

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Menurut Lesmana (2012), anak adalah seorang yang dilahirkan dari perkawinan antara seorang perempuan dengan seorang laki laki meskipun tidak melakukan pernikahan tetap dikatakan anak. Menurut Kosnan (2005), anak yaitu manusia muda dalam umur, muda dalam jiwa dan perjalanan hidupnya karena mudah terpengaruh dengan keadaan sekitarnya. Sugiri dalam Gultom (2010), menyatakan bahwa selama di tubuhnya masih berjalan proses pertumbuhan dan perkembangan, anak masih dikatakan sebagai anak dan baru menjadi dewasa ketika proses pertumbuhan dan perkembangan itu selesai.

Menurut Khoiriah, dkk, (2019), masa anak-anak dengan rentang usia 3-6 tahun disebut sebagai anak usia prasekolah dan merupakan fondasi awal untuk anak dapat mengalami pertumbuhan dan perkembangan. Pada usia ini anak sedang mengalami masa keemasan yaitu masa terpenting untuk anak melakukan proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat karena fungsi fisik dan psikis yang sudah matur sehingga anak dapat merespon dengan baik berbagai macam aktivitas yang terjadi pada lingkungannya.

Menurut Adimayanti E, dkk. 2020, proses perkembangan manusia berlangsung sejak usia janin dalam kandungan hingga dewasa dan dipengaruhi berbagai aspek yang saling berkaitan antara lain aspek kognitif,

aspek fisik, dan psikososial. Aspek kognitif mempelajari atensi, memori, pemecahan masalah, proses berpikir, penalaran (moral, kreativitas dan bahasa). Aspek fisik berkaitan dengan pertumbuhan tubuh dan otak, kapasitas sensoris, keterampilan motor dan kesehatan. Aspek psikososial meliputi perkembangan emosi, kepribadian dan hubungan sosial (Hiriati, 2016). Pada masa usia prasekolah keterampilan, bahasa, sosial-emosional dan kognitif anak berkembang sangat pesat. Pada periode ini stimulasi dapat dilakukan dengan bermain, membaca, bernyanyi dan berinteraksi dengan lingkungan seperti teman sebaya dan perhatian orangtua. Bermain yang dilakukan oleh anak usia prasekolah dapat mengeksplorasi dan memahami lingkungan sehingga dapat mengembangkan imajinasi dan kreativitas mereka (Lego Foundation, 2018).

Mu'minah H. 2020, Menurut Jean piaget, bahwa perkembangan kognitif anak usia 4-6 tahun termasuk fase praoperasional. Pada masa ini anak belum bisa membedakan dengan tegas antara perasaan dan motif pribadinya dengan realita dunia luar, sehingga pada taraf ini kemungkinan untuk menyampaikan konsep-konsep tertentu kepada anak masih terbatas. Para ahli psikologi anak mengatakan bahwa kreativitas anak akan dimulai sejak usia 3 tahun dan mencapai puncaknya sampai umur 6 tahun. Operasional pendidikan bagi anak-anak usia dini dan anak-anak pra-sekolah akan lebih bermakna jika dilakukan melalui metode pendidikan yang menyenangkan, edukatif, sesuai dengan minat dan bakat

serta kebutuhan pribadi anak. Oleh karena itu mereka butuh permainan sebagai media pendidikan di dalam pembelajaran di sekolah.

Menurut Hendriati, A., & Santoso, S. (2020). bermain merupakan aktivitas yang penting dilakukan anak-anak, sebab dengan bermain anak-anak akan bertambah pengalaman dan pengetahuannya. Dengan bermain anak memperoleh pelajaran yang mengandung aspek perkembangan kognitif, emosi dan perkembangan kreativitas. Bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan, bersifat pribadi, berorientasi proses, bersifat fleksibel, dan berefek positif. Bermain juga dapat diartikan sebagai kegiatan yang dilakukan demi kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Kegiatan bermain dilakukan secara suka rela, tanpa paksaan atau tekanan dari pihak luar. Bermain membantu anak membangun konsep dan pengetahuan. Anak-anak tidak membangun konsep atau pengetahuan dalam kondisi yang terisolasi, melainkan melalui interaksi dengan orang lain. Bermain membantu anak mengembangkan kemampuan berpikir.

Jenis permainan yang di mainkan oleh anak-anak terdiri dari beberapa macam seperti Menyusun balok ,permainan puzzle, bermain peran, mencocokkan gambar, dan yang dijadikan alat permainan untuk penelitian ini adalah permainan ular tangga. Permainan ular tangga merupakan salah satu jenis permainan yang dimainkan oleh 2 orang atau lebih dengan menggunakan dadu dan terdapat kotak-kotak serta gambar tangga dan ular. Pada permainan ini anak-anak diajak untuk melakukan dan menemukan

sendiri hasil belajar yang akan dicapai sehingga anak-anak secara aktif melakukan pembelajaran ini. Permainan ular tangga dapat dijadikan pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik, mereka akan cenderung tertarik mengikuti proses pembelajaran.

Rifki Afandi (2015) menyatakan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar siswa sebesar 45%. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran ular tangga itu memberikan pengaruh terhadap pengetahuan siswa. Rahina (2017) juga menyatakan bahwa media pembelajaran ular tangga merupakan media yang efektif untuk meningkatkan daya serap dan pengetahuan peserta didik dalam pembelajaran.

