil, Buku tulis, lembar gambar
- 2) Cat, penghapus, lembar tulis

#### D. Langkah Kegiatan

##### 1. Pembukaan

- 1) Melaksanakan sholat Duha
- 2) Salam, Berdoa sebelum belajar
- 3) Melakukan “Tepuk Semangat”
- 4) Tanya jawab tentang pembelajaran yang akan dilaksanakan
- 5) Anak dapat mengamati media permainan ular tangga
- 6) Memberitahu aturan main

##### 2. Inti

- 1) Anak dapat berhitung gambar ular tangga (3.15,4.15) kg
- 2) Anak dapat memainkan media permainan ular tangga (3.15,4.15) kg
- 3) Anak dapat mewarnai gambar dadu (3.15,4.15) moh
- 4) Menceritakan hasil karya anak (3.11,4.11) bsh

##### 3. Istirahat

- 1) Cuci tangan sebelum makan
- 2) Berdoa sebelum dan sesudah makan
- 3) Makan bersama dengan tertib dan teratur

##### 4. Penutup

- 1) Berdiskusi tentang kegiatan hari ini
- 2) Berdoa sesudah belajar
- 3) Berbaris dengan teratur
- 4) Bernyanyi “lihat kebunku”

#### E. Sesudah Pembelajaran di Laksanakan

Setelah tahap pembelajaran telah berlangsung maka peneliti melaksanakan proses penilaian anak dengan menggunakan lembar ceklist anak, dan guru juga membuat catatan permasalahan anak yang aktif dan tidak aktif dalam pembelajaran dengan catatan anekdot anak.

b. Observasi

Berdasarkan tindakan yang telah diberikan, maka diperoleh data penelitian dari siklus II berupa data yang berasal dari hasil pengamatan dan ceklist penilaian anak. Data yang berasal dari pengamatan merupakan hasil pengamatan aktiivitas guru dan aktivitas anak selama pembelajaran..

**1. Data Hasil Pengamatan Aktivitas Guru**

Berdasarkan pengumpulan data dan pengamatan yang dilakukan terhadap aktifitas guru selama proses pembelajaran maka dapat diperoleh hasil yang terdapat pada tabel berikut ini :

Tabel 4.14  
Pengamatan Aktivitas Guru Dalam Pembelajaran

No	ASPEK YANG DIAMATI	1	2	3	4	5
<b>I</b>	<b>Pra Pembelajaran</b>					
1	Menyiapkan ruangan sebagai tempat untuk melaksanakan kegiatan belajar mengajar				✓	
2	Mengkondisikan kelas dan memeriksa kesiapan anak				✓	
3	Menyiapkan materi pembelajaran			✓		
4	Pengeolaan kelas				✓	
<b>II</b>	<b>Membuka Pelajaran</b>					
1	Membuka pelajaran dengan mengucapkan salam			✓		
2	Mengecek kehadiran anak dengan menggunakan daftar hadir				✓	
3	Mengadakan free test			✓		
4	Mengadakan kegiatan apersepsi dan memberi motivasi					✓
5	Menyampaikan kompetensi yang akan di capai				✓	

<b>III</b>	<b>Kegiatan Inti</b>					
10	Memberikan penjelasan yang berkaitan dengan materi pembelajaran					✓
11	Melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan media				✓	
12	Melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media permainan ular tangga					✓
<b>IV</b>	<b>Kegiatan Penutup</b>					
13	Memberikan kesempatan kepada anak untuk bertanya tentang materi yang belum dipahami dan memberikan respon terhadap pertanyaan anak				✓	
14	Menyimpulkan materi pembelajaran				✓	
15	Mengevaluasi tingkat penguasaan materi setelah menyampaikan materi pembelajaran dengan menggunakan media permainan ular tangga				✓	
Jumlah Skor		79				
Hasil Rata-rata		4,9				
Kategori		Memuaskan				

Keterangan :

- 1 = Buruk
- 2 = Kurang
- 3 = Cukup
- 4 = Baik
- 5 = Memuaskan

Jadi jumlah skor yang diperoleh dari pengamatan aktivitas guru pada siklus II yaitu sebesar 79, dengan hasil rata-rata 4,9. Maka dari keterangan kategori penilaian dapat disimpulkan kemampuan guru dalam menggunakan media permainan ular tangga tergolong baik.

