

PENGARUH PERMAINAN ULAR TANGGA MODIFIKASI TERHADAP KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK KELOMPOK B DI RA UNGGULAN DARUSSALAM PONGGOK BLITAR

Laelatul Koniah

PG PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya, E-mail: laelatulkoniah@mhs.unesa.ac.id

Dra. Nurhenti Dorlina Simatupang, M.Sn

Dosen PG PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya, E-mail: nurhentidorlina@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi oleh kurangnya kemampuan anak kelompok B dalam berhitung, diantaranya anak belum paham dalam menjumlahkan lambang bilangan, anak belum bisa memasang bilangan dan lambang bilangan, anak masih belum dapat menghitung jumlah gambar, dan anak belum mampu menuliskan bilangan hasil dari menghitungnya. Penyebabnya dikarenakan guru masih sering menggunakan LKA dan papan tulis, sehingga guru belum mampu menciptakan pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan bagi anak. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh permainan ular tangga modifikasi terhadap kemampuan berhitung anak kelompok B di RA Unggulan Darussalam Ponggok Blitar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen dan desain penelitian *Quasy Eksperimental Design* dengan jenis *nonequivalent control group design*. Subjek penelitian ini berjumlah 74 anak kelompok B di RA Unggulan Darussalam Ponggok Blitar, dimana 37 anak sebagai kelompok eksperimen (Al Quddus) dan 37 anak sebagai kelompok kontrol (As Salam) dengan menggunakan teknik sampling jenuh. Metode pengumpulan data menggunakan dokumentasi dan observasi yaitu *participant observation*. Penelitian ini menggunakan uji normalitas Kolmogorov-Smirnov, dengan teknik analisis data menggunakan statistik non parametrik uji *Wilcoxon Match Pairs Test* dan *Maan Whitney U Test*. Penelitian ini dikatakan signifikan jika $p \text{ value} < 0.05$. Berdasarkan hasil perhitungan pada penelitian ini menunjukkan bahwa $p \text{ value} < 0.05$ yakni $0.000 < 0.05$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal tersebut membuktikan bahwa ada pengaruh permainan ular tangga modifikasi terhadap kemampuan berhitung anak kelompok B di RA Unggulan Darussalam Ponggok Blitar, dikarenakan pemberian pembelajaran berhitung dengan cara yang menarik dan menyenangkan serta sesuai tahapan berhitung untuk anak yaitu mulai tahap konkret, tahap semi abstrak, sampai tahap abstrak.

Kata Kunci: Permainan Ular Tangga Modifikasi, Berhitung, Anak Usia Dini

Abstract

This research is based on the lack of numeracy skill of children in group B. They have not understood to sum up the number, they have not been able to pair the number and number symbol, count the number of pictures and write down the result of the calculation. It is because the teacher still used LKA and board. Thus, the teacher has not been able to create innovative and interesting learning for the children. The aim of this research was to find out the effect of modification snakes and ladders toward numeracy skill of children in group B at RA Unggulan Darussalam Ponggok Blitar. This research used qualitative approach with type of experiment research as Quasy Experiment research design with type of nonequivalent control group design. Subjects of this research were 74 children in Group B at RA Unggulan Darussalam Ponggok Blitar, in which 37 children as experimental group (Al Quddus) and 37 children as control group (As Salam) by using saturated sampling technique. Method of collecting the data used documentation and observation of participant observation. This research used normality test of Kolmogorov-Smirnov. The data analysis used non parametric statistics of Wilcoxon Match Pairs Test and Maan Whitney U Test. This research was considered significant if $p \text{ value} < 0.05$. Based on calculation result of this research, it showed that $p \text{ value} < 0.05$ was $0.000 < 0.05$. thus, H_0 was rejected and H_a is accepted. It proved that there was effect of modification Snake and Ladders toward numeracy skill of children in group B at RA Unggulan Darussalam Ponggok Blitar, due to the provision of learning to count in an interesting and fun way and according to the stages of counting for children, starting from concrete stages, semi abstract stages, to abstract stages.