Berdasarkan penjabaran data di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Penerapan Permainan Ular Tangga Terhadap Perkembangan Kognitif Berhitung Anak Usia Prasekolah Di RT 1 RW 14 Kelurahan Curug Kota Bogor”

#### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas maka peneliti merumuskan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut,

” Bagaimana Penerapan Permainan Ular Tangga Terhadap Perkembangan Kognitif Berhitung Anak Usia Prasekolah Di RT 1 RW 14 Kelurahan Curug Kota Bogor?”

## **C. Tujuan**

### 1. Tujuan Umum

Mengetahui Gambaran Penerapan Permainan Ular Tangga Terhadap Perkembangan Kognitif Berhitung Anak Usia Prasekolah Di RT 1 RW 14 Kelurahan Curug Kota Bogor.

### 2. Tujuan Khusus

- a. Mengetahui karakteristik (usia, jenis kelamin) anak prasekolah.
- b. Mengetahui gambaran tingkat perkembangan kognitif berhitung pada anak usia prasekolah sebelum dilakukan penerapan permainan ular tangga
- c. Mengetahui gambaran tingkat perkembangan kognitif berhitung pada anak usia prasekolah sesudah dilakukan permainan ular tangga
- d. Mengetahui perubahan tingkat perkembangan kognitif berhitung anak prasekolah sebelum dan sesudah diberikan permainan ular tangga

## **D. Manfaat Penelitian**

### **1. Institusi Pendidikan**

Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat sebagai bahan masukan, acuan, dan rujukan dalam pengembangan ilmu keperawatan.

### **2. Tempat Penelitian**

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran anak prasekolah yang mengalami masalah kognitif berhitung.

### **3. Profesi Keperawatan**

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi kontribusi dalam pengembangan pengetahuan profesi keperawatan dalam menerapkan intervensi pada anak usia prasekolah yang mengalami masalah kognitif berhitung menggunakan permainan ular tangga

### **4. Peneliti Selanjutnya**

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi tambahan dalam literatur tentang pelaksanaan prosedur penerapan permainan ular tangga terhadap perkembangan kognitif anak usia prasekolah. Dengan demikian, pengetahuan tentang efektivitas dan metode penerapan permainan ular tangga terhadap perkembangan kognitif anak usia prasekolah dapat diperkaya dan diperluas.

## **BAB II**

### **TINJAUAN TEORI**

#### **A. Landasan Teori**

##### **1. Konsep Anak Prasekolah**

###### **a. Definisi Anak Prasekolah**

Anak prasekolah adalah anak yang berusia antara 4 sampai 6 tahun dimana pada periode ini pertumbuhan fisik melambat dan perkembangan psikososial serta kognitif mengalami peningkatan (Arif Rohman Mansur,2019).

Anak prasekolah merupakan individu yang memiliki beragam potensi yang perlu dirangsang dan dikembangkan agar perkembangannya bisa berkembang secara optimal. Masa prasekolah merupakan waktu untuk bermain dan mulai memasuki pendidikan di taman kanak-kanak. Pada tahap ini, anak mulai memiliki berbagai keterampilan fisik dan bahasa, serta mulai mengembangkan rasa percaya diri untuk mengeksplorasi kemandiriannya (Irjus & Hadion, 2020).

Beerdasarkan urian diatas anak prasekolah merupakan individu yang berusia 4 hingga 6 tahun dimana pertumbuhan fisik melambat dan perkembangan kognitif meningkat serta memiliki potensi yang perlu dirangsang dan dikembangkan secara optimal. Mereka memiliki minat yang besar ke pengetahuan dan kemampuan komunikasi yang lebih baik.

## b. Karakteristik Anak Prasekolah

Karakteristik anak usia prasekolah menurut Errisha Resty 2020 ,  
yaitu :

### 1) Unik

Setiap anak memiliki keunikan dalam gabungan bakat, minat, dan kepribadian mereka. Keunikan ini tercermin dalam preferensi mereka, cara belajar, dan interaksi dengan lingkungan. Dengan keunikan setiap anak penting untuk memberikan dukungan yang sesuai dan memupuk kekuatan serta minat mereka.

### 2) Spontan

Anak-anak pada usia ini dikenal dengan spontanitas mereka. Mereka bereaksi secara langsung dan tanpa hambatan terhadap situasi atau emosi yang muncul. Spontanitas ini memberikan wawasan tentang pikiran dan perasaan anak-anak, serta membantu kita memahami perspektif dan pengalaman mereka.

### 3) Ceroboh

Anak-anak seringkali menunjukkan keluguan karena pemahaman mereka tentang tanggung jawab masih terbatas. Mereka mungkin melakukan kesalahan atau tindakan tanpa mempertimbangkan konsekuensinya. Meskipun bisa membuat orang dewasa cemas, keluguan ini sebagian besar mencerminkan fokus anak-anak pada kegembiraan dan pengalaman langsung.