## 2. Data hasil pengamatan aktivitas anak

Berdasarkan pengumpulan data dari pengamatan yang dilakukan terhadap kegiatan anak selama proses pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 4.15  
Pengamatan aktivitas anak dalam pembelajaran

No	Aspek yang Diteliti	Kemampuan yang diamati	Hasil pengamatan				
			1	2	3	4	5
1.	Berhitung	Kemampuan anak dalam berhitung				✓	
2.	Mengenal bilangan	Kemampuan anak dalam mengenal bilangan				✓	
3.	Mengenal lambang bilangan	Kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan			✓		
4.	Mengenal hitungan penambahan dan pengurangan	Kemampuan anak mengenal penambahan dan pengurangan		✓			

**Keterangan :**

- 1 = Buruk
- 2 = Kurang
- 3 = Cukup
- 4 = Baik
- 5 = Memuaskan

Berdasarkan jumlah skor dan nilai rata-rata yang diperoleh dari siklus II yaitu dengan nilai rata-rata . Maka dapat disimpulkan bahwa aktivitas anak dalam mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan media permainan ular tangga pada siklus II ini tergolong baik.

### 3. Data Hasil Tes Akhir Siklus II

Setelah dilakukan uji instrument siklus II terhadap proses pembelajaran dengan menggunakan media permainan ular tangga, maka ditemukan adanya peningkatan kemampuan hasil belajar. Hasil belajar pada siklus II dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 4.16  
Hasil Kegiatan

No	Nama Siswa	Keterangan		Keterangan
		BB	MB	
1	Siti Amelinda Hana Fairuz	-	✓	Mulai Berkembang
2	Bunga Afiza	-	✓	Mulai Berkembang
3	M Fathan Demitri	-	✓	Mulai Berkembang
4	Hafizh Dwi Wirasena	-	✓	Mulai Berkembang
5	Kayla Natasya	-	✓	Mulai Berkembang
6	Najih Misbahil Anam	✓	-	Belum Berkembang
7	M. kelvin	-	✓	Mulai Berkembang
8	Indah Fitriani	-	✓	Mulai Berkembang
9	Azzahra Nurul Sofyan	-	✓	Mulai Berkembang
10	Nizam Taufiqurahman	✓	-	Belum Berkembang
11	Fiza Alfarizi	-	✓	Mulai Berkembang
12	Fanita Arpan	-	✓	Mulai Berkembang
13	Rostri murni	-	✓	Mulai Berkembang
14	Novalo Husen Mahendra	-	✓	Mulai Berkembang
<b>Anak yang mulai berkembang</b>			<b>12 Anak</b>	
<b>Anak yang belum berkembang</b>			<b>2 Anak</b>	

Berdasarkan hasil kegiatan di atas dapat diketahui bahwa anak yang mulai berkembang berjumlah 12 anak, hasil presentase menunjukkan bahwa 85,71 % anak yang mulai berkembang, sedangkan anak yang belum berkembang adalah 2 anak, maka presentasinya adalah 14,28 %. Maka berdasarkan hasil kegiatan tersebut aspek penilaian keinginan berhitung anak sebelum tindakan dapat dilihat melalui tabel berikut :

Tabel 4.17  
Peningkatan Kecerdasan Logika Matematika Anak pada siklus II

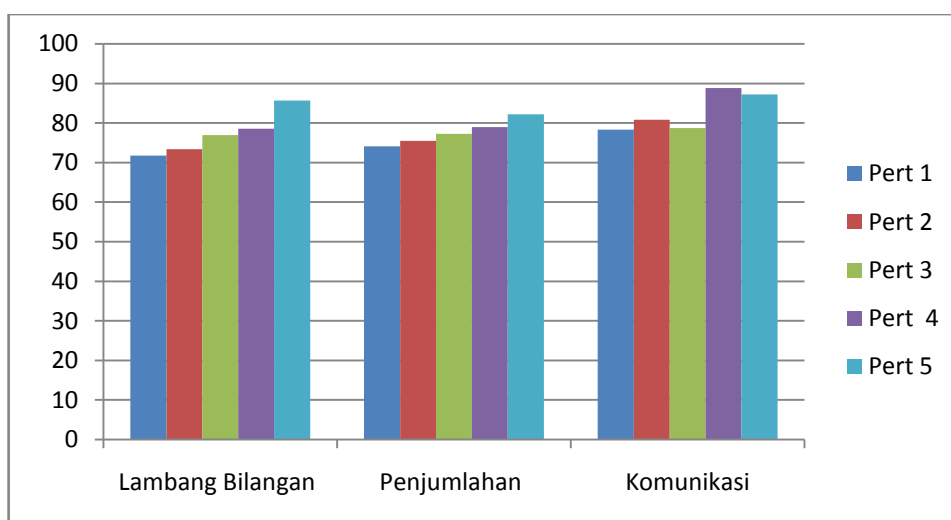
No	Aspek Penilaian	Sisklus II					Jumlah Rata- rata (%)
		Pertemuan					
		1	2	3	4	5	
1	Mengenal Lambang Bilangan	71,74 %	73,35 %	76,91 %	78,57 %	85,71 %	77,59 %
2	Mengenal Penjumlahan	74,15 %	75,50 %	77,25 %	78,99 %	82,21 %	77,62 %