Keywords: Modification Snakes and Ladders, Counting, Early Childhood

PENDAHULUAN

Keluarga merupakan guru pertama dalam mempersiapkan anak untuk menjadi individu yang berkualitas. Masa usia dini anak menjadi masa yang sangat penting dalam kehidupan anak, karena pada usia itu disebut dengan masa keemasan atau *golden age*. Pada masa *golden age* ini semua aspek perkembangan anak dapat distimulasi dengan mudah. Periode masa keemasan atau *golden age* hanya berlangsung satu kali sepanjang kehidupan manusia yaitu dimulai saat anak lahir hingga usia enam tahun. Oleh karena itu, sangat disayangkan sekali apabila terlewat begitu saja tanpa adanya pemberian stimulasi terutama dalam hal pengasuhan, kesehatan, dan pendidikan.

Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang diberikan untuk anak sejak lahir hingga usia enam tahun melalui stimulasi-stimulasi untuk membantu proses pertumbuhan dan perkembangannya. Pendidikan bagi anak usia dini berfokus pada enam aspek perkembangan yaitu nilai agama dan moral, sosial emosional, kognitif, fisik motorik, bahasa, dan seni. Salah satu aspek perkembangan yang sangat perlu distimulasi adalah kognitif. Menurut Fikriyati (2013: 48) perkembangan kognitif adalah proses untuk memperoleh pengetahuan yang meliputi proses berpikir, belajar, menangkap, mengingat, dan memahami. Terdapat banyak cara yang dapat dilakukan untuk menstimulasi perkembangan kognitif anak salah satunya adalah melalui bermain.

Belajar melalui bermain merupakan salah satu teknik pembelajaran yang berkesan bagi anak usia dini. Melalui teknik ini juga akan membuat anak tertarik dan senang karena dunia anak adalah bermain. Belajar sambil bermain dapat memberikan dukungan untuk pertumbuhan dan perkembangan anak secara lebih maksimal. Sehingga ketika guru mampu menyajikan pembelajaran melalui permainan, maka materi yang hendak diberikan akan dapat diterima anak dengan optimal.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan pada tanggal 17 Oktober 2018 di kelompok B Raudatul Athfal Unggulan Darussalam Ponggok Blitar dengan jumlah 37 anak kelompok B Al Quddus dan 37 anak kelompok B As Salam. Di kelas As Salam terdapat dua guru yang mengajar, dengan ijazah terakhir S1 Keguruan dan S1 PG PAUD. Sedangkan di kelas Al Quddus juga terdapat dua guru yang mengajar, dengan ijazah terakhir S1 Keguruan dan yang satunya masih kuliah. Anak di kelas As Salam sebagian besar memiliki kemampuan berhitung yang sudah baik. Berbeda dengan kelas Al Quddus, yang masih mengalami kesulitan dalam berhitungnya. Hal itu dikarenakan guru belum mampu menciptakan pembelajaran yang menyenangkan bagi anak dengan suatu permainan yang inovatif.

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 137 Tahun 2014, anak usia 5-6 tahun memiliki kemampuan menggunakan lambang bilangan untuk menghitung. Hasil temuan dari observasi tersebut menunjukkan bahwa 65% atau 24 dari 37 anak kelompok B Al Quddus yang dalam berhitung memerlukan bantuan guru dan masih mengalami kesulitan diantaranya anak belum paham dalam menjumlahkan lambang bilangan, anak belum bisa memasang bilangan dan lambang bilangan, anak masih belum dapat menghitung jumlah gambar, dan anak belum mampu menuliskan bilangan hasil dari menghitungnya. Hal ini dapat dilihat ketika anak mengerjakan lembar kerja anak (LKA), anak bisa menghitung tetapi hitungannya kurang tepat antara gambar yang sedang dihitung dengan hitungan yang keluar dari mulutnya. Adapun penyebab dari permasalahan yang telah disebutkan di atas dikarenakan dalam pelaksanaan pembelajaran guru masih menggunakan LKA dan papan tulis serta belum diterapkannya pembelajaran yang menarik untuk anak.

