

**PENGARUH MEDIA PERMAINAN TRADISIONAL ULAR TANGGA
TERHADAP KEMAMPUAN BERHITUNG
ANAK USIA 5-6 TAHUN**

(Skripsi)

Oleh

**IKA ALFINA DAMAYANTI
NPM 2013054006**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2024**

ABSTRAK

PENGARUH MEDIA PERMAINAN TRADISIONAL ULAR TANGGA TERHADAP KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK USIA 5-6 TAHUN

Oleh

IKA ALFINA DAMAYANTI

Masalah pada penelitian ini adalah anak-anak yang masih kesulitan dalam kemampuan berhitungnya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media permainan tradisional ular tangga terhadap kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan jenis *quasi* eksperimen. Populasi pada penelitian ini yaitu anak kelompok B di TK Al-Akbar yang terdiri dari 2 kelas berjumlah 30 anak. Sampel pada penelitian ini diambil melalui teknik pengambilan sampel jenuh yaitu seluruh anggota populasi. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar observasi. Hipotesis penelitian ini yaitu terdapat pengaruh antara permainan tradisional ular tangga terhadap kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun. Hal tersebut dapat dibuktikan dari hasil uji hipotesis menggunakan uji *Mann-Whitney U* mendapat nilai $0,000 < 0,005$. Hasil uji *N-Gain* kelas eksperimen 0,8349 dengan kategori tinggi dan kelas kontrol 0,5563 dengan kategori sedang, sehingga H_a diterima. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media permainan tradisional ular tangga memiliki pengaruh terhadap kemampuan berhitung anak.

Kata Kunci: anak usia dini, kemampuan berhitung, permainan ular tangga

ABSTRACT

THE INFLUENCE OF THE SNAKES AND LADDERS TRADITIONAL GAME ON THE COUNTING SKILLS OF CHILDREN AGED 5-6 YEARS

BY

IKA ALFINA DAMAYANTI

The problem in this study is children who still have difficulty in their counting skills. This study aims to determine the effect of traditional snakes and ladders game media on the counting ability of children aged 5-6 years. The research method used in this research is a quantitative approach with the type of quasi-experiment. The population in this study were group B children at Al-Akbar Kindergarten consisting of 2 classes totaling 30 children. The sample in this study was taken through saturated sampling technique, namely all members of the population. Data collection techniques using observation sheets. The hypothesis of this study is that there is an influence between traditional snakes and ladders games on the counting ability of children aged 5-6 years. This can be proven from the results of hypothesis testing using the Mann-Whitney U test got a value of $0.000 < 0.005$. The N-Gain test results of the experimental class are 0.835 with a high category and the control class is 0.556 with a medium category. so H_a is accepted. The results showed that the traditional snakes and ladders game media had an influence on children's counting skills.

Keywords: early childhood, counting skills, snakes and ladders game

**PENGARUH MEDIA PERMAINAN TRADISIONAL ULAR TANGGA
TERHADAP KEMAMPUAN BERHITUNG
ANAK USIA 5-6 TAHUN**

Oleh

**Ika Alfina Damayanti
2013054006**

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

**Pada
Jurusan Ilmu Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2024**

Judul Skripsi : **PENGARUH MEDIA PERMAINAN TRADISIONAL ULAR TANGGA TERHADAP KEMAMPUAN BERHITUNG ANAK USIA 5-6 TAHUN**

Nama Mahasiswa : **Ika Alfina Damayanti**

Nomor Pokok Mahasiswa : **2013054006**

Program Studi : **Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini**


Jurusan : **Ilmu Pendidikan**

Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

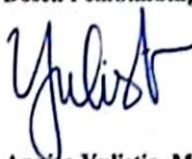
MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing

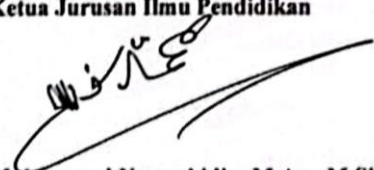
Dosen Pembimbing I


Ari Sofia, S.Psi., M.A., Psi.
NIP 197606022008122001

Dosen Pembimbing II


Annisa Yulistia, M.Pd.
NIP 199208232019032023

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan


Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si.
NIP 197412202009121002

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : Ari Sofia, S.Psi., M.A., Psi

Sekretaris : Annisa Yulista, M.Pd

Penguji : Dr. Riswanti Rini, M.Si



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Prof. Dr. Sunyono, M.Si
NIP. 1965123019911111001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 6 Agustus 2024

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di baah ini :

Nama : Ika Alfina Damayanti

NPM : 2013054006

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul "Pengaruh Media Permainan Tradisional Ular Tangga Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun" adalah asli penelitian saya dan tidak plagiat kecuali pada bagian tertentu yang dirujuk dari sumber aslinya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat apabila dikemudian hari pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang-undang dan peraturan yang berlaku.

Bandar Lampung, 6 Agustus 2024

Yang membuat pernyataan



Ika Alfina Damayanti

NPM 2013054006

RIWAYAT HIDUP



Ika Alfina Damayanti, dilahirkan di Kecamatan Bukit Kemuning Kabupaten Lampung Utara, pada tanggal 6 Oktober 2002. Anak pertama dari lima bersaudara dari pasangan Bapak Mugiman dan Ibu Khoiriyah. Pendidikan formal yang telah diselesaikan penulis yaitu Taman Kanak-Kanak (TK) Muslimin lulus pada tahun 2008. SD Negeri 3 Bukit Kemuning Kabupaten Lampung Utara lulus pada tahun 2014. SMP Negeri 1 Bukit Kemuning Kabupaten Lampung Utara lulus pada tahun 2017. SMA Negeri 1 Bukit Kemuning Kabupaten Lampung Utara lulus pada tahun 2020. Tahun 2020 penulis terdaftar sebagai mahasiswa S-1 Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PG PAUD) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung melalui jalur SNMPTN. Selama menjadi mahasiswa, penulis mengikuti lembaga kemahasiswaan Forkom PG PAUD bidang Komunikasi dan Informasi (KOMINFO).

MOTTO

“Barang siapa bertaqwa kepada Allah niscaya ia akan membukakan jalan keluar
bagi-nya.”

-At-Talaq (28):2-

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim...

Teriring doa dan rasa syukur kehadiran Allah SWT.

Kupersembahkan karya tulis ini sebagai tanda bakti dan cinta kasihku kepada:

Kedua Orang tua

Bapak Mugiman dan Ibu Khoiriyah

Yang telah mendidikku dengan penuh kasih sayang dan cinta, kesabaran, keikhlasan, serta pengorbanan hingga anakmu bisa berada di titik ini. Terima kasih atas segala doa yang telah kau panjatkan untuk kebaikanku setiap harinya.

Saudaraku

Untuk adik-adikku

Ella Rahmawati, Alif Mufadhil, Shifa Rihadatul Aisyah, dan Muhammad Rizky

Al-Azzam

Terima kasih telah menyayangi, menyemangati, menghibur dan memanjatkan doa, semoga kelak kalian pun bisa berada di titik ini.

Seluruh Dosen dan Staf Prodi PG PAUD Unila

Yang telah bekerja keras dengan penuh kesabaran dan keikhlasan dalam membimbing, membina, serta membantu proses perkuliahan hingga penyusunan skripsi.

Almamater Tercinta Universitas Lampung

Tempat menimba ilmu serta menjadikan-ku pribadi yang mandiri, kuat, dan lebih baik.

SANWACANA

Puji dan syukur penulis ucapkan atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “Pengaruh Media Permainan Tradisional Ular Tangga terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun” Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi dan memperoleh gelar sarjana pendidikan di Universitas Lampung.

Dengan kerendahan hati yang tulus penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., I.P.M., selaku Rektor Universitas Lampung.
2. Prof. Dr. Sunyono, M.Si., selaku Dekan FKIP Universitas Lampung.
3. Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
4. Dr. Asih Budi Kurniawati, M.Pd., selaku Ketua Program Studi S-1 PG PAUD Fakultas Keguruan dan Ilmu pendidikan Universitas Lampung.
5. Ibu Ari Sofia, S.Psi., M.A., Psi., selaku dosen Pembimbing I sekaligus sebagai pembimbing akademik yang telah membimbing dengan penuh kesabaran serta memberikan saran yang sangat bermanfaat untuk penyempurnaan skripsi ini.
6. Ibu Annisa Yulistia, M.Pd., selaku dosen Pembimbing II yang tak pernah lelah memotivasi, membimbing dan memberikan saran yang sangat bermanfaat dalam penyempurnaan skripsi ini.
7. Dr. Riswanti Rini, M.Si., selaku dosen Pembahas yang telah membimbing, memberikan motivasi dan memfasilitasi penulis dalam menyelesaikan skripsi serta memberikan saran dalam penyempurnaan skripsi ini.
8. Ibu Devi Nawangsasi, M.Pd., selaku dosen validator yang telah membimbing dan memberi saran dalam penyempurnaan pembuatan instrumen penelitian.

9. Bapak dan Ibu dosen serta staf S-1 PG PAUD FKIP Universitas Lampung yang telah memberikan banyak ilmu pengetahuan dan pengalaman serta bantuan, sehingga penulis dapat menyelesaikan pendidikan di Universitas Lampung ini.
10. Ibu Hj. Desmawati, S.Pd., selaku kepala sekolah TK Al-Akbar yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melaksanakan penelitian.
11. Ibu Ria, Ibu Susi dan Ibu Nur selaku wali kelas Bulan dan Bintang TK Al-Akbar yang telah membantu dan memberikan kesempatan kepada penulis untuk melaksanakan penelitian di kelas B.
12. Peserta didik kelas Bulan dan Bintang yang telah berpartisipasi dengan aktif sehingga penelitian berjalan dengan lancar.
13. Leo Pradana, A.Md. Kom. Terima kasih atas bantuan yang sudah diberikan selama proses penyusunan skripsi ini.
14. Teman-teman seperjuangan-ku Avita, Alisa, Azzahra, Amanda, Eulis, Fheby, Rizky, dan Virga. Yang telah mensupport dan membantu selama proses penyusunan skripsi.
15. Rekan-rekan mahasiswa S1- PG PAUD FKIP Universitas Lampung angkatan 2020.
16. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Akhir kata, penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, akan tetapi sedikit harapan semoga skripsi ini dapat berguna dan bermanfaat bagi kita semua.

Bandar Lampung, 6 Agustus 2024
Penulis,

Ika Alfina Damayanti
NPM 2013054006

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
I. PENDAHULUAN.....	.1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	4
1.3 Pembatasan Masalah	5
1.4 Rumusan Masalah	5
1.5 Tujuan Penelitian	5
1.6 Manfaat Penelitian	5
II. TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Media Pembelajaran.....	7
2.1.1 Pengertian Media.....	7
2.1.2 Fungsi Media Pembelajaran.....	8
2.1.3 Jenis-jenis Media Pembelajaran	10
2.2 Permainan Tradisional	12
2.2.1 Pengertian Bermain.....	12
2.2.2 Pengertian Permainan	13
2.2.3 Permainan Tradisional	13
2.3 Ular Tangga.....	16
2.3.1 Pengertian Ular Tangga.....	16
2.3.2 Manfaat Permainan Ular Tangga	17
2.3.3 Kelebihan Permainan Ular Tangga.....	18
2.3.4 Kekurangan Permainan Ular Tangga.....	19
2.3.5 Aturan dan Langkah-langkah Permainan Ular Tangga.....	20
2.4 Kemampuan Berhitung Anak usia dini	21
2.4.1 Pengertian Kemampuan Berhitung.....	21
2.4.2 Ruang Lingkup Kemampuan Berhitung Anak	23
2.4.3 Tujuan Pembelajaran Berhitung	24
2.4.4 Faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Berhitung Anak..	25
2.4.5 Tahap-tahap Pembelajaran Berhitung Anak usia Dini	26
2.4.6 Prinsip-prinsip Permainan Berhitung	27
2.4.7 Metode Pengembangan Berhitung	28

2.5	Kerangka Pikir	28
2.6	Hipotesis Penelitian.....	29
III.	METODE PENELITIAN	30
3.1	Jenis Penelitian.....	30
3.2	Prosedur Penelitian.....	31
3.3	Waktu dan Tempat Penelitian	32
3.4	Populasi dan Sampel	32
3.5	Definisi Konseptual.....	33
3.6	Definisi Operasional.....	34
3.7	Teknik Pengumpulan Data.....	35
3.8	Instrumen Penelitian.....	35
3.9	Uji Coba Instrumen	36
3.10	Teknik Analisis Data.....	38
IV.	HASIL DAN PEMBAHASAN	41
4.1	Pelaksanaan Penelitian	41
4.2	Deskriptif Pre-Test dan Post-Test	42
4.3	Hasil Analisis Data.....	49
V.	KESIMPULAN DAN SARAN	56
5.1	Kesimpulan	56
5.2	Saran.....	56
	DAFTAR PUSTAKA	58
	LAMPIRAN.....	63

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Data jumlah anak kelompok B di TK Al-Akbar	32
2. Kisi-kisi Media Permainan Tradisional Ular Tangga	35
3. Kisi-kisi Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun.....	36
4. Klasifikasi Reliabilitas	38
5. Hasil Uji Reliabilitas Kemampuan Berhitung Anak.....	38
6. Distribusi Nilai <i>Pre-Test</i> Kelas Eksperimen.....	43
7. Distribusi Nilai <i>Post-Test</i> Kelas Eksperimen.....	45
8. Rekapitulasi Nilai <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> Kelas Eksperimen.....	46
9. Distribusi Nilai <i>Pre-Test</i> Kelas <i>Kontrol</i>	47
10. Distribusi Nilai <i>Post-Test</i> Kelas <i>Kontrol</i>	49
11. Data Hasil Uji Normalitas.....	50
12. Data Hasil Uji Homogenitas <i>Post-Test</i>	51
13. Data Hasil Uji <i>N-Gain</i>	51
14. Data Hasil Uji <i>Mann-Whitney U</i>	53

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Pikir	29
2. Desain penelitian <i>nonequivalent control group design</i>	30
3. Rumus <i>Cronbach Alpha</i> (Anshori Muslich & Iswati, (2019)).....	37
4. Diagram Batang Hasil <i>Pre-Test</i> Kelas Eksperimen.....	43
5. Diagram Batang Hasil <i>Post-Test</i> Kelas Eksperimen.....	45
6. Diagram Batang Hasil <i>Pre-Test</i> Kelas Kontrol.....	48
7. Diagram Batang Hasil <i>Post-test</i> Kelas Kontrol	49
8. Diagram Batang Perbandingan <i>N-Gain</i>	52

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Daftar Nama Peserta Didik	64
2. Rubrik Penilaian Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun.....	65
3. Rubrik Penilaian Permainan Ular Tangga	72
4. Lembar Observasi Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahu	75
5. Lembar Observasi Permainan Ular Tangga.....	77
6. Rekapitulasi Hasil Uji Coba Instrumen	78
7. Hasil Uji <i>Validitas</i> Kemampuan Berhitung Anak	79
8. Hasil Uji <i>Reliabilitas</i> Kemampuan Berhitung Anak	83
9. Tabel Nilai <i>r</i> tabel	84
10. Rekapitulasi Nilai <i>Pre-test</i> Eksperimen.....	85
11. Rekapitulasi Nilai <i>Post-test</i> Eksperimen	86
12. Rekapitulasi Nilai <i>Pre-test</i> Kontrol	87
13. Rekapitulasi Nilai <i>Post-test</i> Kontrol	88
14. Rekapitulasi Nilai Variabel X (Permainan Ular Tangga).....	89
15. Rekapitulasi Nilai Variabel Y (Kemampuan Berhitung).....	90
16. Hasil Uji <i>Normalitas</i>	91
17. Hasil Uji <i>Homogenitas</i>	93
18. Uji <i>N-Gain</i>	94
19. Hasil Uji <i>Mann-Whitney U</i>	95
20. Data Raport TK Al-Akbar Rajabasa Bandar Lampung	96
21. RPPH Penelitian Kelas Eksperimen	97
22. RPPH Penelitian Kelas Kontrol	118
23. Media Permainan Tradisional Ular Tangga	123
24. Panduan Penggunaan Ular Tangga Modifikasi.....	124
25. Dokumentasi Lembaga Sekolah	125

26. Dokumentasi <i>Pre-test</i>	126
27. Dokumentasi <i>Treatment</i> Media Ular Tangga.....	128
28. Dokumentasi Pembelajaran Kelas Kontrol	130
29. Dokumentasi <i>Post-test</i>	132
30. Surat Izin Penelitian	134
31. Surat Balasan Izin Penelitian	135
32. Surat Kesiediaan Validasi Instrumen Penelitian	136
33. Surat Keterangan Validasi Instrumen Penelitian	137
34. Surat Izin Penelitian Pendahuluan	138
35. Surat Balasan Izin Penelitian Pendahuluan.....	139
36. Surat Izin Uji Instrumen.....	140
37. Surat Balasan Izin Uji Instrumen	141

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Anak usia dini di Indonesia berada pada rentang usia 0-6 tahun, pada masa ini menjadi tahap pertumbuhan dan perkembangan anak secara pesat baik secara fisik maupun mental. Usia dini merupakan fase paling berharga bagi perkembangan anak yang sering disebut sebagai masa *golden age*. Menurut Hurlock dalam (Pratiwi, 2017) anak usia dini 0-8 tahun adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat. Oleh karena itu maka usia dini dikatakan sebagai *golden age* (usia emas) yaitu usia yang sangat berharga dibanding usia-usia selanjutnya.

Lima tahun pertama dalam proses pertumbuhan dan perkembangan anak memiliki berbagai potensi tersembunyi (*hidden potency*). Potensi tersembunyi yang dimiliki anak akan terlihat apabila mendapatkan berbagai stimulasi (rangsangan) agar dapat berkembang dengan baik. Potensi-potensi tersebut diantaranya seperti kemampuan nilai moral dan agama, bahasa, kognitif, fisik motorik, sosial emosional dan seni. Enam aspek perkembangan tersebut perlu di stimulasi menggunakan berbagai macam media yang dapat menunjang perkembangan sesuai dengan usianya.

Kemampuan kognitif anak merupakan kemampuan belajar, berpikir atau kecerdasan untuk mempelajari keterampilan dan konsep baru, keterampilan untuk memahami apa yang terjadi di lingkungannya, serta keterampilan menggunakan daya ingat dan menyelesaikan soal-soal sederhana (Pudjiati & Masykouri, 2011). Menurut Piaget dalam (Marinda, 2020) anak usia 5-6 berada pada tahap pra-operasional dimana anak berpikir secara konkrit.

Kemampuan kognitif juga mengacu pada kemampuan seorang anak dalam memperoleh makna dan pengetahuan dari pengalaman serta informasi yang di dapat meliputi proses mengingat, pemecahan masalah, pengambilan keputusan, berpikir logis, dan berpikir simbolik. Kemampuan kognitif pada anak usia dini dapat ditingkatkan melalui berbagai metode, salah satunya adalah pendekatan pembelajaran matematika/*aritmatika* pada usia dini. Pendekatan pembelajaran matematika dapat dilakukan melalui kegiatan berhitung.

Kemampuan berhitung pada anak penting untuk dikembangkan karena sangat bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari mereka. Hal tersebut sejalan dengan (Astuti et al., 2023) Kemampuan berhitung adalah salah satu keterampilan yang diharapkan dapat berkembang sesuai tahap perkembangan anak usia dini. Berhitung pada anak usia dini menjadi dasar penting untuk mengembangkan kemampuan mereka dalam mata pelajaran matematika, seperti kemampuan menyampaikan pendapat, menyelesaikan masalah, mengenali perbedaan, dan memahami konsep bilangan. Oleh karena itu, memberikan rangsangan yang sesuai sangat penting untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada anak usia dini.

Hakikatnya makna belajar bagi anak usia dini adalah bermain. Anak memiliki karakteristik yang berbeda dengan orang dewasa, sehingga perlu menciptakan metode pembelajaran yang sesuai dengan dunia anak. Menurut Moeslichatoen (2004:24), terdapat tujuh metode yang dapat dilakukan untuk menstimulasi perkembangan anak sesuai dengan karakteristiknya, diantaranya: Metode bermain, karyawisata, bercakap-cakap, bercerita, demonstrasi, proyek, dan pemberian tugas. Hal ini diperkuat oleh Solehudin dalam (Rosa, 2019), yang menyatakan bahwa bermain merupakan hal yang perlu diprioritaskan sebagai sumber belajar pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), karena dengan bermain anak terlibat langsung dalam aktivitas yang menyenangkan bukan hanya mengikuti tugas yang diberikan guru.

Permasalahan yang terjadi pada anak usia dini berdasarkan hasil penelitian pendahuluan fakta di lapangan ditemukan bahwa kemampuan berhitung anak masih rendah. Hal ini dilihat Ketika anak belum mampu berhitung 1-20 secara acak, mencocokkan bentuk bilangan dengan bunyi bilangan 1-20, serta melakukan penjumlahan dan pengurangan. Kegiatan pembelajaran berhitung sebenarnya sudah dilakukan oleh guru melalui kegiatan berhitung, menulis bilangan, mencocokkan lambang bilangan dan bunyi bilangan tetapi karena keterbatasan media ajar yang digunakan guru untuk penunjang kegiatan pembelajaran berhitung di kelas sehingga hasil pembelajarannya kurang efektif untuk mengembangkan kemampuan berhitung anak. Kegiatan pembelajaran yang selalu menggunakan lembar kerja bersifat akademik, dan kurangnya media pembelajaran yang digunakan guru merupakan salah satu penyebab kurangnya kemampuan berhitung anak (Nurhidayah & Astari, 2019)

Permasalahan yang ada pada penelitian ini berkaitan dengan media yang digunakan dalam pembelajaran berhitung di TK seharusnya menggunakan media yang bersifat konkret. Hasil pembelajaran menggunakan lembar kerja anak yang dilakukan oleh guru menunjukkan bahwa masih terdapat anak yang belum memahami simbol angka 1-20, dilihat dari penelitian pendahuluan yang dilakukan penulis bahwa anak masih kebingungan dalam menulis lambang bilangan sehingga ada yang terbalik. Jika proses berhitung hanya dilakukan dengan menghitung berurutan tanpa menggunakan media konkret maka anak akan sulit memahami makna numerik pada angka tersebut (Kesicio, 2021). Hal tersebut sejalan dengan (Azmi et al., 2023) menyatakan bahwa anak yang masih berada pada tahap operasional masih membutuhkan hal-hal yang konkret sehingga dalam proses pembelajarannya masih memerlukan media. Media tersebut diantaranya berupa benda-benda di sekitar anak seperti berhitung dengan jari, batu, kerikil daun-daunan, balok, bola warna, kartu domino, dan pohon berhitung. Salah satu media yang sangat berpengaruh untuk menstimulasi perkembangan berhitung anak yaitu melalui sebuah permainan, hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Sholihah & Rakhmawati, 2019) menyatakan bahwa

meningkatkan kemampuan anak dalam berhitung menggunakan suatu permainan dengan alasan agar pembelajaran menjadi lebih menarik dan memberikan energi positif yaitu meningkatkan semangat anak dalam melakukan suatu kegiatan.

Permainan tradisional ular tangga merupakan salah satu kegiatan bermain yang dapat mengembangkan kemampuan berhitung anak. Penggunaan media permainan tradisional congklak dan permainan ular tangga mampu meningkatkan kemampuan berhitung siswa (Ariskha et al., 2021). Namun penggunaan media permainan ular tangga ini harus dibuat sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Terdapat kendala yang kurang efektif dalam penerapan permainan ular tangga, dimana anak belum memahami cara melakukan tantangan yang ada pada kotak terakhir kendala lain terkait dengan waktu yang digunakan cukup lama untuk menyelesaikan permainan ular tangga (Atika Setiawati & Suyadi, 2021). Kendala tersebut didesain ulang oleh peneliti dengan memodifikasinya berupa pertanyaan pada setiap sebaran acak simbol bintang, dan mengubah jumlah kotaknya menjadi 20 saja agar waktu yang digunakan untuk menyelesaikan permainan ular tangga lebih cepat.

Berkaitan dengan hal tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian apakah media permainan tradisional ular tangga dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini. Permainan ini digunakan peneliti untuk mengukur sejauh mana anak-anak mampu mengenal bilangan dan menjawab pertanyaan seputar dasar matematika yaitu, lambang bilangan, penjumlahan dan pengurangan. Maka peneliti merasa perlu melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Media Permainan Tradisional Ular Tangga Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, identifikais masalah pada penelitian ini yaitu:

1. Anak belum mampu menunjukkan dan menyebutkan bilangan 1-20, anak masih bingung dan melihat ke kanan dan kiri untuk melihat jawaban temannya.
2. Sebagian anak masih ragu-ragu dalam menuliskan lambang bilangan 10-20.
3. Pemahaman anak terhadap bentuk atau simbol lambang bilangan 1-20 sehingga masih sulit dalam mencocokkan antara bunyi lambang bilangan dan simbol bilangan.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, maka pembatasan masalah pada penelitian ini hanya membahas mengenai eksperimen atau *treatment* yang diberikan melalui media permainan tradisional ular tangga dalam upaya mengembangkan kemampuan berhitung anak usia 5-6 Tahun.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah dipaparkan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Apakah Media Permainan Tradisional Ular Tangga memiliki pengaruh terhadap Kemampuan Berhitung Anak usia 5-6 Tahun?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh media permainan ular tangga terhadap kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat Penelitian ini antara lain:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini digunakan untuk menambah keilmuan di bidang pendidikan terkait kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun melalui eksperimen permainan ular tangga pertanyaan.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini memiliki manfaat praktis yang berfungsi sebagai pemecah masalah atau alternatif solusi yang bisa digunakan terkait permasalahan kemampuan berhitung, kepada:

- 1) Guru, untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak meliputi pengenalan terhadap bilangan, memahami bentuk bilangan, menyebutkan dan mengurutkan bilangan melalui media konkret.
- 2) Kepala Sekolah, untuk memfasilitasi pembelajaran yang dapat mengembangkan motivasi belajar anak melalui kegiatan dan media yang lebih inovatif.
- 3) Peneliti lain, sebagai acuan dalam mengembangkan penelitian terkait kemampuan berhitung anak.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Media Pembelajaran

2.1.1 Pengertian Media

Kata "media" berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah mengacu pada "tengah," "perantara," atau "pengantar." Dalam Bahasa Arab, media digunakan sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Arsyad, 2009). Menurut (NEA) *National Education Association* dalam (Nurfadhillah, 2021) konsep media memiliki interpretasi yang berbeda. Media mencakup beragam bentuk komunikasi, baik dalam bentuk cetak maupun audiovisual, bersama dengan peralatan yang digunakannya. Menurut (Maghfiroh & Suryana, 2021) Media adalah perantara berupa manusia, benda atau materi yang membantu peserta didik memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Beberapa definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa Media adalah segala yang dapat digunakan untuk mengirimkan pesan dari pengirim ke penerima dengan tujuan merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat anak sehingga dapat memfasilitasi proses belajar. Oleh karena itu, pemilihan media yang ideal seharusnya mencakup aspek visual, auditori, dan literasi untuk memastikan efektivitas dalam mendukung proses pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan salah satu bagian yang tidak terpisahkan dari kegiatan pembelajaran di sekolah. Menurut (Zaki & Yusri, 2020) media pembelajaran adalah alat bantu dalam proses pembelajaran untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan peserta didik sehingga dapat

mendorong proses pembelajaran. Menurut (Taubah & Hadi, 2020) media pembelajaran merupakan salah satu upaya kreatif dan sistematis untuk menciptakan pengalaman dan pengetahuan baru yang dapat membantu proses pembelajaran peserta didik.

Beberapa definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki peran penting dalam dunia pendidikan karena menjadi salah satu perantara yang digunakan guru dalam menyampaikan pengetahuan melalui alat, benda, dan lain-lain. Media ini mencakup beragam alat dan sumber daya, termasuk buku teks peserta didik memahami dan merespons materi pembelajaran dengan cara yang lebih menarik dan efektif. Penggunaan media pembelajaran tidak hanya menggabungkan unsur visual dan auditori, tetapi juga memungkinkan personalisasi dalam pembelajaran, video, perangkat lunak interaktif, dan internet, yang dapat membantu memungkinkan anak untuk belajar dalam lingkup kemampuan mereka sendiri.

Selain itu, media pembelajaran juga dapat digunakan untuk memperkuat keterampilan kritis, seperti pemecahan masalah dan pemikiran kreatif. Oleh karena itu, media pembelajaran bukan hanya sekadar alat bantu, tetapi juga merupakan elemen penting dalam membentuk masa depan pendidikan yang lebih adaptif dan interaktif. Beberapa pendapat tersebut disimpulkan bahwa pengertian media memiliki kegunaan sebagai sarana untuk meningkatkan efektivitas dalam berkomunikasi, sedangkan media pembelajaran adalah alat yang digunakan pendidik dalam konteks pembelajaran untuk menyampaikan materi.

2.1.2 Fungsi Media Pembelajaran

Pembelajaran anak usia dini hakikatnya membutuhkan benda-benda konkrit sehingga dibutuhkan sebuah sarana dan prasarana yang dapat

dijadikan perantara dalam poses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu perantara pembelajaran yang memiliki banyak fungsi. Fungsi media pembelajaran adalah sebagai berikut:

Menurut Levie & Lentz (M. Arsyad, 2021) menyatakan bahwa fungsi media pembelajaran yaitu, sebagai berikut:

- a. Fungsi Atensi yaitu, menarik dan mengarahkan perhatian anak pada proses pembelajaran dibantu dengan media gambar sehingga memiliki kemungkinan mengingat isi pelajaran lebih besar.
- b. Fungsi Afektif yaitu, muncul ketika belajar dengan teks yang bergambar, sehingga dapat menggugah emosi dan sikap anak.
- c. Fungsi Kognitif yaitu mengungkapkan gambar, memperlancar pencapaian tujuan memahami dan mengingat informasi yang terkandung.
- d. Fungsi kompensatoris yaitu berfungsi mengakomodasikan anak yang lemah dan lambat menerima dan memahami sisi pelajaran yang disajikan dengan teks.

Fungsi media pembelajaran adalah media perantara komunikasi guru dan siswa untuk menyampaikan informasi pembelajaran, menurut (Sanjaya, 2012:69) fungsi media dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Fungsi komunikatif
Media pembelajaran digunakan untuk memudahkan komunikasi antara penyampaian pesan dan penerima pesan.
- b. Fungsi motivasi
Pengembangan media pembelajaran tidak hanya mengandung unsur artistic saja akan tetapi memberikan kemudahan bagi peserta didik sehingga meningkatkan motivasi belajar.
- c. Fungsi kebermaknaan
Melalui penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menganalisis dan menciptakan suatu hal baru. Sehingga aspek perkembangan kognitifnya

semakin tinggi dan dapat meningkatkan sikap dan keterampilan peserta didik.

d. Fungsi penyamaan persepsi

Melalui pemanfaatan media pembelajaran, diharapkan dapat menyamakan persepsi setiap peserta didik, sehingga setiap anak memiliki pandangan yang sama terhadap suatu topik pembahasan.

e. Fungsi individualitas

Pemanfaatan media pembelajaran dapat memenuhi kebutuhan peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga akan memberikan minat dan gaya belajar yang berbeda.

Berdasarkan pemaparan beberapa fungsi media pembelajaran di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dapat memudahkan pendidik dalam menyampaikan informasi. Sehingga fungsi yang diberikan dari media pembelajaran juga sangat beragam dan tentunya berguna bagi peserta didik maupun guru.

2.1.3 Jenis-jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat atau sumber daya yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu siswa memahami konsep, materi, atau pelajaran dengan lebih baik. Berbagai jenis media pembelajaran dapat digunakan, tergantung pada tujuan pembelajaran dan konteks pengajaran. Berikut adalah empat jenis media pembelajaran menurut (Kristanto, 2016):

1. Media Visual/ media grafis

Media visual yaitu media yang menyampaikan pesan melalui penglihatan atau media yang hanya bisa dilihat.

- a. Media gambar, yaitu berupa gambar-gambar yang disajikan secara fotografik. Contohnya seperti gambar manusia, binatang, tumbuhan, atau objek lain.
- b. Media grafis, yaitu media dua dimensi yang dibuat secara khusus untuk menyampaikan pesan-pesan pembelajaran.

- c. Media model, yaitu media tiga dimensi yang merupakan tiruan dari objek nyata. Media ini bisa dilihat dari segala arah.
- d. Media realita, yaitu alat bantu visual dalam pembelajaran yang berfungsi memberikan pengalaman langsung kepada anak. Contohnya seperti daun, batu, kayu, makanan, kertas dan sebagainya.

2. Media Audio

Media audio adalah media yang mengandung pesan dalam bentuk suara yang hanya dapat didengar untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat anak untuk mempelajari tema pembelajaran. Contohnya seperti radio, tape, telepon dan sebagainya.

3. Media Audiovisual

Media audiovisual adalah media yang menggunakan perpaduan antara suara dan gambar dalam menyampaikan pesan. Media audiovisual ini biasanya berupa film, televisi, handphone, laptop dan sebagainya.

4. Multimedia

Multimedia adalah gabungan teks, gambar, animasi, foto, video, dan suara untuk menyajikan informasi. Multimedia merupakan produk teknologi mutakhir yang bersifat digital.

Berdasarkan pemaparan beberapa jenis media pembelajaran tersebut, dapat disimpulkan bahwa jenis-jenis dan karakteristik media pembelajaran untuk anak usia dini terbagi menjadi tiga jenis, yaitu: media visual, audio dan audiovisual. Dari beragam jenis media pembelajaran tersebut tentunya dapat memudahkan pendidik untuk menciptakan media yang digunakan dalam menyampaikan pembelajaran, media yang diciptakan pun bisa terinspirasi oleh kegiatan kita pada kehidupan sehari-hari.

2.2 Permainan Tradisional

2.2.1 Pengertian Bermain

Bermain merupakan suatu hal yang dilakukan anak secara sukarela dan memberikan kebahagiaan. Banyak hal yang dikategorikan bermain pada anak seperti berlari, berjalan, melompat, menyanyi, memanjat, menggambar dan masih banyak lagi. Definisi bermain Menurut (Ardini & Lestaringrum, 2018) bermain merupakan hak asasi bagi anak usia dini yang dilakukan untuk mendapat kesenangan dari diri sendiri maupun orang lain. Bermain bagi anak bukan sekedar mengisi waktu, tetapi media bagi anak untuk belajar. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Hurlock dalam (Pratiwi, 2017) yang mengklasifikasikan bermain menjadi dua kategori, yakni bermain aktif dan bermain pasif. Bermain aktif adalah jenis bermain di mana anak-anak merasakan kesenangan dari apa yang mereka lakukan sendiri. Sedangkan bermain pasif adalah jenis bermain di mana anak-anak merasakan kesenangan dari aktivitas yang dilakukan oleh orang lain. Menurut (Nurhayati & Zarkasih Putro, 2021) bermain merupakan kegiatan yang dilakukan anak secara sukarela tanpa paksaan dari orang lain serta menggunakan seluruh Indera yang dimiliki dan bebas mengeksperiskan seluruh imajinasinya.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan kegiatan yang dilakukan untuk mendapatkan rasa senang atau kebahagiaan. Dilakukan secara sukarela tanpa paksaan dari siapapun serta menggunakan seluruh Indera yang anak miliki dengan penuh imajinasi. Bermain yang menimbulkan rasa senang karena ia sendiri yang melakukannya adalah bermain aktif sedangkan bermain yang menimbulkan rasa kebahagiaan dari kegiatan yang dilakukan oleh orang lain adalah bermain pasif.

2.2.2 Pengertian Permainan

Permainan merupakan salah satu media yang dapat digunakan sebagai wadah untuk menstimulasi perkembangan anak. Hal tersebut dikarenakan Permainan merupakan suatu bentuk aktivitas yang menyenangkan sebagai pencerminan realitas dalam memperoleh pengetahuan. Permainan merupakan sebuah media yang dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak (Sistriani, 2021). Menurut (Idhayani et al., 2024) permainan merupakan suatu kegiatan bermain yang dikendalikan dan ditandai oleh aturan yang telah disepakati Bersama dan memberikan pengalaman belajar bagi para pemainnya. Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa permainan merupakan sebuah kegiatan yang dilakukan anak secara sukarela dan memberikan kesenangan. Memiliki aturan dan langkah-langkah yang harus diikuti dengan baik, hal tersebut memberikan banyak pengetahuan bagi anak sehingga dapat menstimulasi aspek perkembangan anak.

2.2.3 Permainan Tradisional

1. Pengertian Permainan Tradisional

Permainan Tradisional merupakan warisan budaya yang sudah dimainkan sejak zaman dahulu secara turun temurun. Hal tersebut sejalan dengan (Kurniawan, 2019) permainan tradisional adalah permainan yang sudah ada sejak zaman dahulu, dimainkan dari generasi ke generasi. Permainan tradisional memiliki banyak sekali manfaat yang dapat menstimulasi aspek perkembangan anak. Menurut Dharmamulya dalam (Lusiana, 2012) Permainan tradisional memiliki dampak yang signifikan terhadap perkembangan psikologis, karakter, dan interaksi sosial anak di masa depan.

Selain itu, permainan tradisional juga dianggap sebagai elemen kebudayaan yang memberikan identitas dan karakteristik unik

kepada suatu budaya. Namun seiring berkembangnya zaman pada era modern ini anak-anak cenderung lebih memilih bermain gadget dengan fitur game online, menonton dan sebagainya sehingga tak ada lagi yang mengenal permainan Tradisional. Hal tersebut menjadi daya tarik yang harus diperhatikan bagi para pendidik dalam menciptakan media pembelajaran yang unik dan menyenangkan sekaligus menjadi wadah pelestarian budaya Indonesia.

Permainan tradisional umumnya dimainkan dengan cara berkelompok atau dengan jumlah pemain yang relatif banyak yang mengandung nilai-nilai moral atau social. Permainan tradisional dimainkan dengan memanfaatkan benda-benda yang ada di alam sekitar, permainan ini juga lebih mengedepankan pada penanaman nilai moral anak sehingga bisa menjadi sarana untuk membentuk karakter anak (Zuliyanti & A., 2019).

Permainan tradisional berfokus pada aspek komunal, di mana permainan ini cenderung melibatkan sejumlah pemain yang relatif banyak. Hal ini tidak mengherankan mengingat bahwa hampir setiap hari, permainan rakyat sering melibatkan sejumlah orang secara bersama-sama. Selain tujuan utama untuk bersenang-senang bersama, permainan ini lebih menekankan pada meningkatkan interaksi antar pemain dan potensi hubungan interpersonal.

Berdasarkan beberapa pengertian permainan tradisional tersebut dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional adalah keragaman budaya yang sudah ada sejak zaman dahulu diturunkan dari generasi ke generasi dengan manfaat yang beragam, baik sebagai hiburan, warisan budaya dan media untuk menstimulasi perkembangan anak.

2. Manfaat Permainan Tradisional

Banyak sekali manfaat atau dampak positif yang dihasilkan dari permainan tradisional. Menggunakan bahan-bahan alam atau benda-benda di sekitarnya untuk membuat sebuah permainan, semakin sering anak untuk mengeksplorasi alam akan membuat anak lebih dekat dengan lingkungannya. Adapun manfaat permainan tradisional sebagai berikut:

- a. Permainan tradisional memanfaatkan alat atau fasilitas di lingkungan sekitar. Manfaatnya meminimalisir pembelian alat dalam permainan sehingga dapat mengembangkan kreativitas anak untuk memanfaatkan bahwa yang ada di sekitar.
- b. Permainan tradisional cenderung melibatkan pemain yang relatif banyak
- c. Permainan tradisional memiliki nilai-nilai luhur dan pesan-pesan moral tertentu seperti nilai kebersamaan, kejujuran, tanggung jawab, sikap lapang dada, dorongan berprestasi, dan taat pada aturan.
- d. Memiliki manfaat sebagai wadah anak untuk bersosialisasi dengan orang lain atau teman sebaya. (Khasanah, Prasetyo, & Rakhmawati, 2011)

Menurut (Zuliyanti & A., 2019) manfaat permainan tradisional adalah:

- a. Anak menjadi lebih kreatif.
- b. Permainan tradisional sebagai terapi untuk anak, yaitu pada saat anak ingin meluapkan emosinya melalui teriak, tertawa dan bergerak.
- c. Mengembangkan kecerdasan majemuk anak

Beberapa manfaat permainan tradisional menurut para ahli tersebut permainan tradisional sangat bermanfaat dalam mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak seperti

kognitif, sosial emosional, nilai agama dan moral, fisik motorik, Bahasa dan seni. Serta mengandung nilai-nilai luhur dan pesan moral yang tertanam di dalamnya.

2.3 Ular Tangga

2.3.1 Pengertian Ular Tangga

Ular tangga merupakan salah satu permainan tradisional yang banyak dimainkan oleh anak-anak. Permainan ular tangga ini dapat dimainkan lebih dari dua orang. Permainan ular tangga adalah permainan yang terbuat dari kertas berisi garis kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak terdapat sejumlah gambar tangga atau ular yang menghubungkannya dengan kotak lain (Wati, 2021). Menurut (Ratnaningsih, 2014) ular tangga adalah permainan yang menggunakan dadu untuk menentukan berapa langkah yang harus dijalani bidak. Menurut (Pramita, 2016) menyatakan bahwa permainan ular tangga sangat populer di kalangan anak-anak, remaja, dan bahkan dewasa, karena dianggap sebagai permainan yang sangat efektif dan menghibur.

Permainan ular tangga pada penelitian ini dimodifikasi dengan cara melibatkan anak secara langsung untuk menjadi pion. Papan ular tangga yang digunakan juga di desain dengan tema yang berbeda menggunakan 20 jumlah kotak saja, karena disesuaikan dengan pengenalan angka pada anak usia 5-6 tahun yaitu hanya 1-20. Pada bagian kotak diberi gambar berupa ular yang menandakan harus turun, gambar tangga yang menandakan naik, kemudian diberi modifikasi berupa gambar tambahan yaitu bintang yang berfungsi sebagai simbol perintah untuk memberikan pertanyaan kepada anak yang mendapatkannya.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa ular tangga merupakan permainan yang dapat dimainkan oleh segala kalangan mulai dari anak-anak, remaja bahkan orang dewasa.

Khusus dimainkan minimal dua orang atau bisa lebih, konsep permainannya menggunakan papan dengan menggunakan simbol ular dan tangga. Untuk menjalankan permainan ini harus melemparkan mata dadu dalam menentukan berapa langkah pemain bisa berjalan. Permainan ular tangga ini sangat berkaitan dengan konsep berhitung dan simbol angka sehingga sangat cocok untuk menstimulasi kemampuan berhitung pada anak-anak usia dini.

2.3.2 Manfaat Permainan Ular Tangga

Manfaat permainan ular tangga menurut Ratnaningsih dalam (Yanti et al., 2021) manfaat media permainan ular tangga yaitu :

- a. Memberikan ilmu pengetahuan kepada anak melalui proses pembelajaran bermain sambil belajar.
- b. Merangsang pengembangan daya pikir, daya cipta, dan bawasa agar mampu menumbuhkan sikap, mental, serta akhlak yang baik.
- c. Menciptakan lingkungan bermain yang menarik, memberikan rasa aman dan menyenangkan.
- d. Mengenal kalah dan menang.
- e. Belajar bekerja sama dan menunggu giliran.

Menurut (Hidayah, 2023) manfaat permainan ular tangga sebagai sarana belajar sambil bermain, kemampuan berkerja sama dalam berkelompok, kemampuan bekerja sendiri, dan fasilitasi pembelajaran melalui penggunaan gambar yang beragam dan simbol-simbol yang ada dalam papan ular tangga. Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa permainan ular tangga memiliki manfaat sebagai media bermain sambil belajar yang mengandung unsur angka, simbol, dan warna. Menanamkan sikap untuk mau bermain secara bergiliran, mematuhi aturan permainan dan mengikuti langkah-langkah permainan dari awal sampai akhir.

2.3.3 Kelebihan Permainan Ular Tangga

Adapun beberapa kelebihan yang diberikan oleh permainan ular tangga dalam menstimulasi perkembangan anak. Contohnya pada aspek perkembangan kognitif permainan ini dapat mengenalkan anak terkait bentuk bilangan, cara berhitung, dan memecahkan masalah. kemudian pada aspek perkembangan sosial emosional anak mampu membangun interaksi sesama teman sebaya dan melatih sikap antri menunggu giliran permainan. Hal tersebut sejalan dengan (Yudiyanto et al., 2022) kelebihan permainan ular tangga yaitu, sebagai berikut:

- a. Mampu melatih sikap anak untuk mengantri dalam memulai permainan
- b. Melatih kognitif anak saat menjumlahkan mata dadu dengan jumlah kotak pada papan ular tangga
- c. Melatih Kerjasama
- d. Memotivasi anak untuk terus belajar melalui bermain yang menyenangkan
- e. Media pembelajaran menggunakan permainan ular tangga ini sangat efektif untuk mengulang pembelajaran yang telah diberikan
- f. Media ini sangat praktis dan ekonomis serta mudah dimainkan
- g. Dapat meningkatkan antusias anak dalam menggunakan media pembelajaran
- h. Media ini sangat disenangi oleh siswa karena banyak terdapat gambar yang menarik dan *full colour*.

Kelebihan permainan ular tangga menurut Hamidah et al. (2023) kelebihan media ular tangga yaitu, sebagai berikut: 1) media permainan ini dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar karena kegiatan tersebut menyenangkan dan menarik minat anak untuk belajar sambil bermain. 2) anak dapat aktif terlibat langsung dalam proses pembelajaran. 3) media permainan ular tangga dapat membantu mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak,

termasuk kecerdasan. 4) permainan ini dapat merangsang anak untuk belajar memecahkan masalah sederhana secara tidak langsung. 5) media permainan ular tangga dapat digunakan baik di dalam kelas maupun di luar kelas. Kedua pendapat mengenai kelebihan permainan ular tangga tersebut dapat disimpulkan bahwa permainan ular tangga memiliki kelebihan yang cukup banyak. Permainan ular tangga ini memiliki beberapa aspek yang akan dikembangkan dalam satu waktu karena dalam permainan ular tangga tidak hanya mengandung unsur berhitung saja namun juga dapat menstimulasi anak dalam memecahkan suatu masalah secara tidak langsung, mengajak anak untuk belajar sabar dalam menunggu giliran serta menarik minat anak untuk bermain sambil belajar.

2.3.4 Kekurangan Permainan Ular Tangga

Adapun beberapa kekurangan dalam permainan ular tangga ini, kekurangan tersebut disebabkan karena permainan ular tangga ini membutuhkan persiapan yang matang. Permainan ini memiliki langkah-langkah dan aturan permainan yang cukup banyak. Penerapan permainan ular tangga pada pembelajaran anak usia dini maka pendidik harus membuat permainan ini lebih menarik dan juga menyampaikan peraturan permainan secara singkat, padat namun jelas sehingga dapat dimengerti anak dengan mudah. Menurut Yudiyanto et al., (2022) kekurangan permainan ular tangga, yaitu sebagai berikut:

- a. Membutuhkan persiapan yang matang agar menyesuaikan konsep materi dan kegiatan pembelajaran
- b. Jika terdapat anak yang cenderung cepat bosan maka akan kehilangan minat untuk bermain
- c. Penggunaan media permainan ular tangga memerlukan banyak waktu untuk menjelaskan Langkah-langkah dan aturan permainannya kepada anak

- d. Permainan ular tangga tidak dapat mengembangkan semua materi pembelajaran
- e. Kurangnya pemahaman aturan permainan oleh anak dapat menimbulkan keributan
- f. Bagi anak yang tidak menguasai materi dengan baik akan mengalami kesulitan dalam bermain.

Kekurangan permainan ular tangga yaitu, sebagai berikut: 1) penggunaan media permainan ular tangga memerlukan waktu yang cukup lama untuk menjelaskannya kepada anak. 2) permainan ini tidak dapat mengembangkan semua materi pembelajaran secara lengkap. 3) kurangnya pemahaman anak terhadap aturan permainan dapat menyebabkan kebingungan. 4) anak yang tidak menguasai materi dengan baik mungkin akan menghadapi kesulitan dalam memainkannya (Hamidah & Gumilang, 2023). Dari kedua pendapat ahli mengenai kekurangan permainan ular tangga tersebut dapat disimpulkan bahwa permainan ular tangga membutuhkan persiapan yang sangat matang dan cara menjelaskan langkah-langkah serta aturan permainan secara rinci namun jelas agar anak dapat mengerti dan tidak mengalami kesulitan selama proses permainan berlangsung.

2.3.5 Aturan dan Langkah-langkah Permainan Ular Tangga

Setiap permainan tentunya memiliki aturan yang harus ditaati selama proses permainan berlangsung. Aturan dalam permainan memiliki tujuan untuk menciptakan permainan yang seru namun tak hanya itu, aturan dapat menanamkan nilai-nilai moral yang baik seperti kedisiplinan, dan menjadi bekal untuk menaati segala peraturan yang ada baik di dalam permainan, di rumah, di sekolah serta dalam kehidupan bermasyarakat. Sedangkan langkah-langkah dalam permainan merupakan urutan yang harus dijalani untuk menciptakan permainan yang seru dan beraturan. Kedua hal tersebut saling

berkaitan satu sama lainnya. Aturan dan langkah-langkah permainan ular tangga menurut (Ismayani, 2010) yaitu, sebagai berikut:

- a. Masing-masing pemain menjadi pion untuk digunakan.
- b. Pemain berdiri pada kotak “start” (kotak ke-1) pada pojok papan permainan.
- c. Mulailah dengan suit untuk menentukan siapa pemain yang bermain paling pertama, kedua, ketiga dan seterusnya.
- d. Permainan dilakukan dengan melempar dadu terlebih dahulu. Kemudian pemain berjalan atau melangkah sesuai dengan jumlah mata dadu yang dilemparnya. Pemain bergerak mengikuti urutan angka yang tertera dalam papan ke arah kanan.
- e. Ikuti petunjuk pada papan. Tangga menunjukkan gerakan naik, sementara ular menunjukkan gerakan turun.
- f. Terdapat sebuah tantangan yang berada di setiap kotak random yang diberi simbol seperti bintang dan bulan, apabila pemain berada pada kotak tersebut memiliki pertanyaan yang harus dijawab.
- g. Permainan berjalan sesuai dengan peraturan sampai salah satu pemain mencapai finish pertama kali. Pemain yang pertama kali mencapai finish adalah pemenangnya.

2.4 Kemampuan Berhitung Anak usia dini

2.4.1 Pengertian Kemampuan Berhitung

Kemampuan berhitung merupakan pembelajaran mengenai konsep sistem angka dan jumlah (hitungan) yang merupakan dasar dari sistem matematika (Fatmawati, 2014.). Hal tersebut menjelaskan bahwa Kemampuan berhitung memiliki kaitan erat dengan matematika anak usia dini (Hamidah et al., 2021). Salah satu keterampilan yang sangat penting untuk dikembangkan pada anak adalah kemampuan berhitung karena berperan penting dalam mengembangkan kemampuan dan keterampilan matematika anak agar memiliki kesiapan untuk mengikuti jenjang pendidikan sekolah

dasar (Khadijah,2016). Hal tersebut menjadi penting karena kemampuan berhitung menjadi salah satu prasyarat keterampilan matematika (Zuschaiya et al., 2021).

Berdasarkan capaian pembelajaran (TK/RA/KB) pada kurikulum merdeka pengenalan matematika pada anak usia dini melalui pengalaman langsung yang memadai dalam menghitung diantaranya berbagai jenis jumlah kecil, menyortir objek yang berbeda, menggunakan bahasa matematika untuk mengidentifikasi objek yang panjang, pendek, berat, ringan, serta untuk menjelaskan beberapa bentuk sederhana di lingkungan mereka. (Kemendikbudristek, 2022)

Menurut Cross et al, (2009) berfokus untuk mengembangkan matematika pada anak usia 3 sampai 6 tahun yang mencakup pengajaran, pendidikan guru dan kurikulum. Dalam pelaksanaannya terdapat empat aspek matematika dari inti bilangan yaitu *Cardinality*, daftar nama bilangan, korelasi 1.1 dan simbol angka tertulis. Pada anak usia 5-6 tahun diharapkan dapat menghitung angka 1-20 dan memperluas komponen inti ke angka yang lebih besar. Anak usia dini mampu mengenal konsep matematika, anak sudah berada pada tahap mengenal bilangan 1-10, menghitung, memadukan satu-satu dan mengerti bahwa angka dapat mewakili suatu bilangan (Gandana, 2017).

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa kemampuan berhitung merupakan ilmu yang berkaitan erat pada pembelajaran matematika. salah satu capaian matematika anak terkait menghitung sehingga dapat dikenalkan kepada anak dengan cara menghitung suatu objek dengan angka, memasang himpunan objek yang sama dengan angka yang akurat dengan membandingkan lebih besar dan lebih kecil, mengurutkan daftar nama bilangan, serta mengkoordinasikan pengetahuan lambang angka untuk menulis.

2.4.2 Ruang Lingkup Kemampuan Berhitung Anak

Berhitung bagi anak usia dini merupakan kemampuan yang dimiliki oleh setiap anak dalam hal matematika seperti kegiatan mengurutkan bilangan atau membilang dan mengenai jumlah untuk menumbuh kembangkan keterampilan yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari. Berhitung juga menjadi dasar pengembangan bagi kemampuan matematika maupun kesiapan untuk mengikuti pendidikan dasar bagi anak.

Menurut Cross et al., (2009) empat aspek matematika yang harus dimiliki oleh anak usia dini, yaitu:

1. (*Cardinality*) Kardinalitas: pengetahuan mengenai kardinalitas bagi anak yaitu terkait dalam mempelajari kata-kata tertentu suatu objek. Dalam matematika, kardinalitas merupakan himpunan yang dapat dimengerti sesuai banyaknya elemen yang ada dalam himpunan tersebut. Contohnya: kardinalitas himpunan A (1,2,3,4,5,6,) sama dengan 6 karena himpunan A memiliki 6 elemen.
2. (*Number word list*) daftar kata nomor: anak mulai mempelajari daftar nomor yang berurutan.
3. (*1-to-1 counting correspondences*) korelasi 1-ke-1: saat anak mulai menghitung, mereka harus menggunakan korespondensi satu-ke-satu sehingga masing-masing himpunan yang sama dapat dipasangkan. Contohnya: himpunan A (1,2,3) maka himpunan B (1.2.3)
4. (*Written number symbols*) simbol angka tertulis: anak belajar simbol angka tertulis, melalui simbol-simbol seperti menulis jumlah angka pada suatu benda yang ada disekitar anak.

Berdasarkan buku saku pengembangan numerasi untuk Anak usia 5-6 tahun Wardhani et al., (2021), capaian perkembangan numerasi anak, yaitu sebagai berikut:

1. Aljabar : memilah, mengelompokkan, membuat pola, dan memecahkan masalah
2. Bilangan : membandingkan, urutan, membagi material diantara teman, menghitung, hubungan satu-satu.

Dari beberapa teori tersebut, sehingga dimensi yang digunakan peneliti terhadap kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun menurut beberapa teori tersebut adalah: (*Cardinality*) kardinalitas, (*Number word list*) daftar kata nomor, (*1-to-1 counting correspondences*) korelasi 1-ke-1 dan (*Written number symbols*) simbol angka tertulis.

2.4.3 Tujuan Pembelajaran Berhitung

Pembelajaran berhitung di TK tentunya memiliki beberapa tujuan diantaranya seperti:

1. Pengenalan dasar-dasar kemampuan berhitung dalam mempersiapkan diri anak ke jenjang pendidikan selanjutnya yang lebih kompleks.
2. Anak dapat mengembangkan kemampuan berpikir *logis* dan *sistematis* sejak usia dini dengan cara mengamati objek-objek konkret, gambar, atau angka yang ada di sekitarnya.
3. Mereka dapat belajar untuk menyesuaikan diri dan terlibat dalam kehidupan bersama masyarakat sehari-hari dengan kemampuan berhitung, ketelitian, konsentrasi, abstraksi, serta tingkat apresiasi yang lebih tinggi.
4. Anak-anak ini juga mampu memahami konsep ruang dan waktu, serta dapat memprediksi urutan peristiwa yang terjadi di sekitar mereka.

Anak usia dini juga memiliki kemampuan kreatif dan imajinatif yang memungkinkan mereka untuk menciptakan sesuatu dengan spontanitas. Piaget dalam Suyanto.S, (2005 :165) menyatakan bahwa tujuan pembelajaran matematika untuk anak usia dini sebagai *logicomathematical learning* atau belajar berpikir logis dan

matematis dengan cara yang menyenangkan dan tidak rumit. Sehingga tujuan kemampuan berhitung diperkenalkan kepada anak bukan untuk menghitung sampai seratus atau seribu. Melainkan untuk memahami bahwa sistematis dan penggunaannya untuk berpikir.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa tujuan pengembangan kemampuan berhitung di taman kanak-kanak yaitu untuk melatih kemampuan berpikir logis dan sistematis sejak dini dan menenankan dasar-dasar ilmu matematika sehingga pada jenjang pendidikan selanjutnya lebih kompleks.

2.4.4 Faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Berhitung Anak

Anak usia dini masa yang sangat strategis untuk mengenalkan berhitung di jalur matematika, karena usia di TK sangat peka terhadap rangsangan yang diterima dari lingkungan contohnya: ketika guru menjelaskan konsep satu dengan menggunakan benda 9 satu buah apel anak-anak dapat menyebutkan benda lain yang memiliki konsep sama, sekaligus mengenalkan bentuk lambang dari angka satu itu. Rasa ingin tahunya yang tinggi akan tersalurkan apabila mendapat stimulasi/rangsangan /motivasi 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.

Perkembangan dipengaruhi oleh faktor kematangan dan belajar apabila anak sudah menunjukkan masa peka (kematangan) untuk berhitung maka orang tua dan guru di TK harus tanggap untuk segera memberikan layanan dan bimbingan sehingga kebutuhan anak dapat terpenuhi dan tersalurkan dengan sebaik-baiknya menuju perkembangan kemampuan berhitung yang optimal. Anak akan lebih berhasil mempelajari sesuatu apabila yang dipelajari sesuai dengan minat, kebutuhan dan kemampuannya (Murdjito, 2007).

2.4.5 Tahap-tahap Pembelajaran Berhitung Anak usia Dini

Menciptakan pembelajaran berhitung untuk anak usia dini harus dilakukan melalui beberapa tahap yang dirancang sesuai dengan kebutuhan dan usia anak. Tahap bermain hitung anak usia dini mengacu pada hasil penelitian Jean Piaget tentang intelektual, yang menyatakan bahwa anak usia 2-7 tahun berada pada tahap pra-operasional, maka penguasaan kegiatan berhitung pada anak usia dini Taman Kanak-kanak akan melalui beberapa tahap sebagai berikut (Susanto, 2011:100):

- 1) Tahap konsep/pengertian. Tahap ini anak berekspresi untuk menghitung segala macam benda-benda yang dapat dihitung dan yang dapat dilihatnya.
- 2) Tahap transisi/peralihan. Tahap transisi merupakan masa peralihan dari konkret ke lambang, tahap ini ialah saat anak mulai benar-benar memahami benda yang dihitung dan bilangan yang disebutkan.
- 3) Tahap lambang. Tahap di mana anak sudah diberi kesempatan menulis sendiri tanpa paksaan, yakni berupa lambang bilangan, bentuk-bentuk dan sebagainya.

Menurut Rijt dalam (Silaen, 2022) terdapat delapan aspek dalam kemampuan berhitung awal anak yaitu :

- 1) Konsep perbandingan. Pada usia empat tahun, anak memiliki kemampuan untuk membandingkan hal-hal seperti tinggi rendah, terendah, lebih banyak, dan lebih sedikit.
- 2) Klasifikasi. Proses mengelompokkan objek ke dalam satu atau lebih kategori.
- 3) Korespondensi satu-ke-satu. Kemampuan untuk memahami hubungan satu-ke-satu antara objek yang ditampilkan secara bersamaan.
- 4) Seriassi. Berhubungan dengan pengenalan entitas yang terpisah dan diatur secara teratur.

- 5) Penggunaan kata-kata angka. Mampu menggunakan kata-kata angka dalam urutan hingga angka 20. Anak di bawah usia 3 ½ tahun dapat mempelajari urutan angka hingga 10, sementara anak usia 3,5 hingga 6 tahun dapat memahami urutan angka hingga 20.
- 6) Penghitungan terstruktur. Kemampuan untuk menghitung dengan menunjuk benda-benda sebagai bantuan.
- 7) Penghitungan hasil. Anak dapat menghitung jumlah total yang ditunjukkan oleh objek atau angka terakhir yang diingat.
- 8) Pemahaman umum angka. Kemampuan menerapkan konsep berhitung dalam situasi kehidupan sehari-hari.

2.4.6 Prinsip-prinsip Permainan Berhitung

Untuk mengembangkan kemampuan berhitung pada anak dapat dikenalkan melalui permainan berhitung dengan beberapa prinsip dasar yang perlu dipahami dalam menerapkannya, yaitu :

1. Menghitung benda-benda konkret
2. Berhitung dari yang terkecil sampai terbesar
3. Anak terlibat langsung dalam kegiatan permainan
4. Suasana yang menyenangkan
5. Bahwa yang digunakan dalam menyampaikan permainan mudah dimengerti anak
6. Kegiatan berhitung disesuaikan dengan usia dan kebutuhan anak

Yew dalam susanto, (2011 : 103) mengungkapkan beberapa prinsip dalam mengajarkan berhitung pada anak, diantaranya membuat pelajaran yang menyenangkan mengajak anak terlibat secara langsung, membangun keinginan dan kepercayaan diri dalam menyesuaikan berhitung, hargai kesalahan anak dan jangan menghukumnya, fokus pada apa yang anak capai. Sedangkan Ratnaningsih (2013) mengungkapkan bahwa kemampuan berhitung untuk anak usia dini disebut juga sebagai kemampuan urutan bilangan tanpa menghubungkan dengan benda-benda konkret.

Dari prinsip-prinsip berhitung tersebut dapat disimpulkan prinsip-prinsip berhitung untuk anak usia dini yaitu pembelajaran secara langsung yang dilakukan oleh anak didik melalui bermain atau permainan yang diberikan secara bertahap menyenangkan bagi anak didik dan tidak memaksakan kehendak guru dimana anak diberi kebebasan untuk berpartisipasi atau terlibat langsung dalam menyelesaikan masalahnya

2.4.7 Metode Pengembangan Berhitung

Ada banyak hal yang bisa dilakukan guru untuk mengembangkan kemampuan berhitung. Melalui kegiatan permainan matematika, cerita matematika, mengelompokkan/mengklasifikasikan, pengenalan kuantitas dan konsep, kegiatan berbasis masalah, dan pola kegiatan. Beberapa kegiatan tersebut dapat menjadi hal yang menyenangkan dan kreatif, anak kecil dapat mengembangkan landasan yang kuat dalam berpikir logis matematis. (Sofia et al., 2023)

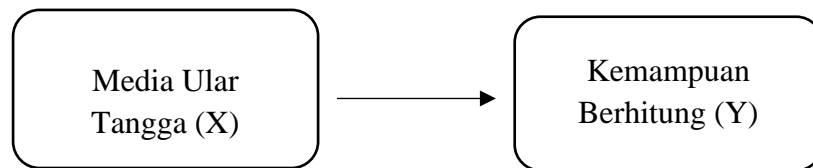
2.5 Kerangka Pikir

Kemampuan berhitung adalah kemampuan yang dimiliki setiap anak yang meliputi penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian. Namun pengenalan kemampuan berhitung anak usia dini hanya mencakup (*Cardinality*) kardinalitas, (*Number word list*) daftar kata nomor, (*1-to-1 counting correspondences*) korelasi 1-ke-1 dan (*Written number symbols*) simbol angka tertulis. Pengenalan berhitung pada anak harus dilakukan melalui aktivitas bermain dan didukung oleh suatu hal konkret.

Permainan ular tangga merupakan salah satu permainan tradisional yang sudah dimainkan sejak zaman dahulu. Permainan ini menggunakan mata dadu dan papan berisi kotak-kotak menggunakan simbol angka serta terdapat gambar ular dan tangga yang menjadi penghubung antar kotak. Melibatkan angka dan kegiatan berhitung, sehingga permainan ular tangga ini dirasa

cocok untuk digunakan sebagai media pembelajaran anak-anak dalam mengenal angka dan konsep berhitung.

Media permainan dapat dijadikan sebagai perantara komunikasi untuk melakukan pengenalan konsep berhitung kepada anak. Dengan memanfaatkan media permainan akan memudahkan guru dalam memfasilitasi pembelajaran anak. Pada hakikatnya anak usia dini belajar melalui bermain sehingga dari permasalahan penelitian terkait kemampuan berhitung anak yang rendah dapat diatasi dengan memberikan inovasi pembelajaran dengan media permainan ular tangga. Berdasarkan uraian tersebut, pada dasarnya dalam mengenalkan kemampuan berhitung pada anak dapat dilakukan melalui peranan guru dan juga aktivitas bermain ular tangga.



Gambar 1. Kerangka Pikir

2.6 Hipotesis Penelitian

Adapun hipotesis atau dugaan sementara pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

Terdapat pengaruh antara permainan tradisional ular tangga terhadap kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun.

III. METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini adalah jenis penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen. Penelitian ini bertujuan untuk melihat apakah permainan ular tangga pertanyaan dapat memberikan pengaruh terhadap kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis *quasi eksperimental* Menurut Sugiyono (2013), penelitian quasi eksperimen dengan desain *nonequivalent control group desain* merupakan penelitian yang terdiri dari dua kelompok yaitu, kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Kelompok kontrol pada metode ini tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. penelitian dapat digambarkan sebagai berikut :

Kelas	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kontrol	O ₃	-	O ₄

Gambar 2. Desain penelitian *nonequivalent control group design*

Keterangan:

- O₁ : *Pretest* pada kelas eksperimen
- O₂ : *Posttest* pada kelas eksperimen
- O₃ : *Pretest* pada kelas kontrol
- O₄ : *Posttest* pada kelas kontrol
- X : Perlakuan dengan permainan ular tangga

3.2 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian merupakan langkah-langkah kegiatan yang ditempuh dalam melakukan penelitian. Prosedur pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan
 - a. Peneliti membuat surat izin penelitian pendahuluan di TK Al-Akbar yang ditandatangani oleh dekan fakultas keguruan dan ilmu pendidikan.
 - b. Peneliti melakukan penelitian pendahuluan di TK Al-Akbar dengan menemui kepala sekolah untuk meminta izin melakukan pengamatan proses pembelajaran di kelas bulan dan kelas bintang. Kemudian peneliti mewawancarai guru dan meminta izin dokumentasi data perkembangan mingguan anak, RPPH dan RPPM.
 - c. Peneliti menentukan populasi dan sampel penelitian yang dijadikan kelas eksperimen.
2. Tahap Perencanaan
 - a. Peneliti membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) untuk kelas eksperimen dengan media permainan tradisional ular tangga.
 - b. Peneliti menyiapkan media permainan tradisional ular tangga yang digunakan selama pemberian eksperimen (percobaan).
 - c. Peneliti menyiapkan instrumen penelitian berupa lembar observasi yang berisi indikator perkembangan kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun.
3. Tahap pelaksanaan
 - a. Peneliti melakukan uji coba instrumen di TK Aisyiyah 3 Kampung Baru, Bandar Lampung.
 - b. Peneliti menghitung uji validitas dan uji reliabilitas.
 - c. Peneliti melakukan pretest dengan teknik observasi untuk mengamati kemampuan awal anak sebelum diberikan eksperimen.

- d. Peneliti melakukan eksperimen di TK Al-Akbar bandar lampung menggunakan media ular tangga.
- e. Peneliti melakukan posttest untuk mengevaluasi pengetahuan anak terkait kemampuan berhitung melalui permainan ular tangga yang sudah diberikan.

3.3 Waktu dan Tempat Penelitian

1. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2023/2024.

2. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di TK Al-Akbar yang beralamatkan di Jalan Raden Gunawan No.II Kecamatan Rajabasa, Kota Bandar Lampung.

3.4 Populasi dan Sampel

1. Populasi

Menurut Sugiyono, (2013) menyatakan bahwa populasi adalah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak usia 5-6 tahun kelompok B di TK Al-Akbar yang berjumlah 30 anak, terbagi dalam 2 kelas yaitu kelas bintang yang berjumlah 15 anak dan kelas bulan yang berjumlah 15 anak.

Tabel 1. Data jumlah anak kelompok B di TK Al-Akbar

No.	Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah Anak
1.	Bulan	8	7	15
2.	Bintang	9	6	15
Jumlah				30

2. Sampel

Menurut Sugiyono,(2013) menyatakan bahwa sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan sampel jenuh. Sampel jenuh merupakan teknik pengambilan sampel yang menggunakan seluruh anggota populasi untuk dijadikan sampel. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 30 anak dalam dua kelas dengan jumlah masing-masing kelas 15 anak.

3.5 Definisi Konseptual

1. Ular Tangga (X)

Ular tangga merupakan salah satu permainan tradisional yang bisa dimainkan lebih dari dua orang. Papan ular tangga terbuat dari kertas berisi garis kotak-kotak kecil dengan angka. Permainan ular tangga ini dijalankan menggunakan pion dan menggunakan mata dadu untuk menentukan langkah pada kotak papan ular tangga. Di dalam papan ular tangga terdapat simbol seperti ular dan tangga untuk menghubungkannya dengan kotak yang lain. Apabila pemain mendapati simbol ular maka harus menuruni kotak, tetapi apabila pemain mendapati simbol tangga maka bisa naik melewati beberapa kotak dibawahnya. Tujuan dari permainan ini yaitu siapa pemain yang paling cepat mencapai garis *finish*.

2. Kemampuan Berhitung (Y)

Kemampuan berhitung adalah bagian dari pembelajaran yang erat kaitannya dengan matematika. Berhitung melibatkan pemahaman konsep sistem angka dan jumlah yang menjadi dasar dari sistem matematika. mengembangkan kemampuan berhitung pada anak sangat penting karena hal ini berperan besar dalam mengembangkan kemampuan matematika mereka, serta mempersiapkan diri untuk ke jenjang sekolah dasar.

3.6 Definisi Operasional

1. Ular Tangga (X)

Keaktifan bermain ular tangga pada anak usia 5-6 tahun, dengan indikator:

- 1) Keaktifan anak dalam bermain ular tangga
- 2) Keaktifan anak dalam memahami dan mengikuti aturan dalam bermain ular tangga
- 3) Keaktifan anak dalam menghitung jumlah mata dadu yang muncul.
- 4) Keaktifan anak untuk menghitung jumlah langkah kaki pada kotak papan ular tangga.
- 5) Keaktifan anak untuk mengenal simbol angka 1-10 pada papan ular tangga.
- 6) Keaktifan anak untuk mengenal simbol angka 1-10 pada papan ular tangga.

2. Kemampuan Berhitung (Y)

Kemampuan berhitung melibatkan konsep angka, bilangan, dan keterampilan mengelola jumlah, seperti menambah dan mengurangi. Berikut beberapa indikator kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun:

- 1) (*Cardinality*) kardinalitas, pengetahuan mengenai kardinalitas bagi anak yaitu terkait mempelajari kata-kata tertentu suatu objek. Dalam matematika, kardinalitas merupakan himpunan yang dapat dimengerti sesuai banyaknya elemen yang ada dalam himpunan tersebut.
- 2) (*Number word list*) daftar kata nomor, anak mulai mempelajari daftar nomor yang berurutan.
- 3) (*1-to-1 counting correspondences*) korelasi 1-ke-1, saat anak mulai menghitung, mereka harus menggunakan korespondensi satu-ke-satu sehingga masing-masing himpunan yang sama dapat dipasangkan. objek dapat dipasangkan dengan tepat sesuai kata dari angkanya.

- 4) (*Written number symbols*) simbol angka tertulis, anak belajar simbol angka tertulis, melalui simbol-simbol seperti menulis jumlah angka pada suatu benda yang ada disekitar anak.

3.7 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan observasi (pengamatan).

1. Observasi Kemampuan Berhitung

Observasi sebagai metode pengumpulan data memiliki karakteristik yang unik dibandingkan dengan metode lainnya. Observasi melibatkan pengamatan langsung di lapangan, seperti mengevaluasi kondisi ruang kerja dan lingkungan kerja, yang dapat membantu dalam menentukan faktor-faktor yang relevan. Observasi ini dapat diperkuat dengan wawancara dan dokumentasi berkas atau data-data pendukung penelitian.

3.8 Instrumen Penelitian

Instrumen Penelitian adalah alat ukur yang digunakan dalam penelitian untuk mengumpulkan data dari objek penelitian. Pendapat ini diperkuat oleh Sugiyono, (2013) bahwa instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur suatu fenomena alam maupun sosial yang diamati. Secara spesifik semua fenomena ini disebut variabel penelitian. Dalam penelitian ini instrumen yang dipakai untuk mengumpulkan data penelitian meliputi kisi-kisi observasi.

Tabel 2. Kisi-kisi Media Permainan Tradisional Ular Tangga

Dimensi	Indikator	Item
Melakukan permainan sesuai dengan aturan	1. Keaktifan dalam bermain ular tangga	1,2
	2. Memahami dan mengikuti aturan dalam bermain ular tangga	3,4
Berhitung	3. Menghitung jumlah mata dadu yang muncul	5
	4. Menghitung jumlah langkah kaki pada kotak papan ular tangga	6

Mengenali Simbol Angka	5. Anak mampu mengenali simbol angka 1-10 pada papan ular tangga	7,8
	6. Anak mampu mengenali simbol angka 11-20 pada papan ular tangga	9,10

Tabel 3. Kisi-kisi Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun

Dimensi	Indikator	Item
<i>(Cardinality)</i>	1. Mampu mengkardinalitas banyaknya jumlah langkah kaki melalui angka	1,2
	2. Mampu mengkardinalitas banyaknya jumlah benda melalui angka	3,4
<i>(Number Word List)</i>	3. Mampu menyebutkan urutan bilangan 1-10	5,6
	4. Mampu menyebutkan urutan bilangan 11-20	7,8
<i>(1-to-1 counting correspondences)</i>	5. Mampu membandingkan jumlah himpunan yang lebih besar	9,10
	6. Mampu membandingkan jumlah himpunan yang lebih kecil	11,12
	7. Mampu memadukan 2 himpunan yang sama sesuai dengan jumlahnya	13,14
	8. Mampu memadukan 3 himpunan yang sama sesuai dengan jumlahnya	15,16
<i>(Written Number Symbols)</i>	9. Mampu menulis bilangan 1-10	17,18
	10. Mampu menulis bilangan 11-20	19,20

3.9 Uji Coba Instrumen

1. Uji Validasi

Lembar observasi yang digunakan untuk melihat kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun. Lembar observasi ini akan dilakukan validitas isi (*content validity*) oleh ahli. Secara teknis pengujian validitas isi dapat dibantu dengan menggunakan kisi-kisi instrumen. Dalam kisi-kisi instrumen terdapat variabel yang diteliti, indikator sebagai tolak ukur dan pernyataan yang telah dijabarkan turunan dari indikator. Hasil dari uji ahli di dapati perbaikan pada bagian

soal turunan dari indikator kemampuan berhitung bahwa tingkatan berhitungnya dibuat dari kelipatan 5. Kemudian pada rubrik penilaian instrumen variabel X dan Y lebih di spesifikasikan lagi perbedaan capaian setiap skornya. Validitas isi (*content validity*) pada penelitian ini menggunakan rumus $r_{hitung} > r_{table}$ dengan $\alpha = 0,05$ maka alat ukur tersebut dinyatakan valid sebaliknya jika $r_{hitung} < r_{table}$ maka alat ukur tersebut tidak valid. Dengan 15 jumlah responden (N) maka taraf signifikansi 0,05 maka diperoleh r_{table} adalah 0,514. Dalam perhitungan ini, untuk memudahkan uji validitas maka peneliti menggunakan bantuan program (SPSS) versi 26. Berdasarkan hasil uji validitas ke 20 item pernyataan dinyatakan valid.

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas dapat diartikan sebagai konsistensi atau keajegan. Suatu instrumen evaluasi dapat dikatakan mempunyai nilai reliabilitas tinggi, apabila lembar observasi mempunyai data yang konsisten dalam mengukur kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun. Semakin reliabel suatu uji instrumen penelitian maka semakin yakin peneliti dapat menyatakan bahwa dalam hasil suatu pengamatan mempunyai hasil yang sama dan bisa dipakai di suatu tempat. Uji reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan rumus *Cronbach Alpha*. Uji reliabilitas dilakukan dengan menggunakan bantuan program SPSS. Secara umum rumus yang digunakan pada *Cronbach Alpha*, adalah sebagai berikut:

$$R_{ac} = \left[\frac{K}{K-1} \right] \left[1 - \frac{\sum a^2 b}{a^2 t} \right]$$

Gambar 3. Rumus Cronbach Alpha (Anshori Muslich & Iswati, (2019))

Setelah diperoleh nilai koefisien reliabilitas instrumen kemudian diinterpretasi menggunakan kriteria seperti pada tabel 4 berikut:

Tabel 4. Klasifikasi Reliabilitas

No.	Koefisien Reliabilitas	Kriteria Reliabilitas
1.	0,80-1,00	Sangat kuat
2.	0,60-0,79	Kuat
3.	0,40-0,59	Sedang
4.	0,20-0,39	Rendah
5.	0,00-0,19	Sangat rendah

Tabel 5. Hasil Uji Reliabilitas Kemampuan Berhitung Anak

Cronbach's Alpha	N of Items
,944	20

Sumber : Hasil Pengolahan Data 2024

Hasil uji reliabilitas pada penelitian ini diuji pada 25 responden di kelas B TK Aisyiyah 3 Kampung baru. Uji reliabilitas dilakukan menggunakan rumus *Alpha cronbach* menggunakan bantuan aplikasi SPSS *versi 26 for windows*. Berdasarkan hasil analisis diperoleh bahwa nilai *Alpha cronbach* sebesar 0,944. Kemudian hasil uji reliabilitas tersebut dibandingkan dengan kriteria pada tabel 5. Maka dapat disimpulkan bahwa item pernyataan ini mempunyai kriteria reliabilitas yang sangat kuat sehingga instrumen tersebut *reliable* dapat digunakan sebagai alat ukur penelitian.

3.10 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data pada penelitian ini yaitu mengolah hasil data yang diperoleh untuk mengetahui pengaruh bermain ular tangga terhadap kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun. Data yang diperoleh digunakan sebagai landasan dalam menguji hipotesis penelitian.

1. Uji Persyarat Analisis

Uji Persyarat memiliki tujuan untuk mengetahui jika data hasil penelitian telah memenuhi syarat untuk melakukan Teknik uji yang digunakan dalam mengolah hasil penelitian. Terdapat dua uji persyarat yang digunakan pada penelitian ini, yaitu:

a. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk memperlihatkan bahwasannya sampel yang diambil berdasarkan populasi yang berdistribusi normal. Pengujian normalitas menggunakan *Shapiro-wilk* dengan bantuan program SPSS versi 26.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk menunjukkan bahwa dua Kumpulan data sampel yang berasal dari suatu populasi memiliki varian yang sama. Pengujian homogenitas menggunakan *levene statistic* dengan bantuan program SPSS versi 26.

2. Uji *N-Gain*

Digunakan untuk membuktikan peningkatan kemampuan berhitung anak dengan menggunakan data hasil Pre-test dan Post-test. Data ini dikumpulkan dengan menggunakan program SPSS dan digunakan dalam analisis pengujian.

3. Uji Hipotesis

Setelah dilakukan uji persyarat, maka langkah selanjutnya yaitu melakukan uji hipotesis. Analisis uji hipotesis dalam penelitian ini bertujuan untuk membuktikan kebenaran dari hipotesis yang telah diajukan. Dalam hal ini pengujian hipotesis berguna untuk mengetahui bagaimana pengaruh penggunaan media permainan tradisional ular tangga terhadap kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun. Pengujian hipotesis ini dilakukan dengan menggunakan uji statistik parametrik yaitu, uji *N-gain* dan uji *Mann-Whitney U*.

a. Uji *Mann-whitney*

Digunakan untuk melihat pengaruh yang diberikan variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y). *Mann-whitney* ini merupakan uji non parametrik sebagai alternatif pengujian data

yang tidak berdistribusi normal. Jika nilai signifikansi atau asymp. Sig. (2-tailed) lebih kecil dari 0,05 maka hipotesis atau “H_a diterima”

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari pemberian perlakuan melalui media permainan tradisional ular tangga terhadap kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun di TK Al-Akbar Bandar Lampung. Hal tersebut dapat dibuktikan melalui hasil nilai *N-Gain pretest-posttest* kelas eksperimen sebesar 0,8349 berada pada kategori tinggi dan kelas kontrol dengan nilai 0,5563 berada pada kategori sedang. Permainan ular tangga terbukti memberikan pengaruh terhadap kemampuan berhitung yang dibuktikan melalui perhitungan menggunakan uji *Mann-whitney U* dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$.

5.2 Saran

Berdasarkan pembahasan dan kesimpulan hasil penelitian, maka penulis mengemukakan saran sebagai berikut, kepada:

a. Guru

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai salah satu alternatif bagi tenaga pengajar agar dapat lebih inovatif dan kreatif dalam memilih media pembelajaran untuk menstimulasi kemampuan berhitung anak. Sesuai dengan hakikat pembelajaran anak usia dini bahwa belajar dilakukan sambil bermain, maka dengan menciptakan atau memodifikasi permainan dapat menjadi solusi yang sangat mudah untuk guru gunakan dalam merancang pembelajaran.

b. Kepala Sekolah

Dengan adanya hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan untuk mengarahkan, mengembangkan dan memfasilitasi sekolah serta tenaga pelajar dalam menciptakan media pembelajaran untuk menyampaikan materi berhitung kepada anak melalui hal baru yang menyenangkan .

c. Peneliti Lain

Bagi peneliti lain diharapkan dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai acuan dalam mengembangkan penelitian terkait kemampuan berhitung yang lebih baik lagi. Bisa dengan memilih media atau jenis permainan yang lain atau memodifikasi permainan ular tangga dengan teknik, model atau desain yang lebih inovatif lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardini, P. P., & Lestarinigrum, A. 2018. *Bermain & Permainan* (1st ed.). CV. Adjie Media Nusantara.
https://scholar.google.co.id/citations?view_op=view_citation&hl=en&user=-jXxKCIAAAAJ&citation_for_view=-jXxKCIAAAAJ:HDshCWvjkbEC
- Ariskha, Y. D., Hartati, S. J., & Prastiwi, L. 2021. *Jurnal Riset Pembelajaran Matematika Kajian Teori Tentang Pembelajaran Operasi Aritmatika*. 3, 75–90. <https://doi.org/https://doi.org/10.55719/jrpm.v3i2.315>
- Arsyad, A. 2009. *Media Pembelajaran* (A. Rahman (ed.)). PT Rajagrafindo Persada.
- Arsyad, M. 2021. Teori Belajar dan Peran Guru pada Pendidikan di Era Revolusi Industri 4.0. In S. Mahtari (Ed.), *Teori Belajar dan Peran Guru pada Pendidikan di Era Revolusi Industri 4.0* (1st ed.). Lambung Mangkurat University Press. <https://osf.io/u2xfb/download/?format=pdf>
- Astuti, A. W., Syafrudin, U., & Oktaria, R. 2023. Pengaruh Penggunaan Media Kartu Angka Terhadap Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 6(1), 39–48.
<https://journal.uir.ac.id/index.php/generasiemas/article/view/10854>
- Azmi, A., Permata, S. D., & Rahmawati, A. D. 2023. *the Influence of the Make a Match Model Assisted With Paired Card Media on the Repeating Adding Ability of Class Ii Students Uptd Sdn Pejagan 1 Bangkalan*. 1(3), 63–72.
<https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/9018>
- Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, D. T. R. I. 2022. Capaian Pembelajaran untuk Satuan PAUD (TK/RA/BA, KB, SPS, TPA). *Kemendibudristek*, 1–16.
- Cohrssen, C., & Niklas, F. 2019. Using mathematics games in preschool settings to support the development of children’s numeracy skills. *International Journal of Early Years Education*, 322–339.
- Cross, C. T., Woods, T. A., & Schweingruber, H. 2009. Mathematics learning in early childhood: Paths toward excellence and equity. In *Mathematics Learning in Early Childhood: Paths Toward Excellence and Equity*.
<https://doi.org/10.17226/12519>

- Cross, C. T., Woods, T. A., & Schweingruber, H. 2009. in *Early Childhood*.
<https://doi.org/10.17226/12519>
- Fara, F., Wondal, R., & Mahmud, N. 2009. *Pada Kemampuan Berhitung Permulaan Anak*. (58).
<https://ejournal.unkhair.ac.id/index.php/cahayapd/article/view/2036>
- Fariyah, H. 2017. *Mengembangkan kemampuan berhitung anak usia dini melalui kegiatan bermain stick angka. 2*.
<https://journal.unirow.ac.id/index.php/teladan/article/download/16/15>
- Fatmawati, N. I. A. 2014. *Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Pendekatan Realistic Mathematic Education (Kurikulum Tingkat Satuan Pendi- guru , guru mengungkapkan bahwa maksimal . Rendahnya kemampuan*. <https://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jpud/article/view/3597>
- Gandana, G. P., Haki, O. D., & Yulia, T. 2017. *Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Melalui Media Balok Cuisenaire Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk At-Toyyibah. 1(1)*, 92–105.
http://library.fmipa.uny.ac.id/opac/index.php?p=show_detail&id=111240&keywords=
- Hamidah, D. A., & Gumilang, G. S. 2023. Profil Pemanfaatan Media Ular Tangga di SMP Mardi Utomo Grogol. *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran)*, 6, 964–972.
<https://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/semdikjar/article/view/3777>
- Hamidah, N. H., Abdul, D., Lidinillah, M., & Muslihin, H. Y. 2021. *Desain Lembar Kerja Anak Berbasis Realistic Matematika Education (RME) untuk Mengenalkan Konsep Bilangan Anak Usia Sciencs Study) siswa Negara Indonesia. 5(1)*, 1–9.
<https://ejournal.upi.edu/index.php/agapedia/article/view/39204>.
- Idhayani, N., Salma, S., & Yusuf, J. 2024. *Bermain dan Permainan Anak* (1st ed.). Cv. Eureka Media Aksara.
<https://repository.penerbiteitureka.com/media/publications/568246-bermain-dan-permainan-anak-b8504799.pdf>
- Kermani, H., & Aldemir, J. 2015. *Preparing children for success : integrating science , math , and technology in early childhood classroom. 4430(September)*. <https://doi.org/10.1080/03004430.2015.1007371>
- Kesicio, S. 2021. *Investigation of Counting Skills of Pre-School Children. 17(4)*, 263. <https://doi.org/10.29329/ijpe.2021.366.16>
- Kristanto, A. 2016. Media Pembelajaran. In *Bintang Sutabaya*. Bintang Sutabaya.
https://repository.unesa.ac.id/sysop/files/2021-07-27_Buku_monograf:Media_andi_k.pdf

- Kurniawan, A. W. 2019. *Olahraga dan Permainan Tradisional*. Wineka Media. <https://fik.um.ac.id/wp-content/uploads/2021/07/buku-olahraga-dan-permainan-tradisional.pdf>
- Lily, N. M., Khotimah, N., & Maarang, M. 2023. *Efektivitas Permainan Tradisional Congklak Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini*. 4(1), 296–308. <https://doi.org/10.37985/murhum.v4i1.214>
- Lusiana, E. 2012. Membangun Pemahaman Karakter Kejujuran Melalui Permainan Tradisional Pada Anak Usia Dini Di Kota Pati. *Journal of Early Childhood Education Papers*, 1(1), 1–6. <https://journal.unnes.ac.id/sju/belia/article/view/1601>
- Maghfiroh & Shofia S. D. 2021. Pembelajaran di Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 05(01), 1561. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/1086>
- Marinda, L. 2020. Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *An-Nisa' : Jurnal Kajian Perempuan Dan Keislaman*, 13(1), 116–152. <https://doi.org/10.35719/annisa.v13i1.26>
- Miftachul, T., & Muhammad, N. H. 2020. Aplikasi Tik Tok Sebagai Media Pembelajaran Maharah Kalam. *Jurnal Mu'allim*, 2(1), 57–65. <https://doi.org/10.35891/muallim.v2i1.2201>
- Nurhayati, S., & Zarkasih P. K. 2021. Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(1), 52–64. <https://jpk.jurnal.stikescendekiautamakudus.ac.id/index.php/jpk/article/view/7/7>
- Pramita, A. 2016. Pengembangan media permainan ular tangga pada materi senyawa hidrokarbon kelas XI SMA untuk meningkatkan pemahaman konsep. *Unesa Journal of Chemical Education*, 2(5), 338. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/journal-of-chemical-education/article/view/15787>
- Pratiwi, W. 2017. Konsep bermain pada anak usia dini. *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 5, 107. <https://www.journal.iaingorontalo.ac.id/index.php/tjmpi/article/view/395/311>
- Pudjiati, S. R. R., & Masykouri, A. 2011. Mengasah Kecerdasan di Usia 0-2 Tahun. *Jakarta: Dirjen PAUDNI*. <https://repositori.kemdikbud.go.id/519/>
- Ratnaningsih, N. 2014. Penggunaan Permainan Ular Tangga untuk meningkatkan motivasi belajar IPS kelas III A SDN Nogopuro, Sleman. *Pontificia Universidad Catolica Del Peru*, 8, 33–44. <https://eprints.uny.ac.id/14296/>

- Rizkiana, A., Fahrudin, N. B., & Racmayani, I. 2021. Pengembangan Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun. *Indonesian Journal of Elementary and Childhood Education*, 2(1), 219–224. <https://journal.publication-center.com/index.php/ijece/article/view/663>
- Rosa, N. E. 2019. Keterampilan Membaca Permulaan melalui Metode Bermain Arisan Kata. *Journal on Early Childhood Education Research*, 1(1), 6. <https://garuda.kemdikbud.go.id/documents/detail/1491791>
- Sanjaya, W. 2012. *Media Komunikasi Pembelajaran*. KENCANA. https://book.google.co.id/book/about/Media_Komunikasi_Pembelajaran.html?id=wiBQEAAAQBAJ&redir_esc=y
- Sari, D. R., Zainuddin, M., Akbar, S., & Sari, D. R. 2020. Kemampuan Berhitung Pada Anak Usia 5 — 6 Tahun. 1535–1539. *Jurnal Pendidikan*, 5(1). <https://www.neliti.com/id/publications/488752/kemampuan-berhitung-pada-anak-usia-56-tahun>
- Sari, G. I., Nurtiani, A. T., & Salmina, M. 2021. Peran Guru Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun di TKS IT Mina Aceh Besar. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 2(1). <https://jim.bbg.ac.id/pendidikan/article/view/249>
- Septy, N. 2021. *MEDIA PEMBELAJARAN* (R. Awahita (ed.)). CV Jejak. <https://g.co/kgs/hmspEXw>
- Setiawati, A. F., & Suyadi. 2021. Penerapan Strategi Pembelajaran Melalui Permainan Ular Tangga Tantangan Dalam Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Buah Hati*, 8(1), 49–61. <https://doi.org/10.46244/buahhati.v8i1.1274>
- Sholihah, I., & Rakhmawati, N. 2019. Pengaruh Permainan Tradisional Ular Naga Modifikasi Terhadap Aspek Perkembangan Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Mahasiswa Unesa*, 8(1), 1–7. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/paud-teratai/article/view/28500>
- Silaen, S. M. J. 2022. *Bermain Anak Usia Dini* (S. Ali & S. Mastroah (eds.)). Uwais Inspirasi Indonesia. https://www.google.co.id/books/edition/Bermain_anak_usia_dini/042IEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=Bermain+Anak+Usia+Dini&pg=PR6&printsec=frontcover
- Sistriani, D. 2021. Penanaman Karakter dalam Pembelajaran Jarak Jauh. *Jurnal Pendidikan Kreativitas Anak*, 6(1), 28–29. https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=sistriani+penanaman+karakter+dalam+pembelajaran+jarak+jauh&btnG=#d=gs_qabs&t=1721557144785&u=%23p%3DQHfpcFOGSYcJ

- Sofia, A., Syafrudin, U., & Yulistia, A. 2023. *Interactive Media for Increasing Logical-Mathematical Intelligences in Differentiated Instruction Practice*. 7(6), 7445–7452. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.5593>
- Wardhani, B., Adi, E. S., Rengganis, N., Mariyam, L., Pratiwi, W. C., & Wulandari, R. 2021. *Buku Saku Pengembangan Numerasi untuk Anak Usia 5-6 Tahun*. 1–70. https://paudpedia.kemdikbud.go.id/uploads/pdfs/TINY_20220709_130214.pdf
- Wati, H. 2021. pengembangan Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Karakter Islami Anak Usia 4-6 Tahun (Studi di TK Dharma Bakti Desa Talang Rio Kecamatan Air Rami Kabupaten Mukomuko). *Skripsi*, 1–160. <https://repository.iainbengkulu.ac.id/7672/>
- Yanti, I., Affandi, L. H., & Rosyidah, A. N. K. 2021. Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Siswa Kelas II SDN 12 Taliwang. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(3), 509–516. <https://doi.org/10.29303/jipp.v6i3.280>
- Yudiyanto, M., Arifillah, M. J., & Ramdani, P. 2022. Penerapan Permainan Ular Tangga Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran IPA. *Jurnal Murabbi*, 1(1), 1–13. <http://jurnal.staisabili.net/index.php/murabbi/index>
- Zaki, A., Yusri, D. 2020. Penggunaan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa pada Pelajaran PKN SMA Swasta Darussa'adah Kec. Pangkalan Susu. *Al-Ikhtibar: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(2), 809–820. <https://doi.org/10.32505/ikhtibar.v7i2.618>
- Zuliyanti, & A., G. A. S. 2019. *Permainan Tradisional untuk meningkatkan Kecerdasan Emosi* (Suseno (ed.)). Lppm Unnes. [https://lib.unnes.ac.id/48864/1/Buku Zuliyanti_ 2021_Cetak.pdf](https://lib.unnes.ac.id/48864/1/Buku%20Zuliyanti_2021_Cetak.pdf)
- Zuschaiya, D., Wari, E., Agustina, Y., & Lailiyah, S. 2021. Pengaruh kesiapan belajar dan kemampuan berhitung terhadap hasil belajar matematika. 4(3), 517–528. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v4i3.517-528>