#### 4) Aktif dan Enerjik

Anak-anak usia dini penuh energi dan mencari kesempatan untuk bermain dan menjelajah. Mereka aktif dalam berbagai aktivitas fisik, yang membantu dalam perkembangan motorik mereka. Masa penuh energi ini juga memberikan banyak peluang untuk belajar dari pengalaman. Dengan memahami karakteristik ini, orang dewasa dapat memberikan dukungan yang sesuai dan menciptakan lingkungan yang memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan optimal bagi anak-anak usia dini. Menghargai keunikan mereka, memahami spontanitas dan keluguan mereka, serta memberikan kesempatan untuk aktif dan bereksplorasi dapat membantu membangun fondasi yang kuat untuk masa depan mereka.

#### 5) Egois

Anak-anak kecil cenderung melihat dunia dari perspektif mereka sendiri karena pemahaman mereka tentang perasaan dan perspektif orang lain masih dalam tahap pembentukan. Meskipun tampak egois, ini adalah hasil dari perkembangan kognitif mereka yang masih dalam proses. Seiring bertambahnya pengalaman sosial, mereka akan belajar untuk lebih memahami dan berempati terhadap orang lain. Rasa Ingin Tahu: Anak-anak usia dini menunjukkan tingkat keingintahuan yang tinggi terhadap dunia di sekitar mereka.

#### 6) Memori Yang Terbatas

Anak-anak usia dini memiliki kapasitas memori yang terbatas. Rentang perhatian mereka yang pendek, ditambah dengan kemampuan kognitif yang masih dalam perkembangan, membuat mereka kesulitan untuk menyimpan informasi dalam jangka waktu yang lama. Namun, mereka cenderung mengingat pengalaman yang terkait dengan emosi atau pengulangan yang kuat. Anak-anak usia dini biasanya memiliki semangat petualangan yang tinggi. Mereka gemar mengeksplorasi, mengambil risiko, dan menjelajahi wilayah yang belum dikenal. Semangat ini adalah bagian penting dari proses belajar mereka, memfasilitasi eksperimen, pembelajaran dari kesalahan, dan membentuk ketahanan

#### c. Ciri-ciri Perkembangan Anak PraSekolah

Ciri-ciri perkembangan anak prasekolah menurut Ika Suhartanti,2019, yaitu:

##### 1). Perkembangan fisik

Diantara perkembangan fisik yang sangat penting selama masa anak-anak awal ialah perkembangan otak dan sistem saraf. Perkembangan otak dan sistem saraf yang berkelanjutan disebut . myelination, yaitu suatu proses dimana sel-sel urat saraf ditutup dan disekat dengan suatu lapisan sel-sel lemak. Proses ini berdampak

terhadap peningkatan kecepatan informasi yang berjalan melalui sistem urat saraf.

## 2). Perkembangan kognitif

Perkembangan kognitif menurut Teori Piaget pada masa awal anak-anak dinamakan tahap praoperasional (praoperasional stage), yang berlangsung dari usia 2 hingga 7 tahun. Sub tahap Intuitif (4-6 tahun) merupakan subtahap kedua dari pemikiran praoperasional yang terjadi pada anak dalam periode dari 4 hingga 6 tahun. Dalam subtahap ini, meskipun aktifitas mental tertentu (seperti cara-cara mengelompokkan, mengukur dan menghubungkan objek-objek) terjadi, tetapi anak-anak belum begitu sadar mengenai prinsip-prinsip yang melandasi terbentuknya aktifitas tersebut. Anak dapat memecahkan masalah yang berhubungan dengan aktifitas ini, namun ia tidak bisa menjelaskan alasan yang tepat untuk pemecahan suatu masalah menurut cara-cara tertentu, sehingga perkembangan anak meningkat kompleks, sehingga proses penalaran dan pemikirannya masih mempunyai ciri-ciri keterbatasan tertentu.

## 3) Perkembangan persepsi

Anak-anak prasekolah dapat membuat penilaian perseptual sederhana (seperti membedakan isi dari dua gelas).

#### 4) Perkembangan Memori

Dibandingkan dengan bayi, mengukur memori anak-anak jauh lebih mudah, karena anak-anak telah dapat memberikan reaksi secara verbal.

Berikut ini beberapa komponen penting dari memori anak

##### a) Memori Jangka Pendek

Dalam memori jangka pendek, individu menyimpan informasi selama 15 hingga 30 detik, dengan tidak ada latihan atau pengulangan. Memori jangka pendek (short-term memory) ini sering diukur dalam rentang memori (memory span), yaitu jumlah item yang dapat diulang kembali dengan tepat setelah satu penyajian tunggal. Dengan menggunakan tes ini, terbukti bahwa rentang memori meningkat bersamaan dengan tumbuhnya anak menjadi lebih besar.

##### b) Memori Jangka Panjang

Pada umumnya anak-anak yang masih kecil memiliki kemampuan memori rekognisi tentang suatu kesadaran bahwa suatu objek, seseorang, atau suatu peristiwa itu sudah dikenalnya, atau pernah dipelajarinya pada masa lalu, tetapi kurang mampu dalam memori recall, proses memanggil atau menimbulkan kembali dalam ingatan sesuatu yang telah dipelajari. Dalam studi yang dilakukan oleh Brown dan Csott, terlihat bahwa anak usia 4 tahun mencapai ketepatan 75% dari waktunya dalam merekognisi gambar-gambar yang telah diperlihatkan satu minggu sebelumnya.