Berdasarkan permasalahan di atas, supaya kemampuan berhitung anak dapat berkembang maksimal maka diperlukan inovasi dalam proses pembelajaran yaitu menggunakan permainan. Bermain merupakan cara yang menyenangkan dalam memberikan pembelajaran bagi anak. Menurut Astuti (2010: 11) menjelaskan bahwa salah satu manfaat dari bermain yaitu anak-anak akan lebih mudah menerima atau menyerap pelajaran. Oleh karena itu, ketika pembelajaran berhitung diberikan melalui bermain, maka anak akan lebih mudah dalam menerima pembelajaran yang diberikan. Terdapat banyak permainan yang sering dimainkan oleh anak, salah satunya adalah permainan ular tangga.

Komputer (2013: 2) menyatakan bahwa ular tangga merupakan permainan yang banyak disukai oleh anak-anak, permainan ini biasanya dapat dimainkan oleh dua sampai empat orang dengan bergiliran. Permainan ular tangga terdiri dari kotak-kotak yang memiliki jumlah seratus dengan tiap kotak yang diberi nomor berurutan serta disusun secara zig-zag dari bawah ke atas. Oleh karena itu, dalam penelitian ini permainan ular tangga dimodifikasi untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak. Permainan ular tangga modifikasi terbuat dari *banner* yang berukuran 2mx2m yang terdapat 20 kotak dengan jumlah "ular" sebanyak 3 dan "tangga" sebanyak 3. Setiap kotak dalam permainan ular tangga modifikasi ini diberi wadah (mangkok plastik warna) beserta kancing baju yang digunakan sebagai benda konkret anak dalam berhitung. Anak dikalungkan kantong yang terbuat dari flanel dengan warna kuning dan merah, yang digunakan sebagai wadah kancing baju yang telah diambilnya dari mangkok plastik. Pada bagian paling atas dari papan permainan ular tangga modifikasi ini terdapat kotak-kotak

kecil yang digunakan untuk tempat menghitung jumlah kancing baju yang didapat dan menggunakan lambang bilangan (kartu angka) yang telah disediakan untuk menghitung. Dalam satu kali permainan, permainan ular tangga modifikasi ini dimainkan oleh empat anak dengan waktu 5 menit.

Permainan ular tangga modifikasi didesain untuk mengajarkan berhitung pada anak sesuai dengan tahapan berhitung anak yaitu tahap konkret, tahap semi abstrak, sampai tahap abstrak. Hal ini, sesuai dengan pendapat (Gunawan, 2007: 31) yang menjelaskan bahwa cara yang benar untuk anak belajar konsep angka dan jumlah yaitu mengenalkan anak dengan benda kongkret. Ketika mengajarkan 1, 2, 3, dan seterusnya, harusnya anak juga dapat memegang benda kongkret itu secara langsung. Dari hal kongkret tersebut, anak akan menangkap konsepnya. Selanjutnya, barulah berganti ke yang semi abstrak. Semi abstrak merupakan cara belajar dengan menggunakan gambar, misalnya dengan kartu dan dikartu tersebut terdapat angka sekaligus gambar. Setelah itu, barulah ke yang abstrak yaitu hanya dengan menggunakan angka. Jadi, proses belajar yang benar yaitu dimulai dari kongkret, ke semi abstrak, dan terakhir ke abstrak.

Berdasarkan hal tersebut maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu adakah pengaruh permainan ular tangga modifikasi terhadap kemampuan berhitung anak kelompok B di RA Unggulan Darussalam Ponggok Blitar?. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui adanya pengaruh permainan ular tangga modifikasi terhadap kemampuan berhitung anak kelompok B di RA Unggulan Darussalam Ponggok Blitar. Manfaat penelitian secara teoritis yaitu menambah referensi tentang pembelajaran mengenai kemampuan berhitung menggunakan permainan ular tangga modifikasi. Selain itu, terdapat juga manfaat praktis antara lain: bagi guru yaitu penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dan menambah informasi dalam menstimulasi kemampuan berhitung pada anak usia dini dengan menggunakan permainan ular tangga modifikasi, bagi anak yaitu dengan penelitian yang menerapkan permainan ular tangga modifikasi ini akan merasa senang dan termotivasi untuk belajar berhitung menggunakan permainan ular tangga modifikasi, dan bagi peneliti lain yaitu Penelitian ini dapat digunakan sebagai salah satu bahan referensi bagi peneliti lain yang akan meneliti dengan variabel yang sama dengan subjek yang berbeda.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis eksperimen yaitu dengan desain penelitian menggunakan *quasi experimental design* dengan jenis *nonequivalent control group design*. Desain ini menggunakan kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Lokasi penelitian yaitu di RA Unggulan Darussalam Ponggok Blitar yang terletak di jalan Gang Masjid Desa Sumbercangkring Kecamatan Ponggok Kabupaten Blitar.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak kelompok B di RA Unggulan Darussalam Ponggok Blitar, dengan sampel penelitian menggunakan teknik sampel jenuh atau *boring sampling*, yaitu 74 anak yang terbagi menjadi: 37 anak kelompok eksperimen (kelas Al Quddus) dan 37 anak kelompok kontrol (kelas As Salam).

Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan dokumentasi. Metode observasi yang dilakukan adalah metode *participant observation*. Sugiyono (2018: 224) mengungkapkan bahwa dalam *participant observation*, peneliti terlibat secara langsung dengan kegiatan yang sedang diamati. Alasan peneliti menggunakan observasi *participant*, karena dengan ikut aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran, sehingga rencana awal yang telah disusun dapat berjalan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai oleh peneliti serta mendapatkan data yang lengkap. Sedangkan metode pengumpulan data dokumentasi meliputi: Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM); (b) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH); (c) LKPD; (d) foto-foto kegiatan; (e) video. Metode dokumentasi dalam penelitian ini merupakan data pelengkap atau sebagai bukti bahwa kegiatan yang direncanakan benar-benar dilakukan.

Peneliti melakukan uji normalitas data untuk mengetahui distribusi data yang dihasilkan normal atau tidak. Karena tipe data berbentuk ordinal, maka peneliti menggunakan statistik non parametrik. Uji normalitas data dalam penelitian ini menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov dengan kriteria, yaitu jika nilai Kolmogorov-Smirnov $Z \leq Z_{tabel}$ atau nilai signifikasi variabel residual $> \alpha$, maka data residual berdistribusi normal, dan jika Kolmogorov-Smirnov $Z > Z_{tabel}$ atau nilai signifikasi variabel residual $< \alpha$, maka data residual tidak berdistribusi normal (Santosa, 2018: 188).

Sedangkan untuk mengetahui pengaruh permainan ular tangga modifikasi terhadap kemampuan berhitung dilakukan uji statistik *Wilcoxon Match Pairs Test* (untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil penilaian kemampuan berhitung pada saat *pretest* maupun *posttest* di kelompok kontrol dan eksperimen) dan uji statistik *Maan Whitney U Test* (untuk mengetahui apakah terdapat perubahan nilai kemampuan pada saat *pretest* maupun *posttest* antara kelompok kontrol dan eksperimen), sehingga mampu untuk menjawab hipotesis. Kriteria dalam pengujian hipotesis dalam penelitian ini yaitu jika $p \text{ value} > 0.05$ maka H_0 tidak ditolak, dan jika $p \text{ value} < 0.05$ maka H_0 ditolak (Mulyono, 2018: 77). Dalam

menganalisa data menggunakan program SPSS for Windows versi 22.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 15 April-04 Mei 2019 dengan 6 kali pertemuan yaitu satu kali *pretest*, empat kali *treatment*, dan satu kali *posttest*. *Pretest* diberikan pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dengan kegiatan mengerjakan LKA tentang berhitung 1-10. *Pretest* dilaksanakan pada tanggal 15 April 2019 selama satu hari pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, tetapi dengan waktu yang berbeda.

Selanjutnya pelaksanaan *treatment* menggunakan permainan ular tangga modifikasi hanya dilakukan pada kelompok eksperimen yang dilakukan selama empat kali *treatment*. *Treatment* 1 untuk item 1 yaitu menghitung benda (benda konkret menggunakan kancing baju), *treatment* 2 untuk item 2 yaitu mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan (kancing baju dengan kartu angka), *treatment* 3 untuk item 3 yaitu menghitung 1-10 (menggunakan kartu angka), dan *treatment* 4 merupakan gabungan dari item 1, 2, dan 3. Sedangkan kelompok kontrol diberikan kegiatan belajar berhitung dari gurunya dengan menggunakan LKA maupun papan tulis.

Tahap terakhir yaitu pelaksanaan *posttest* yang dilakukan pada tanggal 02 Mei 2019. *Posttest* diberikan dengan kegiatan mengerjakan LKA pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol di hari yang sama tetapi dengan waktu yang berbeda. Setelah pelaksanaan *pretest* dan *posttest* maka didapatkan hasil pada kelompok eksperimen dan kontrol sama-sama mengalami peningkatan, akan tetapi peningkatan kemampuan berhitung kelas eksperimen lebih tinggi dibanding kelas kontrol. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa permainan ular tangga modifikasi dapat mempengaruhi kemampuan berhitung anak. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Santrianawati (2018: 72) yang menyatakan bahwa permainan ular tangga mampu menarik minat anak untuk belajar.

Tabel 1. Uji Normalitas

	Kolmogorov-Smirnov ^a		
	Statistic	df	Sig.
Pretest_Eksperimen	.174	37	.006
Posttest_Eksperimen	.442	37	.000
Pretest_Kontrol	.308	37	.000
Posttest_Kontrol	.304	37	.000

Berdasarkan tabel 1 dapat dilihat hasil uji normalitas diperoleh nilai signifikansi (p value) pada data *pretest* kelompok eksperimen sebesar 0,006 dan data *posttest* sebesar 0,000 artinya nilai ini lebih kecil dari batas signifikansi alfa 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa kedua data tidak berdistribusi normal. Selanjutnya, pada kelompok kontrol memberikan informasi yang sama dengan kelompok eksperimen, dimana nilai signifikansi (p value) kurang dari alpha 0,05

yaitu nilai signifikansi (p value) pada kedua data *pretest* dan *posttest* kelompok kontrol sebesar 0,000 artinya nilai ini lebih kecil dari batas signifikansi alfa 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa kedua data tidak berdistribusi normal. Karena data tidak berdistribusi normal maka akan dilakukan uji statistika non parametrik yaitu Uji *Wilcoxon Match Pairs Test*.

Tabel 2. Uji *Wilcoxon Match Pairs Test*

	Posttest_Kontrol Pretest_Kontrol	Posttest_Eksperimen Pretest_Eksperimen
Z	-.363 ^a	-4.916 ^a
Asymp. Sig. (2- tailed)	.717	.000

Berdasarkan tabel 2 dapat dilihat hasil analisis dengan SPSS diperoleh nilai asymp. Sig sebesar 0.717 dimana nilai ini lebih besar dari batas signifikansi alpha sebesar 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan/bermakna antara hasil penilaian terhadap kemampuan berhitung saat sebelum (*pretest*) dan saat sesudah (*posttest*) pada kelompok kontrol. Selanjutnya, pada kelompok eksperimen memberikan informasi bahwa nilai asymp. Sig sebesar 0.000 dimana nilai ini lebih kecil dari batas signifikansi alpha sebesar 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan/bermakna antara hasil penilaian terhadap kemampuan berhitung saat sebelum (*pretest*) dan saat sesudah (*posttest*) pada kelompok eksperimen.

Tabel 3. Uji Normalitas Hasil *Wilcoxon Match Pairs Test*

	Kolmogorov-Smirnov ^a		
	Statistic	Df	Sig.
Selisih_Kenaikan_PrePost_Kontrol	.311	37	.000
Selisih_KenaikanPrePost_Eksperimen	.199	37	.001

Berdasarkan tabel 3 diperoleh hasil uji normalitas dengan nilai signifikansi (p value) pada kedua data selisih kenaikan nilai *posttest* - *pretest* antara kelompok eksperimen (0,001) dan kelompok kontrol (0,000) yaitu kurang dari batas signifikansi alfa (0,05), sehingga dapat disimpulkan bahwa kedua data tidak berdistribusi normal. Karena data tidak berdistribusi normal maka akan dilakukan uji statistika non parametrik *Mann Whitney U Test*.

Tabel 4. Uji *Mann Whitney U Test*.

	Data_selisih_PostPre
Mann-Whitney U	140.000
Wilcoxon W	843.000
Z	-6.089

Asymp. Sig. (2-tailed)	.000	
Tabel 5. Selisih hasil <i>pretest-posttest</i> antar kelompok		
	Selisih_Kenaikan _PrePost_Kontrol	Selisih_KenaikanPr ePost_Eksperimen
N Valid	37	37
Missing	40	40
Mean	.0541	2.4595
Sum	2.00	91.00

Berdasarkan tabel 4 dan 5 dapat dilihat hasil uji *Mann Whitney U Test* diketahui asymp signifikansi sebesar 0,000 dimana nilai ini lebih kecil dari batas alpha signifikansi 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan selisih kenaikan perubahan nilai kemampuan berhitung hasil *posttest* terhadap hasil *pretest (posttest-pretest)* antara kelompok kontrol dan eksperimen. Berdasarkan statistik nilai rata rata selisih *posttest-pretest* kelompok eksperimen lebih tinggi dari pada nilai rata rata selisih *posttest-pretest* kelompok kontrol. Dimana nilai rata-rata kenaikan *posttest-pretest* eksperimen sebesar 2,4595 sedangkan nilai rata-rata kenaikan *posttest-pretest* kontrol sebesar 0,0541. Dengan demikian pada penelitian ini memberikan informasi bahwa H_0 ditolak atau H_a diterima yaitu ada pengaruh permainan ular tangga modifikasi terhadap kemampuan berhitung anak kelompok B di RA Unggulan Darussalam Ponggok Blitar, dikarenakan pelaksanaan pemberian pembelajaran berhitung dilakukan dengan cara yang menarik dan menyenangkan serta sesuai dengan tahapan berhitung anak, yaitu mulai dari tahap konkret, tahap semi abstrak, sampai tahap abstrak.

Hal tersebut sesuai dengan pendapat Maryatun (dalam Mushlih dkk, 2018: 104) yang menjelaskan bahwa tahapan mengajarkan berhitung pada anak dimulai dari tahap pengalaman yaitu dimana anak memiliki pengalaman melakukan kegiatan sendiri menggunakan benda konkret, tahap simbol yang terjadi ketika anak sudah memperoleh pengalaman menggunakan benda konkret, dan tahap tulisan yang merupakan lambang bilangan sesuatu yang abstrak untuk anak, dimana kegiatan berhitung menggunakan tulisan dapat diberikan ketika anak sudah memiliki pengalaman melakukan kegiatan secara mandiri menggunakan benda konkret dan simbol. Oleh karena itu, dalam penelitian ini terdapat *treatment* 4 yang merupakan kegiatan penggabungan dari *treatment* 1, 2, dan 3 sehingga anak akan dapat memahami pembelajaran berhitung dengan maksimal.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan analisis data yang diperoleh selama penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh

permainan ular tangga modifikasi terhadap kemampuan berhitung anak kelompok B di RA Unggulan Darussalam Ponggok Blitar. Hal ini dapat dilihat dari perhitungan hasil uji *Mann Whitney U Test* diketahui asymp signifikansi sebesar 0,000 dimana nilai ini lebih kecil dari batas alpha signifikansi 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan selisih kenaikan perubahan nilai kemampuan berhitung hasil *posttest* terhadap hasil *pretest (posttest-pretest)* antara kelompok kontrol dan eksperimen. Dimana nilai rata-rata kenaikan *posttest-pretest* eksperimen sebesar 2,4595 sedangkan nilai rata-rata kenaikan *posttest-pretest* kontrol sebesar 0,0541. Hasil tersebut menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti ada pengaruh permainan ular tangga modifikasi terhadap kemampuan berhitung setelah diberikan *treatment*.

