

## **PAPAN ULAR TANGGA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK USIA DINI PADA PEMBELAJARAN DARING**

**Elis Sumiati<sup>1</sup>✉, Komala<sup>2</sup>**

<sup>1</sup> Kelompok Bermain (Kober) Al-Furqon, Kab. Garut, Provinsi Jawa Barat, Indonesia

<sup>2</sup> Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan (IKIP) Siliwangi, Kota. Cimahi, Provinsi Jawa Barat, Indonesia.

<sup>1</sup> elissumiati74@gmail.com, <sup>2</sup> komalaikipsiliwangi@ikipsiliwangi.ac.id

### **ABSTRAK**

Latar belakang dari penelitian ini yaitu semenjak pembelajaran daring kemampuan berhitung anak di Kober Al-Furqon masih kurang berkembang. Hal tersebut disebabkan oleh guru yang masih memberikan materi pembelajaran secara monoton lewat whatsapp hanya disuruh menulis dengan melihat lembar kerja anak dan buku-buku tanpa adanya media yang digunakan. Oleh karena itu peneliti mencari solusi dengan menggunakan media papan ular tangga dalam pembelajaran daring untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui skenario dan implementasi pembelajaran daring, kesulitan anak dan kendala guru pada pembelajaran daring dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui media papan ular tangga. Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif yang dilakukan dalam delapan kali pertemuan. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Data dianalisis menggunakan analisis kualitatif yaitu reduksi data, penyajian, dan verifikasi data. Subjek penelitian berjumlah 10 orang, 5 laki-laki dan 5 perempuan. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media papan ular tangga dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui pembelajaran daring, respon anak dan gurupun menunjukkan respon yang positif, namun dalam pembelajaran daring ini terdapat beberapa kesulitan yang dihadapi anak dan kendala yang dihadapi guru namun dapat teratasi sehingga pembelajaran dapat terlaksana dan menunjukkan hasil yang signifikan dalam kemampuan berhitung.

**Kata Kunci:** Media Papan Ular Tangga; Pembelajaran Daring; Anak Usia Dini; Kemampuan Berhitung

### **ABSTRACT**

The background of this research is that since online learning children's numeracy skills in Kober Al-Furqon are still underdeveloped. This is because teachers who still provide learning materials monotonously via WhatsApp are only told to write by looking at children's worksheets and books without any media used. Therefore, researchers are looking for a solution by using the snake and ladder board media in online learning to improve children's numeracy skills. This study aims to determine the scenario and implementation of online learning, the difficulties of children and the teacher's obstacles in online learning in improving children's numeracy skills through the snake and ladder board media. This study used a qualitative descriptive research method which was conducted in eight meetings. Data collection techniques were carried out through observation, interviews and documentation. Data were analyzed using qualitative analysis, namely data reduction, presentation, and data verification. The research subjects were 10 people, 5 men and 5 women. The results of this study indicate that the use of snake and ladder board media can improve children's numeracy skills through online learning, the responses of children and teachers also show a positive response, but in this online learning there are some

## **PENDAHULUAN**

Menurut Permendikbud Nomor 18 tahun 2018 tentang Penyediaan Layanan Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0 sampai 8 tahun, Idris (2016). Usia ini merupakan masa emas atau “*Golden Age*”. Dimana seluruh aspek pertumbuhan dan perkembangan sangatlah pesat. Meliputi perkembangan fisik/motorik, kognitif, afeksi dan bahasa.

Kemampuan berhitung merupakan salah satu aspek pengembangan kognitif. Depdiknas (2007, hlm.1) pedoman pembelajaran permainan berhitung pada Anak Usia Dini diharapkan bukan saja berhubungan dengan kemampuan kognitif saja, tetapi juga kemampuan mental, sosial dan emosional. Oleh karena itu melaksanakan pembelajaran berhitung pada anak usia dini harus dilaksanakan dengan menarik dan bervariasi.