#### 4) Perkembangan Metakognitif

Perkembangan Metakognitif merupakan suatu proses menggugah rasa ingin tahu karena kita menggunakan proses kognitif kita sendiri. Metakognitif ini memiliki arti yang sangat penting, karena pengetahuan kita tentang proses kognitif kita sendiri dapat memandu kita dalam menata suasana dan menyeleksi strategi untuk meningkatkan kemampuan kognitif kita dimasa mendatang

## 2. Konsep Kognitif

### a. Definisi Kognitif

Kognitif adalah suatu proses berfikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa (Ahmad Susanto, (2017).

### b. Teori Perkembangan Kognitif

Pada rentang usia 3-4 sampai 5-6 tahun, anak mulai memasuki masa prasekolah yang merupakan masa kesiapan untuk memasuki pendidikan formal yang sebenarnya disekolah dasar. Menurut Montessori dalam Patmonodewo (2000), masa peka anak yang berada pada usia 3.5 tahun ditandai dengan suatu keadaan di mana potensi yang menunjukkan kepekaan (sensitif) untuk berkembang. Maka masa peka ini merupakan masa yang efektif bagi orang tua atau pendidik dalam memberikan pemahaman atau pembelajaran kepada anak melalui pemberian contoh-

contoh konkret atau berupa peragaan yang mendidik akan lebih efektif diterima oleh anak. (Diana Mutiah, 2010).

Beberapa teori kognitif yang dinyatakan oleh para ahli sebagai berikut:

#### 1) Teori kognitif Jean Piaget

Teori ini mengemukakan mengenai perkembangan intelektual anak. Piaget berpendapat bahwa anak menciptakan sendiri pengetahuannya tentang dunianya melalui interaksi, bahkan anak berlatih menggunakan informasi-informasi yang sudah anak dengan sebelumnya dengan menggabungkan informasi baru.

Dalam teori ini, proses belajar perlu adaptasi, dan adaptasi membutuhkan keseimbangan antara dua proses yang saling menunjang, yaitu asimilasi dan akomodasi. Asimilasi adalah proses penggabungan informasi baru yang ditemui dalam realitas dengan struktur kognisi seseorang. Akomodasi adalah mengubah struktur kognisi seseorang untuk disesuaikan, diselaraskan, dengan atau apa yang diamati dalam realitas. Jadi dapat ditegaskan bahwa kemampuan kognitif di sini tergantung pada akomodasi. Oleh karena itu, anak harus diberikan suatu area yang belum diketahui agar anak mudah belajar. dengan adanya situasi atau area maka akan mempermudah perkembangan kognitif anak

#### 2) Teori Kognitif Vygotsky

Teori ini mengemukakan bahwa bentuk konstruktivisme dialektikal (kognitif) karena menyoroti interaksi antara orang-orang dan

lingkungan. Lingkungan sosial disebut mediasi yang merupakan mekanisme pokok dalam perkembangan dan pembelajaran dengan penjelasan bahwa semua proses psikologis manusia (proses mental yang lebih tinggi) dimediasi oleh alat-alat psikologi seperti bahasa, tanda-tanda dan symbol-simbol.

Bermain merupakan cara berpikir anak dan cara memecahkan masalah. Anak kecil tidak mampu berpikir abstrak karena baginya, meaning (makna) dan objek berbaur menjadi satu. Akibatnya anak tidak dapat berpikir tentang kuda tanpa melihat kuda yang sesungguhnya.

### 3) Teori Kognitif Jerome Bruner

Teori kognitif ini mengemukakan bahwa memberi penekanan pada fungsi bermain sebagai sarana mengembangkan kreativitas dan fleksibilitas. Jadi dalam bermain, yang lebih penting bagi anak adalah makna bermain dan bukan hasil akhirnya.

Saat bermain, anak tidak memikirkan sasaran yang akan dicapai, sehingga dia mampu bereksperimen dengan memadukan berbagai perilaku baru serta tidak biasa. Keadaan seperti itu tidak mungkin dilakukan kalau dia berada dalam kondisi tertekan.

### c. Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif

Banyak faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan kognitif, namun sedikitnya faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif dapat dijelaskan sebagai berikut:

#### 1. Faktor pengalaman

2. Kematangan berpikir
3. Transmisi sosial
4. Keseimbangan internal/ekuilibrasi

Faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif seseorang tersebut adanya faktor internal dan eksternal. Adapun faktor internal berdasarkan penjelasan di atas berupa kematangan anak sangat dipengaruhi oleh usia. Sedangkan ketiga faktor lainnya merupakan faktor eksternal.

d. **Klasifikasi Perkembangan Kognitif**

Adapun klasifikasi perkembangan kognitif yaitu, sebagai berikut:  
(Faizah, dkk, 2017)

- a. Pengembangan Auditori
- b. Pengembangan Visual
- c. Pengembangan Taktik
- d. Pengembangan Kinestetik
- e. Pengembangan Aritmetika
- f. Pengembangan Geometri
- g. Pengembangan Sains Permulaan

**3. Kemampuan Berhitung**

A. Kemampuan Berhitung Permulaan

Kemampuan merupakan daya untuk melakukan suatu tindakan sebagai hasil dari pembawaan dan latihan. Seseorang dapat melakukan sesuatu karena adanya kemampuan yang dimilikinya. Kemampuan ini ialah



potensi seseorang yang merupakan bawaan sejak lahir serta dipermatang dengan adanya pembiasaan dan latihan, sehingga ia mampu melakukan sesuatu. Sedangkan berhitung merupakan suatu kegiatan melakukan, mengerjakan hitungan seperti menjumlah, mengurangi dan memanipulasi bilangan-bilangan dan lambang-lambang matematika.