Adanya pengaruh permainan ular tangga modifikasi terhadap kemampuan berhitung anak kelompok B di RA Unggulan Darussalam Ponggok Blitar, dikarenakan pembelajaran berhitung yang diberikan dengan cara menarik dan menyenangkan. Selain itu, permainan ular tangga modifikasi dilakukan sesuai dengan tahapan berhitung anak yaitu mulai dari tahap konkret, tahap semi abstrak, sampai ke tahap abstrak. Oleh karena itu, ketika pembelajaran yang diberikan pada anak sesuai dengan tahapannya, maka akan mempermudah anak dalam menerima pembelajaran yang diberikan, dan pembelajaran juga akan dapat diterima oleh anak dengan maksimal.

Saran

Berdasarkan simpulan di atas, beberapa saran yang dapat diberikan yaitu:

1. Bagi Guru
 - a. Guru diharapkan mampu menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, khususnya dalam pembelajaran berhitung sehingga anak tidak bosan dan dapat mengikuti pembelajaran dengan baik.
 - b. Guru diharapkan mengetahui tahapan-tahapan pembelajaran yang akan diberikan pada anak, sehingga guru mampu memberikan pembelajaran sesuai dengan tahapannya, dan anak tidak mengalami kesulitan dalam belajar sekaligus dapat menerima pembelajaran dengan maksimal.
2. Bagi Peneliti Selanjutnya
 - a. Diharapkan mampu melakukan penelitian melalui pemberian pembelajaran dengan cara yang menarik dan menyenangkan, sehingga anak tidak cepat bosan dan membuat anak tertarik dalam mengikuti pembelajaran.

- b. Diharapkan mampu melakukan penelitian dengan variabel yang berbeda, dengan pelaksanaan pembelajaran yang sesuai dengan tahapan anak, sehingga anak tidak mengalami kesulitan atau hambatan dalam kegiatan belajar.
- c. Diharapkan melaksanakan penambahan *treatment* untuk menggabungkan item penelitian pada *treatment-treatment* sebelumnya, sehingga anak dapat memperdalam pembelajaran yang diberikan.
- d. Pelaksanaan penelitian dengan keadaan kelas yang kondusif dapat mendorong tercapainya tujuan penelitian yang maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

Astuti, Yuli Arini. 2010. *Kumpulan Games Cerdas & Kreatif*. Yogyakarta: Pustaka Anggrek.

Fikriyati, Mirroh. 2013. *Perkembangan Anak Usia Emas (Golden Age)*. Yogyakarta: Laras Media Prima.

Gunawan. 2007. *Cara Genius Menguasai Tabel Perkalian*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

Kemendiknas. 2014. *Peranturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Dirjen Managemen Pendidikan Dasar dan Menengah dan Dirjen Pembinaan TK dan SD.

Komputer, Wahana. 2013. *Desain Permainan Anak dengan CorelDraw dan Photoshop*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.

Mulyono. 2018. *Berprestasi melalui JFP*. Yogyakarta: Deepublish.

Mushlih, Ahmad dkk. 2018. *Analisis Kebijakan PAUD: Mengungkap Isu-isu Menarik tentang AUD*. Wonosobo: Mangku Bumi.

Santosa. 2018. *Statistika Hospitalitas*. Yoyakarta: Deepublish.

Satrianawati. 2018. *Media dan Sumber Belajar*. Yogyakarta: Deepublish.

Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.