3	Mengenal Bentuk Bangunan	78,35 %	80,79 %	78,75 %	88,80 %	87,25 %	82,78 %
Total (Kecerdasan Logika Matematika)							79,33 %

Berdasarkan tabel diatas diperoleh data bahwa anak mengenal lambang bilangan mengalami peningkatan yang sangat baik, pada aspek mengenal penjumlahan anak dan mengenal bentuk bangunan anak juga mengalami peningkatan yang baik. Anak mengenal lambang bilangan terhadap pembelajaran pada siklus II menjadi 77,59%, anak mengenal penjumlahan terhadap angka 77,62%, dan anak mengenal bentuk bangunan menjadi 82,78%. Total kecerdasan logika matematika anak 79,33 % dengan kriteria baik.

Grafik 4.3  
Keinginan berhitung anak pada siklus II



#### a. Refleksi

Kegiatan refleksi pada siklus II lebih mengarah pada evaluasi proses dan pelaksanaan setiap tindakan. Secara keseluruhan

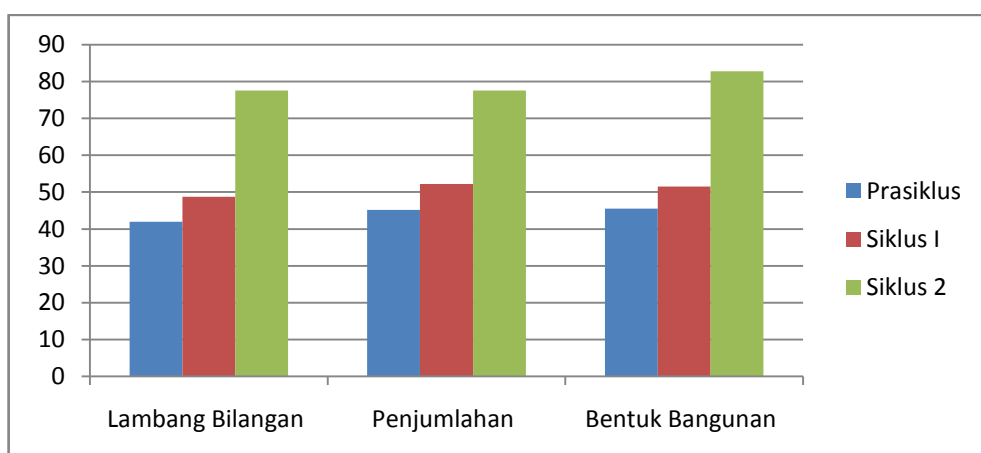
pelaksanaan siklus II berjalan dengan lancar. Berdasarkan hasil pengamatan peneliti dan guru dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode proyek untuk peningkatan kecerdasan logika matematika anak telah menunjukkan keberhasilan. Keberhasilan tersebut dapat ditunjukkan pada tabel di bawah ini :

**Tabel 4.18**  
**Hasil tindakan pada Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II**

No	Aspek Penilaian	Pertemuan		
		Pratindakan	Siklus I	Siklus II
1	Mengenal Lambang Bilangan	42	48,74	77,59
2	Mengenal Penjumlahan	45,20	52,21	77,62
3	Mengenal Bentuk Bangunan	45,50	51,53	82,78

Dari data pada tabel di atas yang berupa hasil observasi siklus II dalam merangsang keinginan berhitung anak kelompok B dapat diperjelas melalui grafik di bawah ini :

**Grafik 4.4**  
**Hasil tindakan pada Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II**



Pada pelaksanaan tindakan dengan menggunakan media permainan ular tangga siklus II ini telah berjalan dengan baik. Dari

hasil evaluasi pengamatan maka dapat disimpulkan bahwa tindakan yang telah dilakukan sudah sesuai dengan pelaksanaan yang telah disusun sebelumnya, dan telah mencapai hasil belajar yang telah diharapkan.