Berhitung sangat bermanfaat untuk kehidupan sehari-hari, terutama konsep bilangan yang merupakan dasar bagi pengembangan kemampuan awal matematika lebih lanjut di sekolah dasar, misalnya pengenalan konsep bilangan, lambang bilangan, warna, bentuk, ukuran, ruang dan posisi dengan berbagai bentuk, media dan aktivitas yang menyenangkan. Tidak hanya itu, berhitung juga diperlukan dalam membentuk sikap kritis, logis, cermat, kreatif, dan disiplin pada diri anak. Namun, kebanyakan guru belum mampu memanfaatkan benda-benda yang ada yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menarik bagi anak untuk mengajarkan kemampuan berhitung sehingga anak-anak akan merasa tertarik dan bisa belajar berhitung. Berhitung adalah suatu aktivitas hitungan, seperti penjumlahan, pengurangan dan manipulasi angka-angka serta simbol-simbol matematika (Putri 2014, hlm.65).

Dijelaskan Dalam Depdiknas (2007, hlm.5) bahwa berhitung adalah bagian dari matematika. Berhitung penting dikembangkan karena kemampuan berhitung sangat dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari, apalagi konsep bilangan yang merupakan dasar bagi perkembangan kemampuan matematika maupun kesiapan untuk mengikuti pendidikan dasar. Maka dari itu, rasa ingin tahunya yang besar akan disalurkan apabila mendapat stimulasi yang sesuai dengan tugas perkembangannya. Apabila kegiatan berhitung diberikan melalui berbagai macam permainan tentunya akan lebih efektif karena bermain merupakan wahana belajar dan bekerja bagi anak. Dipercaya apabila anak belajar sesuai minat, kebutuhan dan kemampuannya maka anak akan lebih berhasil mempelajari sesuatu (Solehudin, 2010).

Kemampuan berhitung anak penting untuk dikembangkan, dengan cara memberikan berbagai aktivitas yang bermakna bagi anak sehingga akan dibawa oleh anak

sepanjang hidupnya. Melalui pembelajaran daring guru dituntut untuk berinovasi dalam pembelajaran agar segala kemampuan anak dapat terstimulasi dengan baik terutama kemampuan berhitung.

Namun kenyataannya semenjak pembelajaran daring kemampuan berhitung anak kurang terstimulasi dengan baik dikarenakan pemilihan metode dan media pembelajaran yang monoton. Minimnya media pembelajaran yang digunakan menjadikan anak bosan bahkan anak-anak tidak tertarik untuk belajar matematika karena setiap hari anak hanya diberi tugas mengisi lembar kerja. Penggunaan lembar kerja pada umumnya guru tidak memberikan arahan dalam menumbuhkan sikap positif pada matematika dengan banyak mengemukakan manfaat dan keutamaan matematika dalam kehidupan mereka (Sriningsih, 2008).

Terdapat beberapa jenis permainan yang dapat meningkatkan kemampuan berhitung diantaranya: permainan balon angka, lempar dadu, dan stik angka. Jenis permainan lainnya adalah papan ular tangga, permainan papan ular tangga dapat dimainkan oleh 2 orang atau lebih, melalui kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak digambar sejumlah "tangga" atau "ular" yang menghubungkannya dengan kotak lain dengan menggunakan dadu.

Bila pemain berhenti di ujung bawah sebuah tangga, pemain bisa langsung pergi ke ujung tangga yang lain. Bila berhenti di kotak dengan ular, pemain harus turun ke kotak di ujung bawah ular. Pemain yang pertama menuju kotak terakhir adalah pemenang. Biasanya bila seorang pemain mendapatkan angka 6 dari dadu, mereka mendapat giliran sekali lagi. Bila tidak, maka giliran jatuh ke pemain selanjutnya.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti mengambil judul berkaitan dengan masalah yang muncul tersebut, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui skenario dan implementasi, kesulitan anak dan kendala guru saat penerapan media papan ular tangga melalui pembelajaran daring untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak kelompok A Kober Al-Furqon Kabupaten Garut.

## **METODOLOGI**

Penelitian ini dilakukan di Kober Al-Furqon Kabupaten Garut dengan subjek penelitian ini berjumlah 10 anak terdiri dari lima anak laki-laki dan lima anak perempuan. Penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif. Dengan langkah-langkah 1) Guru membuat perencanaan pembelajaran dengan membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH), 2) Guru menyediakan lembar observasi dan lembar penilaian anak, 3) Melakukan penilaian sesuai dengan pedoman penilaian. Dalam melakukan penilaian guru memberi tanda ceklis pada setiap indikator dengan kategori penilaian Berkembang Sangat Baik poinnya lima, Berkembang Sesuai Harapan poinnya empat, Mulai Berkembang poinnya tiga, Belum Berkembang poinnya dua.

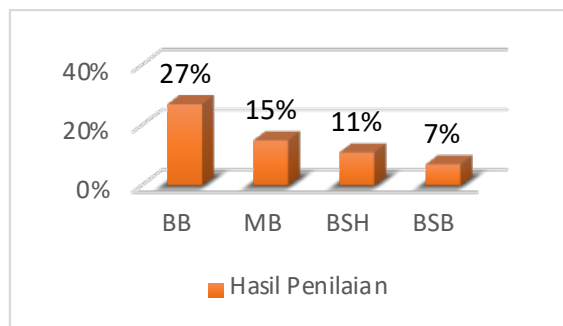
Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara dan dokumentasi. Sedangkan teknik pengolahan data dalam penelitian kualitatif data dianalisis melalui tiga bagian kegiatan utama yang saling berkaitan dan terjadi secara bersamaan yaitu: reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan atau verifikasi.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

**Hasil**

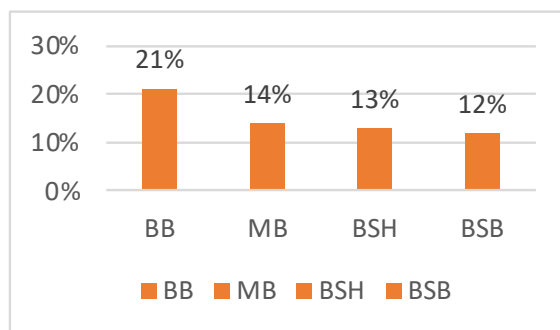
Skenario pembelajaran daring dalam mengembangkan kemampuan berhitung melalui papan ular tangga pada Anak Usia Dini yang dilakukan di Kober Al-Furqon pada anak kelompok A sangat tersusun, sistematis, dan pembelajaran menjadi terarah dari mulai perencanaan. Implementasi pembelajaran daring dalam mengembangkan kemampuan berhitung melalui papan ular tangga pada Anak Usia Dini dapat dilihat dari rata-rata perkembangan anak setiap harinya selama observasi berdasarkan indikator pencapaian pada bahasan. Dari pertemuan ke satu sampai ke delapan selalu menunjukkan perkembangan anak yang terus meningkat dengan berbagai stimulasi, cara, metode, penyusunan pembelajaran, tugas yang diberikan dan kolaborasi orang tua, walaupun tak semua berkembang dengan baik dikarenakan banyaknya kendala dalam mengikuti pembelajaran daring, kurangnya stimulasi dari orang tua dan adanya kekurangan pada diri anak masing-masing dalam memahami pembelajaran. Akan tetapi semua anak menunjukkan perkembangannya dengan baik dan terus meningkat. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa melalui permainan papan ular tangga dapat meningkatkan kemampuan berhitung pada Anak Usia Dini kelompok A di Kober Al-Furqon selama pembelajaran daring.

Untuk pelaksanaan penelitian dilakukan delapan kali pertemuan pembelajaran ialah sebagai berikut:



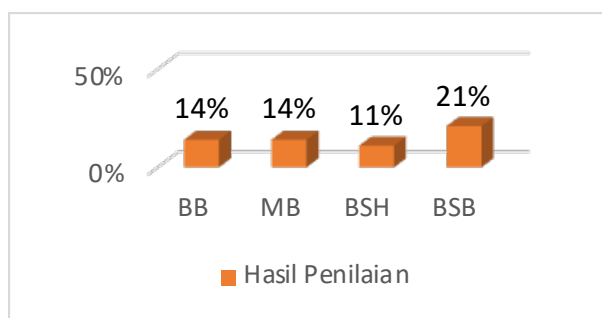
Grafik 1 Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Pada Pertemuan Pertama

Pada grafik 1 menjelaskan bahwa tingkat pencapaian perkembangan kemampuan berhitung anak melalui permainan media papan ular tangga pada anak usia dini pada pertemuan pertama menunjukkan tingkat perkembangan belum berkembang (BB) diperoleh data dengan persentase 27%, pada tingkat mulai berkembang (MB) diperoleh data dengan persentase 15% dan pada tingkat perkembangan berkembang sesuai harapan (BSH) diperoleh data dengan persentase 11%. Sedangkan pada tingkat berkembang sesuai harapan (BSB) diperoleh data 7%. Adapun tingkat pencapaian perkembangan pertemuan kedua



Grafik 2 Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Pertemuan Kedua

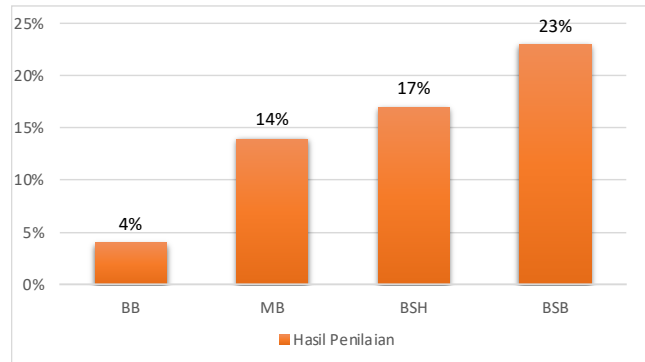
Pada grafik 2 menjelaskan bahwa tingkat pencapaian perkembangan kemampuan berhitung anak melalui permainan media papan ular tangga pada anak usia dini pada pertemuan pertama menunjukkan tingkat perkembangan belum berkembang (BB) diperoleh data dengan persentase 21%, pada tingkat mulai berkembang (MB) diperoleh data dengan persentase 14% dan pada tingkat perkembangan berkembang sesuai harapan (BSH) diperoleh data dengan persentase 13%. Sedangkan pada tingkat berkembang sesuai harapan (BSB) diperoleh data 12%. Pada pertemuan tiga tingkat pencapaian kemampuan berhitung anak melalui permainan media papan ular tangga pada anak usia dini pada pertemuan ketiga menunjukkan tingkat perkembangan belum berkembang (BB) diperoleh data dengan persentase 17%, pada tingkat mulai berkembang (MB) diperoleh data dengan persentase 15% dan pada tingkat perkembangan berkembang sesuai harapan (BSH) diperoleh data dengan persentase 11%, sedangkan pada tingkat berkembang sesuai harapan (BSB) diperoleh data 18%. Selanjutnya tingkat pencapaian perkembangan pertemuan keempat diperoleh hasil bahwa



Grafik 4 Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Pertemuan Keempat

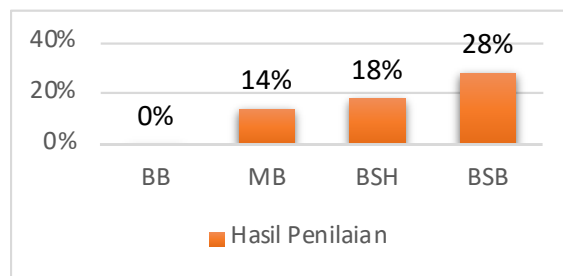
Pada grafik 4 menjelaskan bahwa tingkat pencapaian perkembangan kemampuan berhitung anak melalui permainan media papan ular tangga pada anak usia dini pada pertemuan pertama menunjukkan tingkat perkembangan belum berkembang (BB) diperoleh data dengan persentase 14%, pada tingkat mulai berkembang (MB) diperoleh data dengan persentase 14% dan pada tingkat perkembangan berkembang sesuai harapan (BSH) diperoleh data dengan persentase 11%. Sedangkan pada tingkat berkembang

sesuai harapan (BSB) diperoleh data 21%. Pada pertemuan kelima tingkat pencapaian perkembangan kemampuan berhitung anak dijelaskan pada grafik di bawah



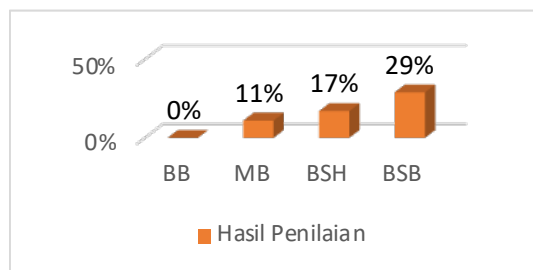
Grafik 5 Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Pertemuan Kelima

Pada grafik 5 menjelaskan bahwa tingkat pencapaian perkembangan kemampuan berhitung anak melalui permainan media papan ular tangga pada anak usia dini pada pertemuan pertama menunjukkan tingkat perkembangan belum berkembang (BB) diperoleh data dengan persentase 4%, pada tingkat mulai berkembang (MB) diperoleh data dengan persentase 14% dan pada tingkat perkembangan berkembang sesuai harapan (BSH) diperoleh data dengan persentase 17%, sedangkan pada tingkat berkembang sesuai harapan (BSB) diperoleh data 23%. Selanjutnya pada pertemuan tingkat pencapaian perkembangan pertemuan keenam, diperoleh hasil sebagai berikut:



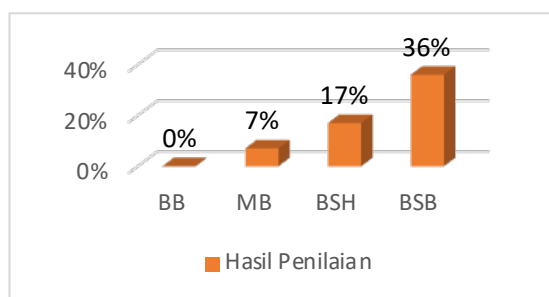
Grafik 6 Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Pertemuan Keenam

Pada grafik 6 menjelaskan bahwa tingkat pencapaian perkembangan kemampuan berhitung anak melalui permainan media papan ular tangga pada anak usia dini pada pertemuan pertama menunjukkan tingkat perkembangan belum berkembang (BB) diperoleh data dengan persentase 0%, pada tingkat mulai berkembang (MB) diperoleh data dengan persentase 14% dan pada tingkat perkembangan berkembang sesuai harapan (BSH) diperoleh data dengan persentase 18%, sedangkan pada tingkat berkembang sesuai harapan (BSB) diperoleh data 28%. Pada tingkat pencapaian perkembangan pertemuan ketujuh diperoleh hasil sebagai berikut



Grafik 7 Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Pertemuan Ketujuh

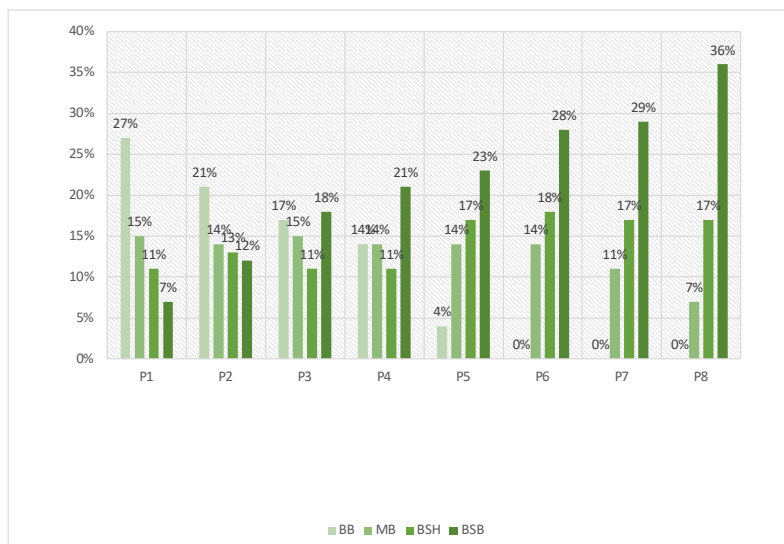
Pada grafik 7 menjelaskan bahwa tingkat pencapaian perkembangan kemampuan berhitung anak melalui permainan media papan ular tangga pada anak usia dini pada pertemuan pertama menunjukkan tingkat perkembangan belum berkembang (BB) diperoleh data dengan persentase 0%, pada tingkat mulai berkembang (MB) diperoleh data dengan persentase 11% dan pada tingkat perkembangan berkembang sesuai harapan (BSH) diperoleh data dengan persentase 17%, sedangkan pada tingkat berkembang sesuai harapan (BSB) diperoleh data 29% dan pada tingkat pencapaian perkembangan pada pertemuan kedelapan diperoleh hasil sebagai berikut:



Grafik 8 Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Pertemuan Kedelapan

Pada grafik 8 menjelaskan bahwa tingkat pencapaian perkembangan kemampuan berhitung anak melalui permainan media papan ular tangga pada anak usia dini pada pertemuan pertama menunjukkan tingkat perkembangan belum berkembang (BB) diperoleh data dengan persentase 0%, pada tingkat mulai berkembang (MB) diperoleh data dengan persentase 7% dan pada tingkat perkembangan berkembang sesuai harapan (BSH) diperoleh data dengan persentase 17%. Sedangkan pada tingkat berkembang sesuai harapan (BSB) diperoleh data 36%.

Proses pembelajaran dibagi kedalam 5 kegiatan yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, kegiatan penutup, evaluasi dan kegiatan tambahan yaitu pe orang tua di masa pandemik covid-19.



Grafik 9 Rekapitulasi Hasil Pencapaian Perkembangan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Papan Ular Tangga Pertemuan ke-1 Sampai ke-8

Berdasarkan grafik diatas dapat disimpulkan bahwa setiap pertemuan dari pertemuan 1 sampai pertemuan 8 mengalami peningkatan persentase pencapaian perkembangan dalam setiap indikatornya. Oleh karena itu penelitian dicukupkan sampai pertemuan 8 yang mana pada pertemuan 8 diperoleh data pencapaian perkembangan BB 0%, MB 14%, BSH 48% dan BSB 37% yang artinya permainan papan ular tangga mampu mengembangkan kemampuan berhitung anak usia dini Kober Al-Furqon.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi mengenai kesulitan yang dialami anak saat pembelajaran daring dalam mengembangkan kemampuan berhitung melalui papan ular tangga pada anak usia dini dapat dijelaskan pada tabel di bawah ini:

Tabel 1 Data Persentase Kesulitan yang Dihadapi Anak Pada Pembelajaran Daring Dalam Mengembangkan Kemampuan Berhitung Melalui Papan Ular Tangga

No	Jenis Kesulitan	Jumlah Anak	%
1	Orang tua tidak memiliki perangkat.	2	20%
2	Orang tua tidak paham menggunakan IT	2	20%
3	Keterbatasan kuota dan jaringan internet	1	10%
4	Anak tidak mendapatkan pendampingan orang tua karena sibuk bekerja	2	20%
5	Anak kurang memahami maksud pesan yang disampaikan guru	2	20%
6	Anak yang jenuh mengikuti kegiatan pembelajaran	1	10%

Sumber Dokumen Kober Al-Furqon2021



Tabel 2 Data Persentase Kendala Yang Dihadapi Guru Pada Pembelajaran Daring

No	Jenis Kendala	Persentase
1	Kurang kerjasama dari orang tua	28%
2	Jaringan internet anak jelek	16%
3	Pemahaman materi kurang	16%
4	Penilaian dan proses evaluasi masih terbatas	20%
5	Penguasaan IT belum maksimal	20%
JUMLAH		100%

*Sumber Dokumen Kober Al-Furqon2021*

Berdasarkan tabel di atas mengenai kendala yang dihadapi guru pada pembelajaran daring dalam mengembangkan kemampuan berhitung melalui media papan ular tangga pada anak usia dini kurangnya kerjasama yang baik antara guru dan orang tua anak di rumah diperoleh persentase sebesar 30%, jaringan internet anak diperoleh persentase sebesar 10%, pemahaman materi diperoleh persentase sebesar 10%, penilaian dan proses evaluasi tidak bisa maksimal diperoleh persentase sebesar 20%, penguasaan it belum maksimal diperoleh persentase sebesar 20%.

### **Pembahasan**

Skenario pembelajaran adalah rentetan atau urutan kegiatan proses belajar mengajar yang dibuat guru supaya kegiatan pembelajaran terjadi sesuai yang diharapkan dan tujuan pembelajaran dapat tercapai, Pernantah (2019, hlm.151). Dalam penelitian ini skenario pembelajaran daring dalam mengembangkan kemampuan berhitung melalui papan ular tangga pada Anak Usia Dini yang dilakukan di Kober Al-Furqon pada anak kelompok A sangat tersusun, sistematis, dan pembelajaran menjadi terarah dari mulai perencanaan.

Implementasi pembelajaran daring dalam mengembangkan kemampuan berhitung melalui papan ular tangga pada Anak Usia Dini dapat dilihat dari rata-rata perkembangan anak setiap harinya selama observasi berdasarkan indikator pencapaian pada bahasan. Dari pertemuan ke satu sampai ke delapan selalu menunjukkan perkembangan anak yang terus meningkat dengan berbagai stimulasi, cara, metode, penyusunan pembelajaran, tugas yang diberikan dan kolaborasi orang tua, walaupun tak semua berkembang dengan baik dikarenakan banyaknya kendala dalam mengikuti pembelajaran daring, kurangnya stimulasi dari orang tua dan adanya kekurangan pada diri anak masing-masing dalam memahami pembelajaran. Akan tetapi semua anak menunjukkan perkembangannya dengan baik dan terus meningkat. Dengan demikian bisa disimpulkan bahwa kemampuan berhitung anak dapat ditingkatkan melalui permainan papan ular tangga selama pembelajaran daring. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh

Handayani (2012, hlm.10) bahwa melalui permainan ular tangga dapat mengembangkan kemampuan berhitung anak dalam membilang.

Dalam penggunaan media papan ular tangga melalui pembelajaran daring ini terdapat berbagai kesulitan dan kendala yang dihadapi, baik kesulitan yang dihadapi anak maupun kendala yang dihadapi guru. Kesulitan yang dihadapi anak dalam penggunaan media papan ular tangga melalui pembelajaran daring untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak antara lain yaitu orang tua yang tidak memiliki perangkat, orang tua tidak paham menggunakan IT, keterbatasan kuota dan jaringan internet, anak tidak mendapatkan pendampingan orang tua, anak kurang memahami maksud pesan yang disampaikan guru, dan anak yang jenuh mengikuti pembelajaran daring. Hal ini sebagaimana dengan artikel yang dilansir oleh Pahlevi (2020) bahwa kesulitan umum yang dihadapi anak dalam pembelajaran daring adalah anak tidak memiliki semangat belajar, banyak anak yang merasa lelah belajar daring dan alat komunikasi yang minim.

Selain anak guru juga menghadapi kendala dalam pembelajaran daring sebagaimana pendapat Khalidiyah (2021) bahwa guru juga menghadapi kendala dalam pembelajaran daring diantaranya yaitu guru tidak paham IT sehingga pembelajaran yang diberikan monoton, selain itu guru juga mengalami kendala sulitnya memantau perilaku anak, tugas yang diberikan menumpuk dan penilaian kurang efektif. Kendala yang dihadapi guru pada pembelajaran daring dalam mengembangkan kemampuan berbicara melalui metode berhitung pada anak usia dini akan dideskripsikan sebagai berikut, 1) Kurangnya Kerjasama dari guru dan orang tua. 2) Jaringan internet anak sambungannya jelek. 3) Pemahaman materimasih kurang. 4) Penilaian dan proses evaluasi belum maksimal. 5) Penguasaan IT masih belum mampu. Hal ini didukung oleh penelitian yang dilakukan Oktaviani (2019) yang menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan media papan ular tangga dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini.

## **KESIMPULAN**

Guru telah membuat skenario atau rencana pelaksanaan pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi terarah, guru juga menyiapkan media pembelajaran berupa papan ular tangga, dan melakukan proses penilaian dengan melihat video atau foto kegiatan anak yang dikirimkan orang tua melalui grup WA. Implementasi dalam pembelajaran daring yaitu dengan memberikan penugasan pada anak untuk melakukan permainan ular tangga bersama keluarga di rumah untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak, hasil menunjukkan terjadi peningkatan perkembangan kemampuan berhitung anak dalam setiap minggunya.

Terdapat beberapa kesulitan yang dihadapi anak dalam pembelajaran daring ini diantaranya ialah orang tua yang tidak memiliki perangkat, orang tua tidak paham menggunakan IT, keterbatasan kuota dan jaringan internet, anak tidak mendapatkan pendampingan orang tua, anak kurang memahami maksud pesan yang disampaikan guru, dan anak yang jenuh mengikuti pembelajaran daring. Selain anak, guru juga menghadapi kendala pembelajaran daring diantaranya ialah kurangnya kerjasama dengan orang tua, jaringan internet yang jelek, pemahaman materi kurang, penilaian dan proses evaluasi dan guru belum menguasai IT.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Depdiknas. (2007). *Pedoman Pembelajaran Permainan Berhitung Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Dirjen Dikdasmen.
- Handayani. (2012). Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Ular Tangga Di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Simpang IV Agam. *Jurnal Ilmiah Pesona PAUD*. 1 (3), 1-14. <https://doi.org/10.24036/1659>
- Idris, M. (2016). Karakteristik Anak Usia Dini. *Permata*. 37-43.
- Khalidiyah. (2021). *Kendala Yang Dihadapi Guru dalam Pembelajaran Daring*. Retrieved from <https://www.kompasiana.com/sitifarahkhalidiyah9274/604cf2818ede486ce1514902/kendala-yang-dihadapi-guru-dalam-pembelajaran-daring>
- Pahlevi. (2020). *Kesulitan Belajar Daring Di Masa Pandemi Covid-19*. Retrieved from: <https://www.kompasiana.com/berthanandityajeni/5fecd148ede4860875a3292/kesulitan-belajar-daring-di-masa-pandemi-covid-19>.
- Permendikbud. (2018). *Standar Nasional PAUD*. Jakarta:Permendikbud.
- Pernantah. (2019). Desain Skenario Pembelajaran Aktif Dengan Metode “MIKIR” Pada Mata Kuliah Pendidikan IPS. *Indonesian Journal Of Social Science Education*. 1 (2), 145-155. <http://dx.doi.org/10.29300/ijssse.v1i2.1929>
- Putri, L. (2014). Upaya meningkatkan kemampuan berhitung permulaan menggunakan strategi bermain stick angka di Paud. *Belia jurnal: Jurnal Ilmiah PG-PA UD IKIP Veteran Semarang*, 2(2).
- Solehudin, A. (2010). *Bimbingan dan Konseling*. Bandung: Pustaka Setia.
- Sriningsih. (2008). *Pembelajaran Matematika Terpadu Untuk Anak Usia Dini*. Bandung: Pustaka Sebelas.