Berhitung permulaan merupakan salah satu kemampuan yang sangat penting bagi anak yang perlu dikembangkan dalam rangka membekali anak dikehidupannya di masa depan. Mengingat pentingnya kemampuan berhitung bagi manusia, maka kemampuan berhitung ini perlu diajarkan sejak dini, dengan berbagai media dan metode yang tepat sehingga tidak merusak pola perkembangan anak. (Gytta Ayu Nur Wulan dkk, 2012) Harlock mengemukakan bahwa proses pelatihan agar anak mampu membaca, menulis dan berhitung, tetapi merupakan cara belajar mendasar, yang meliputi kegiatan yang dapat memotivasi anak untuk menemukan kesenangan dalam belajar, mengembangkan konsep diri (perasaan mampu dan percaya diri), melatih kedisiplinan, keberminatan, spontanitas, inisiatif, dan apresiatif. (Lisa, 2017,)

#### B. Tahapan dan Prinsip Kemampuan Berhitung Permulaan

Adapun tahapan dan prinsip kemampuan berhitung permulaan adalah sebagai berikut: (Apriyana, 2013)

- a) Tahap konsep/pengertian
- b) Tahap transisi/peralihan
- c) Tahap lambang

### C. Indikator Pencapaian Perkembangan Anak (Kemampuan Berhitung)

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, Undang-Undang No 137 Tahun 2014, Indikator Pencapaian Perkembangan Anak adalah sebagai berikut:

#### a) Membilang banyak benda 1-10

Proses membilang pada anak dengan banyak benda 1-10, yakni anak menyebut seri bilangan mulai dari satu, anak dapat menunjuk pada obyek yang berbeda sementara itu, setiap objek akan disebutkan harus dihubungkan dengan satu nama bilangan, nama bilangan harus sesuai dengan urutan obyek tertentu, membilang tidak perlu mulai dari obyek yang pertama atau terdepan dan nama bilangan yang terakhir merupakan jumlah obyek.

#### b) Mengenal konsep bilangan

Mengenal konsep bilangan diperlukan guna untuk menumbuh kembangkan keterampilan berhitung yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari. Bilangan berkaitan dengan nilai yang mewakili banyaknya suatu benda.

#### c) Mengenal lambang bilangan

Lambang bilangan merupakan notasi tertulis dari sebuah bilangan. Lambang bilangan merupakan simbol yang mewakili nilai dari suatu bilangan. Lambang bilangan berupa simbol-simbol bilangan yang akan memudahkan anak dalam melakukan operasi bilangan. Belajar bilangan

bagi anak usia dini lebih kepada pengenalan konsep bilangan dan simbol dari suatu bilangan.

d) Mencocokkan lambang bilangan dengan lambang bilangan  
Mencocokkan lambang bilangan dengan lambang bilangan merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh anak pada tahap pengenalan dan pemahaman mengenai lambang bilangan. Anak akan mencocokkan obyek yang memiliki lambang bilangan dengan mencocokkannya.

e) Menyebutkan lambang bilangan 1-10

Anak harus mampu menyebutkan lambang bilangan dari 1-10, meskipun ketika menyebutkan tidak secara berurutan. Tahap pengenalan bilangan pada anak, dapat dilakukan dengan mengurutkan secara linier, menyebutkan lambang bilangan dari angka terakhir ke awal dan lain sebagainya.

Menurut Putri, S. U., & Taqiudin, A. A. (2021). Analisis dilakukan dengan statistik deskriptif, sehingga diperoleh hasil pengelompokan capaian keterampilan motorik halus anak usia 4 – 6 tahun menjadi 4 empat kategori sesuai hasil pengamatan dan wawancara. Kategori tersebut memuat kategori belum berkembang, mulai berkembang, berkembang sesuai harapan, dan berkembang sangat baik. Belum berkembang artinya Jika anak belum mau sama sekali mengenal konsep bilangan melalui permainan ular tangga. Mulai berkembang Jika anak mulai mau membilang banyak titik di dadu 1-10 pada pembelajaran kemampuan berhitung melalui permainan ular tangga. Berkembang sesuai harapan anak Jika anak dapat mengenal lambang bilangan melalui dadu yang ada dalam permainan ular tangga.

Berkembang sangat baik Jika anak dapat mengenal mengenal lambang bilangan melalui dadu yang ada dalam permainan ular tangga dengan benar dan lancar.

#### **4. Konsep Bermain**

##### **A. Definisi Bermain**

Bermain adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya tanpa mempertimbangkan hasil akhir, bermain dilakukan secara sukarela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar (Hurlock, 2005).

Bermain adalah tindakan atau kesibukan sukarela yang dilakukan dalam batas-batas tempat dan waktu. Berdasarkan aturan-aturan yang mengikat tetapi diakui secara sukarela dengan tujuan yang ada dalam dirinya, disertai dengan perasaan tegang dan senang serta dengan pengertian bahwa bermain merupakan suatu yang lain dalam kehidupan biasa (Suherman,2002).

Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan secara sukarela untuk memperoleh kesenangan atau kepuasan. Bermain merupakan cerminan kemampuan fisik,intelektual, emosional dan sosial. Dan bermain juga merupakan media yang baik untuk belajar karena dengan bermain, anak-anak akan berkata-kata (berkomunikasi), belajar menyesuaikan diri dengan lingkungan, melakukan apa yang dapat dilakukannya dan mengenal waktu,jarak serta suara (Wong, 2004).

Berdasarkan uraian diatas bermain tindakan atau kesibukan sukarela yang dilakukan dalam batas-batas tempat dan waktu. Berdasarkan aturan-aturan yang mengikat tetapi diakui secara sukarela dengan tujuan yang ada dalam dirinya, disertai dengan perasaan tegang dan senang, bermain dilakukan secara sukarela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar, bermain juga merupakan media yang baik untuk belajar

#### B. Macam macam Bermain

Beberapa macam permainan, baik ditinjau dari isi permainan maupun karakter sosialnya

Berdasarkan isi permainan :

##### 1) *Sense of pleasure play*

Permainan ini menggunakan alat yang dapat menimbulkan rasa senang pada anak dan biasanya mengasyikkan, misalnya dengan menggunakan pasir anak akan membuat gunung-gunung atau benda-benda apa saja yang dapat dibentuknya dengan pasir. Bisa juga dengan menggunakan air, anak akan melakukan macam-macam permainan. Ciri khas permainan ini adalah anak semakin lama semakin asyik bersentuhan dengan permainan yang dilakukannya sehingga susah dihentikan.

##### 2) *Skill play*

Permainan ini akan meningkatkan keterampilan anak, khususnya motorik kasar dan halus. Misalnya bayi akan terampil memegang

benda-benda kecil, memindahkan benda dari satu tempat ke tempat yang lain, dan anak-anak akan terampil naik sepeda. Keterampilan tersebut diperoleh melalui pengulangan kegiatan permainan yang dilakukan. Semakin sering melakukan latihan, anak akan semakin terampil.

### 3) *Puzzle*

Puzzle merupakan permainan menyusun kepingan gambar sehingga menjadi sebuah gambar yang utuh. Permainan ini tentu permainan yang sudah dikenal semua orang, bahkan mungkin di seluruh dunia. Jika anak bermain puzzle di rumah orang tua dapat menemani anak untuk berdiskusi menyelesaikan puzzlenya, tetapi sebaiknya orang tua hanya memberikan arahan kepada anaknya.

### 4) *Unoccupied behavior*

Pada saat tertentu, anak sering terlihat mondar-mandir, tersenyum, tertawa, jinjit-jinjit, bungkuk-bungkuk, memainkan kursi, meja atau apa saja yang ada disekelilingnya. Jadi yang digunakannya sebagai alat permainan. Anak tampak senang, gembira, dan asyik dengan situasi serta lingkungannya tersebut.

## C. Prinsip-prinsip Bermain

Soetjiningsih (2015), menyatakan bahwa ada beberapa hal yang perlu diperhatikan agar aktivitas bermain bisa menjadi stimulus yang efektif sebagaimana berikut : 1) Perlu energi ekstra

Bermain memerlukan energi yang cukup, sehingga anak memerlukan nutrisi yang memadai. Anak yang sehat memerlukan aktifitas bermain yang bervariasi, baik bermain aktif maupun bermain pasif, untuk menghindari rasa bosan atau jenuh.

#### 2) Waktu yang cukup

Anak harus mempunyai cukup waktu untuk bermain sehingga stimulus yang diberikan dapat optimal. Selain itu, anak akan mempunyai kesempatan yang cukup untuk mengenal alat-alat permainannya.

#### 3) Alat permainan

Alat permainan yang digunakan harus disesuaikan dengan usia dan tahap perkembangan anak. Orang tua hendaknya memperhatikan hal ini, sehingga alat permainan yang diberikan dapat berfungsi dengan benar. Perlu diperhatikan bahwa alat permainan harus aman dan mempunyai unsur edukatif bagi anak.

#### 4) Ruang untuk bermain

Aktivitas bermain dapat dilakukan dimana saja, di ruang tamu, di halaman atau bahkan di ruang tidur. Diperlukan suatu ruangan atau tempat khusus untuk bermain bila memungkinkan, dimana ruangan tersebut sekaligus juga dapat menjadi tempat untuk menyimpan mainannya.

#### 5) Pengetahuan cara bermain

Alat belajar bermain dan mencoba-coba, meniru teman-temannya atau diberitahu oleh orang tuanya. Cara yang terakhir adalah yang terbaik, karena anak lebih terarah dan berkembang pengetahuannya dalam menggunakan alat permainan tersebut. Orang tua yang tidak pernah mengetahui cara bermain dan alat permainan yang diberikan, umumnya membuat hubungannya dengan anak cenderung kurang hangat.

#### 6) Cara bermain

Dalam bermain anak memerlukan teman, bisa teman sebaya, saudara atau orang tuanya. Ada saat-saat tertentu dimana anak bermain sendiri agar dapat menemukan kebutuhannya sendiri. Bermain yang dilakukan bersama dengan orang tuanya akan mengakrabkan hubungan dan sekaligus memberikan kesempatan kepada orang tua untuk mengetahui sikap kelainan yang dialami oleh anaknya. Teman diperlukan untuk mengembangkan sosialisasi anak dan membantu anak dalam memahami perbedaan.

#### D. Manfaat bermain bagi perkembangan

Manfaat bermain bagi perkembangan adalah sebagai berikut:

##### 1) Perkembangan sensorik-motorik

- a) Memperbaiki keterampilan motorik kasar dan halus.
- b) Meningkatkan perkembangan semua indera.
- c) Mendorong eksploitasi pada sifat fisik dunia.
- d) Memberikan pelampiasan kelebihan energi



2) Perkembangan kognitif

- a) Memberikan sumber-sumber yang beranekaragam untuk pembelajaran.
- b) Eksplorasi dan manipulasi bentuk, ukuran, tekstur dan warna.
- c) Pengalaman dengan angka hubungan yang renggang dan konsep abstrak.
- d) Kesempatan untuk mempraktekkan dan memperluas keterampilan berbahasa.
- e) Memberikan kesempatan untuk melatih pengalaman masa lalu dalam upaya Stimulasi Motorik Halus Anak Pra Sekolahmengasimilasinya ke dalam persepsi dan hubungan baru.
- f) Membantu anak memahami dunia dimana mereka hidup dan membedakan antara fantasi dan realita.

3) Perkembangan sosialisasi dan moral

- a) Mengajarkan peran orang dewasa, termasuk perilaku peran seks .
- b) Memberikan kesempatan untuk menguji hubungan.
- c) Mengembangkan keterampilan sosial.
- d) Mendorong interaksi dan perkembangan sikap yang positifterhadap orang lain.
- e) Menguatkan pola perilaku yang telah disetujui dan standar moral

4) Kreativitas

- a) Memberikan saluran ekspresif untuk ide dan minat yang kreatif.
- b) Memungkinkan fantasi dan imajinasi.
- c) Meningkatkan perkembangan bakat dan minat khusus.

5) Kesadaran diri

- a) Memudahkan perkembangan identitas diri.
- b) Mendorong pengaturan diri sendiri.
- c) Memungkinkan pengujian pada kemampuan diri sendiri (keahlian sendiri).

d) Memberikan perbandingan antar kemampuan sendiri dan kemampuan orang lain.

e) Memungkinkan kesempatan untuk belajar bagaimana perilaku sendiri dapat mempengaruhi orang lain.

#### E. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Permainan

menurut Hurlock, (2005) faktor-faktor yang mempengaruhi permainan adalah sebagai berikut

a) Kesehatan Anak-anak yang sehat mempunyai banyak energi untuk bermain dibandingkan dengan anak-anak yang kurang sehat, sehingga anak-anak yang sehat menghabiskan banyak waktu untuk bermain yang membutuhkan banyak energi.

b) Intelegensi Anak-anak yang cerdas lebih aktif dibandingkan dengan anak-anak yang kurang cerdas. Anak-anak yang cerdas lebih menyenangi permainan-permainan yang bersifat intelektual atau permainan yang banyak merangsang daya berpikir mereka, misalnya permainan drama, menonton film, atau membaca bacaan-bacaan yang bersifat intelektual.

c) Jenis kelamin Anak perempuan lebih sedikit melakukan permainan yang menghabiskan banyak energi, misalnya memanjat, berlari-lari, atau kegiatan fisik yang lain. Perbedaan ini bukan berarti bahwa anak perempuan kurang sehat dibanding anak laki-laki, melainkan pandangan masyarakat bahwa anak perempuan sebaiknya menjadi anak yang lembut dan bertingkah laku yang halus.

d) Lingkungan Anak yang dibesarkan di lingkungan yang kurang menyediakan peralatan, waktu, dan ruang bermain bagi anak, akan menimbulkan aktivitas bermain anak berkurang.

e) Status sosial ekonomi Anak yang dibesarkan di lingkungan keluarga yang status sosial ekonominya tinggi, lebih banyak tersedia alat-alat permainan yang lengkap dibandingkan dengan anak-anak yang dibesarkan di keluarga yang status ekonominya rendah.

## **5. Ular Tangga**

### **a. Definisi**

Menurut Rasmani UEE, Wahyuningsih S,dkk.. (2023) Penggunaan ular tangga sebagai media pembelajaran merupakan salah satu alternatif yang efektif yang dapat digunakan oleh guru. Media ini dapat membantu untuk menyalurkan isi pelajaran matematika dengan cara yang menarik dan interaktif bagi anak-anak.

### **b. Alasan permainan ular tangga digunakan dalam pelajaran matematika**

Beberapa alasan mengapa media permainan ular tangga efektif dalam mendukung pembelajaran matematika pada anak usia dini, merangsang perasaan, pikiran, dan perhatian anak, merangsang berbagai aspek mental anak, seperti perasaan, pikiran, dan perhatian. Hal ini karena permainan tersebut menawarkan kesempatan untuk berpartisipasi aktif dan mengalami pembelajaran secara menyenangkan.

### **c. Fungsi ular tangga**

1. Menggambar Konsep Angka secara Jelas:

Dengan variasi permainan yang dibuat agar anak terlibat langsung sebagai pion, konsep angka dapat tergambar dengan jelas dalam pikiran anak. Mereka belajar untuk mengidentifikasi dan mengerti nilai numerik dari angka yang mereka temui selama permainan.

2. Dukungan untuk Perkembangan Kemampuan Numerasi:

Permainan yang berhubungan dengan matematika, seperti ular tangga, dapat mendukung perkembangan kemampuan numerasi pada anak. Mereka belajar untuk menghitung jumlah mata atau titik dalam dadu, menentukan jumlah langkah yang harus dilakukan, dan mengenali pola angka saat mereka maju di papan permainan.

3. Meningkatkan Kualitas Belajar Matematika: Peningkatan kualitas belajar matematika dapat dicapai dengan dukungan media seperti permainan ular tangga. Aktivitas belajar yang menyenangkan dan interaktif membuat anak lebih bersemangat untuk belajar dan lebih mampu memahami konsep-konsep matematika yang diajarkan.

4. Memfasilitasi Semua Tingkat Kemampuan:

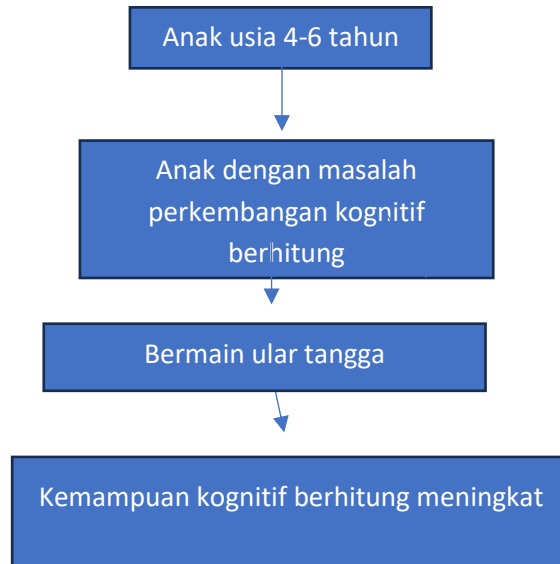
Pendekatan bermain berbasis permainan seperti permainan ular tangga dapat memfasilitasi semua anak, dari level rendah sampai tinggi, dalam pembelajaran matematika. Hal ini memastikan bahwa semua anak memiliki kesempatan yang sama untuk memahami dan menguasai konsep-konsep matematika.

#### **d. Penatalaksanaan**

- 1) Persiapan (Pra Interaksi)
  - a) Anak dan orang tua diberitahu tujuan bermain
  - b) Melakukan kontrak waktu dan tempat pelaksanaan
  - c) Mengecek kesiapan dan kondisi anak untuk bermain (anak tidak mengantuk, anak tidak rewel, kondisi anak memungkinkan untuk diajak bermain, keadaan umum anak baik)
  - d) Bermain dapat dilakukan diruang bermain anak di RT1 RW 14 kota bogor
- 2) Persiapan Peralatan
  - a) Menyiapkan alat dan bahan yang diperlukan seperti Ular tangga
  - b) Mengecek kembali kelengkapan peralatan yang akan digunakan
- 3) Pembukaan (Orientasi)
  - a) Mengucapkan Salam
  - b) Memperkenalkan diri
  - c) Memanggil orang tua dan anak (memanggil anak dengan nama yang paling ia senangi)
  - d) Menjelaskan tujuan dan langkah-langkah pelaksanaan kegiatan terapi bermain lego kepada anak dan orang tua anak
  - e) Memberikan kepada anak dan orang tua untuk bertanya jika ada hal yang belum jelas
  - f) Menanyakan kesiapan anak sebelum kegiatan dilakukan
  - g) Meminta persetujuan (informed consent) orang tua responden
- 4) Tahap Kerja

- a) Memberi petunjuk pada anak tentang prosedur bermain.
  - b) Memotivasi keterlibatan anak dan orang tua
  - c) Mempersilahkan anak untuk memilih tempat duduk yang disenangi
  - d) Anak mulai bermain peran dengan teman-temannya
  - e) Mengobservasi perasaan anak apakah sudah merasa bosan
  - f) Memberikan pujian ketika anak berhasil melakukan dengan baik
  - g) Memberikan reward kepada anak
  - h) Mengakhiri permainan
- 5) Terminasi
- a) Menanyakan perasaan anak setelah bermain.
  - b) Menanyakan perasaan dan pendapat tentang bermain lego
  - c) Berpamitan dengan anak dan orang tua
  - d) Membereskan peralatan
  - e) Mengembalikan alat ketempat semula
  - f) Mencuci tangan
  - g) Mencatat respon anak

## 6. Kerangka Teori



Sumber : Diana Mutiah 2019