### **C. Pembahasan Hasil Penelitian**

#### **1. Siklus I**

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa minat berhitung anak belum optimal, dapat diketahui anak mengenal lambang bilangan mencapai 48,74%, anak mengenal penjumlahan mencapai 52,21%, dan anak mengenal bentuk bangunan mencapai 51,53%. Hasil tersebut belum mencapai batas kriteria yang akan dicapai peneliti sebesar 75%.

#### **2. Siklus II**

Berdasarkan hasil tindakan siklus II diperoleh data bahwa kecerdasan logika matematika anak mengalami peningkatan yang sangat baik, pada aspek mengenal lambang bilangan dan mengenal penjumlahan anak juga mengalami peningkatan yang sangat baik. anak mengenal lambang bilangan terhadap pembelajaran pada siklus II menjadi 77,59%, anak mengenal penjumlahan terhadap angka 77,62%, dan anak mengenal bentuk bangunan menjadi 82,78% dengan kriteria baik.

Hal ini menandakan bahwa kecerdasan logika matematika anak tergolong sangat tinggi, dan tindakan yang telah dilakukan sudah sesuai dengan perencanaan yang telah disusun sebelumnya dan telah mencapai

hasil belajar yang diharapkan. Atas hasil yang telah dicapai pada siklus II, maka tidak perlu diadakan siklus III.

### 3. Pembahasan Seluruh Siklus

Berdasarkan hasil penelitian dapat dilihat melalui tabel berikut ini :

**Tabel 4.18**  
**Rekapitulasi Siklus Perkembangan Anak**

No	Aspek Penilaian	Pertemuan		
		Pratindakan	Siklus I	Siklus II
1	Mengenal Lambang Bilangan	42	48,74	77,59
2	Mengenal Penjumlahan	45,20	52,21	77,62
3	Mengenal Bentuk Bangunan	45,50	51,53	82,78

Indikator keberhasilan tindakan dalam penelitian ini adalah terjadi peningkatan hasil belajar logika matematika anak. Hasil pada penelitian ini menunjukkan bahwa hasil belajar logika matematika anak dapat meningkat melalui media permainan ular tangga yang dilaksanakan. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan hasil belajar logika matematika anak dan hasil tes belajar logika matematika anak melalui penelitian tes hasil belajar melalui pembelajaran media permainan ular tangga dengan 2 siklus.

Berdasarkan hasil penelitian melalui media permainan ular tangga secara keseluruhan terbukti efektif dalam meningkatkan prestasi kecerdasan logika matematika anak. Ini dapat dilihat melalui tindakan pra siklus, siklus I dan siklus II yang terjadi peningkatan kecerdasan logika matematika anak yang signifikan. Selanjutnya melalui pendekatan permainan ular tangga anak dapat lebih aktif dan memberikan

pengetahuan dan pengalaman baru dalam pembelajaran. Ini sesuai dengan pendapat yang dikutip oleh Diana Mutiah, yang menjelaskan bahwa permainan merupakan alat pendidikan karena memberikan rasa kepuasan, kegembiraan, dan kebahagiaan. Dalam permainan anak akan menggunakan semua fungsi kejiwaan/ psikologis dengan suasana yang bervariasi. Dengan permainan memberikan kesempatan pralatihan untuk mengenal aturan-aturan sebelum kemasyarakat, mematuhi norma-norma dan larangan-larangan, berlaku jujur, setia (loyal), dan lain sebagainya.<sup>37</sup>

Permainan ular tangga adalah salah satu permainan yang dapat digunakan oleh para pendidik untuk mengoptimalkan aspek perkembangan anak adalah permainan ular tangga. Penggunaan media permainan ular tangga dalam proses pembelajaran dapat menciptakan kondisi yang menyenangkan bagi siswa. Selain itu teknik permainan ular tangga dapat dikembangkan untuk membantu penguasaan anak-anak terhadap aspek-aspek perkembangan khususnya pada materi pengembangan kecerdasan logika matematika.

---

<sup>37</sup> Diana Mutiah, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana Prenanda Media Group, 2010) h. 113.

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan peneliti terhadap penerapan media permainan ular tangga dalam peningkatan kecerdasan logika matematika anak pada kelompok B1 PAUD Al-Fadilah Kota Bengkulu diperoleh data bahwa media permainan ular tangga secara keseluruhan terbukti efektif dalam meningkatkan prestasi keinginan berhitung anak. Ini dapat dilihat melalui tindakan pra siklus, siklus I dan siklus II yang terjadi peningkatan keinginan berhitung anak yang signifikan. Selanjutnya melalui pendekatan permainan ular tangga anak dapat lebih aktif dan memberikan pengetahuan dan pengalaman baru dalam pembelajaran. Ini dapat dibuktikan dengan hasil akhir kecerdasan logika matematika anak mencapai 50,82 % pada siklus I, hasil tersebut belum mencapai batas kriteria yang akan dicapai peneliti sebesar 75%. Sedangkan pada siklus II total kecerdasan logika matematika anak mengalami peningkatan menjadi 79,33% dengan kategori baik. Jadi dengan adanya peningkatan tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode bermain melalui permainan ular tangga dapat meningkatkan kecerdasan logika matematika anak pada kelompok B1 PAUD Al-Fadilah Kota Bengkulu. Ini sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Diana Mutiah yang menjelaskan bahwa bermain berfungsi untuk mempermudah perkembangan kognitif anak. Dengan bermain akan memungkinkan anak meneliti ruang lingkungan, mempelajari segala sesuatu,

dan memecahkan suatu masalah yang di hadapinya, bermain juga meningkatkan perkembangan sosial anak. Dengan menampilkan bermacam peran, anak berusaha untuk memahami peran orang lain dan menghayati peran yang akan diambilnya setelah ia dewasa kelak.

## **B. Saran**

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti maka dapat peneliti sarankan kepada pihak-pihak yang terkait diantaranya:

### 1. Lembaga sekolah

Hendaknya lebih memperhatikan proses belajar mengajar dan meningkatkan potensi guru dan anak sehingga output PAUD yang dihasilkan adalah output yang mampu berkompetensi dalam dunia pendidikan.

### 2. Guru

Hendaknya melakukan inovasi baru dalam pembelajaran, baik dalam penggunaan model, strategi, metode dan teknik. Dengan adanya inovasi tersebut maka diharapkan dapat meningkatkan kualitas sekolah agar lebih baik lagi, dan dapat menerapkan media Permainan Ular Tangga dalam proses pembelajaran di kelas, khususnya pelajaran logika matematika.

## DAFTAR PUSTAKA

- Afidah Khairunnisa. 2015. *Matematika Dasar*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada
- Aqib Zainal. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung:Yrama Widya
- Desmita. 2009. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung : PT.Remaja Rosdakarya
- Dr. C. George Boeree. 2009. *Metode Pengajaran Dan Pembelajaran*. Jogjakarta : Ar-Ruzz Media
- Feldmen William. 2002. *Pembelajaran Anak Usia Dini*. Jakarta : PT. Alknim
- Gunawan Heri. 2012. *Pendidikan Karakter Konsep Dan Implementasi*. Bandung : Alfabeta
- Hartati, Sofia. 2005. *Perkembangan Belajar Pada Anak Usia Dini*. Jakarta : Depdiknas
- Hartiny Rosma. 2010. *Model Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Teras
- Hurjanto. 1997. *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta : PT. Rineka Cipta
- Hurlock B Elisabeth. 2000. *Perkembangan Anak Jilid 2*. Jakarta : Erlangga
- Kunandar. 2014. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas*. Depok : PT Raja Grafindo Persada
- Mansur. 2008. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- Moeslichatoen R. 2004. *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta PT Asdi Mahasatya
- Moeslichatoen. 2014. *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta : PT. Rineka Cipta
- Mujib, Fathul dan Nailur Rahmawati. 2002. *Metode Permainan-Permainan Edukatif Dalam Belajar*. Jogjakarta : Diva Press
- Nana Sudjana, 2004. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya
- Prof. Suharsimi Arikunto, Prof. Suhardjono, Prof. Supardi. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : PT Bumi Aksara



- Sari, Yulvia. 2004. *Strategi Pengembangan Matematika Anak Usia Dini*. Semarang : IKIP Veteran Press
- Sriningsih, Nining. 2008. *Pembelajaran Matematika Terpadu Untuk Anak Usia Dini*. Bandung : Pustaka Sebelas
- Sudjana Nana. 2016. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya
- Suharsimi, Arikunto. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : PT. Rineka Cipta
- Suryadi, Dahlia. 2013. *Implementasi dan Inovasi Kurikulum Paud*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya
- Suryadi. 2014. *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya
- Syah, Muhibbin. 2005. *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya