

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SNAKESEDU BOARD UNTUK
MENGENALKAN ANGKA 1-10 DALAM BAHASA INGGRIS PADA ANAK USIA 5-6
TAHUN**

Robi'atul Mudawamah¹, Dhian Gowinda Luh Safitri², Melia Dwi Widayanti³, Fatiha
Khoirotunnisa Elfahmi⁴

Universitas Negeri Surabaya

Email : robiatul.22091@mhs.unesa.ac.id¹, dhiansafitri@unesa.ac.id²,
meliawidayanti@unesa.ac.id³, fatihaelfahmi@unesa.ac.id⁴

ABSTRAK

Pengenalan angka dan bahasa asing sejak usia dini merupakan bagian penting dalam perkembangan kognitif anak. Namun, dalam praktik pembelajaran di taman kanak-kanak, pengenalan angka 1–10 dalam Bahasa Inggris sering dilakukan melalui metode ceramah dan hafalan tanpa dukungan media yang menarik. Hal ini membuat anak kurang termotivasi, mudah bosan, dan kesulitan memahami hubungan antara simbol angka dan penyebutannya dalam Bahasa Inggris. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini yang cenderung belajar melalui bermain. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran *SnakesEdu Board* untuk mengenalkan angka 1–10 dalam Bahasa Inggris pada anak usia 5–6 tahun. Penelitian menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian berjumlah 9 anak di TK Islam Al-Fatah Nginden, Surabaya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *SnakesEdu Board* valid, praktis, dan efektif meningkatkan kemampuan anak mengenal angka dalam Bahasa Inggris.

Kata kunci: media pembelajaran, *SnakesEdu Board*, angka, bahasa Inggris, anak usia dini.

ABSTRACT

The introduction of numbers and foreign languages from an early age is an important aspect of children's cognitive development. However, in kindergarten learning practices, the introduction of numbers 1–10 in English is often carried out through lecture and memorization methods without the support of engaging learning media. This condition makes children less motivated, easily bored, and find it difficult to understand the relationship between number symbols and their pronunciation in English. Therefore, innovative and enjoyable learning media are needed, in line with the characteristics of early childhood learning which tends to occur through play. This study aims to develop the SnakesEdu Board learning media to introduce numbers 1–10 in English to children aged 5–6 years. The research used the Research and Development (R&D) method with the ADDIE development model consisting of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation stages. The research subjects were nine children from TK Islam Al-Fatah Nginden Surabaya. The results showed that the SnakesEdu Board media is valid, practical, and effective in improving children's ability to recognize numbers 1–10 in English.

Keywords: learning media, *SnakesEdu Board*, numbers, English language, early childhood.

PENDAHULUAN

Masa anak usia dini merupakan periode penting dalam proses pertumbuhan dan perkembangan manusia. Pada tahap ini, anak berada pada rentang usia 0–6 tahun yang ditandai dengan perkembangan berbagai aspek

kemampuan, seperti kognitif, bahasa, sosial, emosional, serta motorik yang berlangsung sangat pesat. Masa ini sering disebut sebagai masa yang sangat menentukan bagi perkembangan anak pada tahap selanjutnya (Hadiyanti, 2022). Banyak teori dan fakta yang menjelaskan

bahwa periode ini merupakan masa keemasan (*golden age*), yaitu masa ketika berbagai potensi anak berkembang secara optimal apabila mendapatkan stimulasi yang tepat dari lingkungan (Wardani et al., 2023). Salah satu tahap penting dalam periode anak usia dini adalah masa anak usia 5–6 tahun yang merupakan tahap perkembangan pada akhir pendidikan anak usia dini.

Pada usia ini, anak menunjukkan peningkatan kemampuan kognitif, bahasa, sosial, emosional, dan motorik yang semakin kompleks. Anak mulai mampu memahami lingkungan sekitarnya dengan lebih baik, mengekspresikan pikiran serta perasaannya melalui bahasa yang lebih jelas, serta menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi terhadap berbagai hal yang ditemuinya. Kemampuan berpikir anak juga mulai berkembang dari sekadar meniru menjadi lebih aktif dalam mengamati, bertanya, dan mencoba berbagai pengalaman baru (T. Andriani, 2012). Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan program yang dirancang untuk memberikan rangsangan atau dukungan pada berbagai aspek perkembangan anak, termasuk nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, serta seni.

Perkembangan pada usia dini sangat memengaruhi fase perkembangan selanjutnya, sehingga pendidikan anak usia dini perlu mendapatkan perhatian khusus, terutama dalam pengembangan berbagai aspek tersebut (Setyaningrum & dkk, 2014). Aspek-aspek tersebut dikembangkan untuk meningkatkan kecakapan hidup agar anak menjadi pribadi yang utuh, sehat secara jasmani, rohani, dan sosial, sehingga memberikan dampak yang berarti bagi perkembangan anak serta menentukan kesiapan mereka dalam memasuki jenjang Sekolah Dasar (Hastuti & dkk, 2021). Untuk menjamin tercapainya tujuan pendidikan anak usia dini, diperlukan dukungan dari orang tua dan guru dalam proses pembelajaran di sekolah agar seluruh aspek perkembangan anak dapat berkembang secara optimal, salah satunya melalui

pengembangan kemampuan kognitif (Ambarwati, 2023).

Perkembangan kognitif bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir anak agar mampu mengolah informasi yang diperoleh melalui proses belajar. Anak diharapkan mampu memecahkan masalah, berpikir simbolik, berpikir logis, serta mengenal huruf dan konsep bilangan, serta mampu merepresentasikan berbagai benda atau imajinasi dalam bentuk gambar yang menarik (Rini Juliana Sipahutar & Dorlinse Simatupang, 2023). Pengembangan kognitif pada dasarnya bertujuan agar anak mampu mengeksplorasi dunia sekitarnya melalui panca indera, sehingga pengetahuan yang diperoleh dapat membantu anak memahami dan memanfaatkan lingkungan sekitarnya (Rohmah, 2025). Apabila perkembangan kognitif tidak dikembangkan dengan baik, maka fungsi berpikir anak tidak dapat digunakan secara optimal dalam menghadapi situasi dan memecahkan masalah. Lingkup perkembangan kognitif meliputi pengetahuan umum dan sains, konsep bentuk, warna, ukuran, konsep bilangan, lambang bilangan, serta huruf (Nurdin & Anhusadar, 2020).

Pencapaian perkembangan anak secara optimal menjadi hal yang sangat penting, salah satunya dalam aspek kognitif (Rohmah, 2025). Oleh karena itu, pengembangan kognitif anak memerlukan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik masa kanak-kanak yang identik dengan kegiatan bermain. Pembelajaran kognitif dapat dilakukan melalui kegiatan belajar sambil bermain, karena melalui permainan anak akan merasa senang dalam belajar tanpa adanya unsur paksaan sehingga lebih mudah menerima pembelajaran yang disampaikan oleh guru.

Pada tingkat pendidikan anak usia dini juga diperlukan pengenalan bahasa Inggris sebagai dasar dalam proses pembelajaran bahasa asing. Menurut Stakanova (2014), masa usia dini merupakan waktu yang tepat untuk memulai pembelajaran bahasa Inggris. Jika anak mulai mengenal bahasa Inggris

melalui konsep angka, maka anak akan lebih mudah memahaminya karena konsep angka sering ditemui dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan sekitar.

Agar tujuan pembelajaran tersebut dapat tercapai, diperlukan media atau alat pembelajaran yang sesuai dengan aspek perkembangan anak sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan mampu menarik perhatian anak. Selain memberikan kesenangan, media pembelajaran juga membantu anak memperoleh pengetahuan baru yang bermanfaat sehingga anak tidak merasa tertekan saat mengikuti kegiatan belajar. Hal ini membuat anak merasa lebih bahagia dan tidak mudah merasa bosan saat belajar. Salah satu cara untuk membuat pembelajaran lebih menarik adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran (Badriah, 2023). Media pembelajaran berfungsi sebagai penunjang dalam proses belajar di kelas dan dapat membantu meningkatkan hasil belajar anak (Apriliana & Khotimah, 2019).

Media pembelajaran merupakan perantara atau alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan pembelajaran kepada peserta didik (Arsyad, 2011). Hamalik (1986) dalam Arsyad (2017) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat menumbuhkan minat, motivasi, dan rangsangan kegiatan belajar, serta memberikan pengaruh psikologis yang positif kepada peserta didik. Media pembelajaran juga dapat membantu meningkatkan pemahaman peserta didik, menyajikan informasi secara menarik, mempermudah penafsiran informasi, serta merangkum materi pembelajaran.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah permainan ular tangga. Permainan ini merupakan media yang efektif untuk meningkatkan daya serap dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran, terutama pada materi yang sulit dipahami tanpa bantuan media. Permainan ular tangga juga dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran serta

meningkatkan interaksi belajar siswa di kelas (Chabib et al., 2017). Permainan ular tangga dapat dirancang sesuai dengan usia anak dan biasanya dilengkapi dengan tampilan gambar yang menarik agar sesuai dengan karakteristik anak usia taman kanak-kanak. Selain itu, permainan ini melibatkan anak secara aktif sehingga membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan (Setiawati, 2021).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di TK Islam Al-Fatah Nginden, Surabaya, ditemukan bahwa sebagian besar guru masih mengalami kesulitan dalam mengenalkan konsep bilangan dan angka 1–10 dalam Bahasa Inggris kepada anak usia dini. Proses pembelajaran yang dilakukan cenderung menggunakan metode ceramah dan hafalan tanpa didukung media yang menarik sehingga anak kurang termotivasi dan mudah merasa bosan. Anak menjadi kurang aktif serta mengalami kesulitan dalam memahami hubungan antara simbol angka dan penyebutannya dalam Bahasa Inggris.

Selain itu, media pembelajaran yang digunakan oleh guru masih bersifat konvensional, seperti lembar kerja atau buku bergambar yang hanya menampilkan angka dan kata tanpa melibatkan aktivitas bermain. Hal ini menyebabkan proses pembelajaran menjadi monoton dan kurang sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini yang senang bergerak, bereksplorasi, dan belajar melalui permainan. Padahal pada usia 5–6 tahun anak sedang berada pada tahap perkembangan kognitif yang pesat, di mana kemampuan berpikir logis, mengingat, serta memahami konsep dasar matematika mulai berkembang.

Berdasarkan studi literatur dan hasil observasi tersebut, diperlukan penelitian dan pengembangan dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *SnakesEdu Board* untuk Mengenalkan Angka 1–10 dalam Bahasa Inggris pada Anak Usia 5–6 Tahun.” Melalui media pembelajaran *SnakesEdu Board* diharapkan dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar anak serta membantu mengembangkan kemampuan kognitif

anak usia dini dalam mengenal angka 1–10 dalam Bahasa Inggris secara lebih menyenangkan dan efektif.

Penelitian ini berangkat dari rumusan masalah mengenai bagaimana kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran *SnakesEdu Board* dalam mengenalkan angka 1–10 dalam bahasa Inggris pada anak usia 5–6 tahun. Berdasarkan rumusan tersebut, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan penggunaan media *SnakesEdu Board* sebagai sarana pembelajaran bagi anak usia dini dalam mengenal angka 1–10 dalam bahasa Inggris.

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat bagi berbagai pihak. Bagi anak, media ini dapat meningkatkan perkembangan kognitif serta membuat proses belajar lebih menyenangkan dan menarik. Bagi pendidik, media *SnakesEdu Board* dapat menjadi alternatif media pembelajaran edukatif yang membantu proses pembelajaran menjadi lebih efektif. Selain itu, penelitian ini juga dapat menjadi referensi bagi peneliti lain dalam mengembangkan media pembelajaran serupa. Penelitian ini dibatasi pada penggunaan model pengembangan ADDIE dengan uji coba kelompok kecil kepada 9 peserta didik usia 5–6 tahun di TK Islam Al-Fatah Nginden, Surabaya.

METODE

Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development/R&D*) yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk berupa media pembelajaran *SnakesEdu Board* untuk mengenalkan angka 1–10 dalam Bahasa Inggris pada anak usia 5–6 tahun. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Model ADDIE dipilih karena merupakan model pengembangan yang sistematis dan dapat digunakan untuk mengembangkan berbagai produk pembelajaran seperti media, bahan ajar, maupun strategi pembelajaran.

Model ADDIE yang dikemukakan oleh Branch (2009) memberikan kerangka kerja yang terstruktur dalam proses pengembangan produk pendidikan. Melalui tahapan analisis, peneliti mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran serta karakteristik peserta didik. Selanjutnya pada tahap desain dilakukan perancangan media dan strategi pembelajaran. Tahap pengembangan dilakukan dengan memproduksi media *SnakesEdu Board* dan melakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media. Setelah itu media diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran, kemudian dilakukan evaluasi untuk mengetahui kualitas, kepraktisan, serta efektivitas media yang dikembangkan.

Pemilihan model ADDIE dalam penelitian ini didasarkan pada keunggulannya yang memiliki tahapan yang sistematis dan memungkinkan dilakukannya evaluasi serta revisi pada setiap tahap pengembangan. Dengan adanya proses evaluasi yang berkelanjutan, kesalahan atau kekurangan pada produk dapat diminimalkan sehingga media pembelajaran yang dihasilkan menjadi lebih valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran anak usia dini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran *SnakesEdu Board*, yaitu permainan papan ular tangga yang dimodifikasi untuk mengenalkan angka 1–10 dalam Bahasa Inggris pada anak usia 5–6 tahun. Media ini dirancang sebagai sarana belajar sambil bermain yang membantu anak memahami konsep angka sekaligus melatih kemampuan menyebutkan angka dalam Bahasa Inggris secara menyenangkan dan interaktif. Pengembangan media dilakukan menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi lima tahap, yaitu *Analyze*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*.

1. Tahap Analisis (Analyze)

Pada tahap awal, peneliti menganalisis permasalahan pembelajaran di TK Islam Al-Fatah Nginden Surabaya melalui observasi selama empat bulan (Februari–Juni 2025). Hasil observasi menunjukkan bahwa anak usia 5–6 tahun sudah mengenal angka 1–10 dalam Bahasa Indonesia, tetapi masih kesulitan menyebutkannya dalam Bahasa Inggris, terutama pada angka dengan pelafalan yang lebih sulit seperti *six* dan *seven*. Pembelajaran masih didominasi metode ceramah dan pengulangan tanpa media permainan yang menarik, sehingga anak kurang termotivasi. Oleh karena itu, dikembangkan media *SnakesEdu Board* sebagai permainan edukatif berbasis ular tangga untuk mengenalkan angka 1–10 dalam Bahasa Inggris melalui aktivitas bermain. Tujuan pembelajaran yang dirumuskan adalah agar anak mampu mengenali angka 1–10, menyebutkannya dalam Bahasa Inggris, serta menghitung jumlah benda dan menyebutkannya dalam Bahasa Inggris melalui permainan.

Identifikasi karakteristik anak menunjukkan bahwa anak kelompok B (usia 5–6 tahun) sudah mampu menunjuk dan menghitung angka, tetapi masih ragu dalam menyebutkan angka dalam Bahasa Inggris dan sering membutuhkan bantuan guru. Selain itu, hasil wawancara dengan guru kelas menunjukkan bahwa sekolah belum memiliki media khusus untuk pembelajaran angka dalam Bahasa Inggris dan masih menggunakan metode konvensional seperti kartu angka atau pengulangan lisan. Oleh karena itu, dikembangkan media *SnakesEdu Board* yang menggunakan bahan aman, memiliki unsur visual menarik, serta melibatkan aktivitas bermain yang interaktif agar pembelajaran lebih bermakna.

Strategi pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari tiga tahap, yaitu *pretest*, *treatment*, dan *posttest*. Pada tahap

pretest, anak diminta menyebutkan angka 1–10 dalam Bahasa Inggris, menyebutkan angka secara acak dari keranjang, serta menghitung objek pada gambar dan mencocokkannya dengan angka dalam Bahasa Inggris. Pada tahap *treatment*, anak bermain menggunakan media *SnakesEdu Board* dengan tiga indikator penilaian, yaitu membilang angka 1–10 dalam Bahasa Inggris sesuai langkah dadu, mengenali angka pada papan atau kartu tantangan, serta menghitung jumlah objek dan mencocokkannya dengan angka dalam Bahasa Inggris. Tahap *posttest* dilakukan setelah seluruh perlakuan selesai dengan menggunakan papan pembelajaran yang sama untuk melihat peningkatan kemampuan anak.

2. Tahap Perancangan (Design)

Pada tahap desain, peneliti mengidentifikasi komponen yang diperlukan dalam pengembangan media, seperti konsep permainan, desain papan ular tangga, kartu tantangan, dadu, serta materi angka 1–10 dalam Bahasa Inggris yang disesuaikan dengan karakteristik anak usia 5–6 tahun. Peneliti menyusun prototipe awal media yang kemudian dikonsultasikan kepada dosen pembimbing sebelum diproduksi dan divalidasi oleh ahli media serta ahli materi. Tujuan penggunaan media *SnakesEdu Board* adalah meningkatkan kemampuan anak dalam membilang angka 1–10 dalam Bahasa Inggris, mengenali simbol angka, serta menghitung jumlah objek dan menyebutkannya dalam Bahasa Inggris.

Pengujian media dilakukan melalui *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui efektivitas penggunaan media. Penilaian menggunakan indikator membilang angka, mengenali angka, dan menghitung objek. Data hasil penelitian dianalisis menggunakan statistik nonparametrik dengan uji Wilcoxon karena jumlah sampel penelitian kurang dari 30 anak. Hasil analisis digunakan untuk

mengetahui peningkatan kemampuan anak setelah menggunakan media pembelajaran *SnakesEdu Board*.

3. Tahap Pengembangan (Development)

Pada tahap pengembangan dihasilkan produk media pembelajaran yang telah dirancang sebelumnya. Produk tersebut berupa media fisik *SnakesEdu Board* yang kemudian divalidasi oleh ahli media dan ahli materi untuk mengetahui kelayakan penggunaannya dalam pembelajaran.

a. Menghasilkan Produk

Media *SnakesEdu Board* dikembangkan dalam bentuk permainan papan ular tangga edukatif untuk mengenalkan angka 1–10 dalam Bahasa Inggris pada anak usia 5–6 tahun. Media dirancang dengan tampilan yang menarik melalui pemilihan tema, warna, font, dan ukuran yang jelas agar mudah digunakan oleh anak. Permainan dikemas dalam konsep belajar sambil bermain sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Materi yang disajikan dibuat sederhana, komunikatif, dan mudah dipahami oleh anak.

Komponen media *SnakesEdu Board* terdiri dari beberapa bagian, yaitu:

1. Papan permainan, yang menampilkan jalur permainan ular tangga dengan desain visual menarik untuk membantu anak mengenal angka selama bermain.
2. Kartu tantangan (Card Challenge) berukuran 4,5 × 8 cm yang dicetak dua sisi dan berisi materi pembelajaran. Setiap warna memiliki enam kartu yang berfungsi memberikan tugas kepada pemain untuk mengenal dan melafalkan angka 1–10 dalam Bahasa Inggris ketika berhenti pada petak tertentu.
3. Dadu, berbentuk kubus berukuran 20 × 20 mm dengan

warna dasar putih dan mata dadu berwarna biru serta merah. Dadu terbuat dari plastik tebal yang aman dan mudah digenggam oleh anak.

4. Pion, yang digunakan sebagai penanda posisi pemain pada papan permainan. Pion terbuat dari kayu dengan finishing cat minyak, tinggi 3 cm dan diameter 1,5 cm, tersedia dalam beberapa warna seperti merah, kuning, biru muda, biru tua, dan coklat.
5. Buku panduan permainan, yang berisi petunjuk penggunaan media, aturan permainan, serta langkah pelaksanaan pembelajaran menggunakan *SnakesEdu Board*. Buku ini didesain menggunakan aplikasi Canva dengan bahan artpaper 260 gram, ukuran 14 × 14 cm, laminasi glossy, serta menggunakan font *Glacial Indifference* ukuran 13.

b. Tampilan Materi

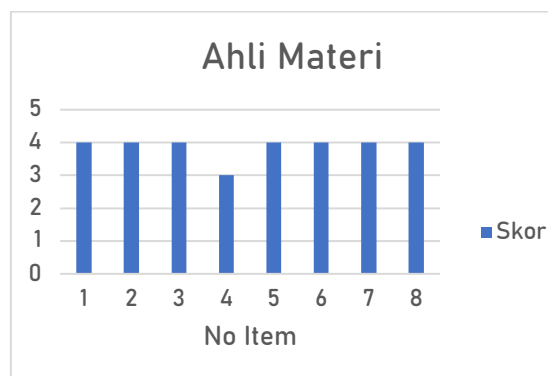
Materi dalam media *SnakesEdu Board* disusun dalam tiga tahap kegiatan pembelajaran. Tahap pertama berfokus pada kegiatan menyebutkan angka 1–10 dalam Bahasa Inggris secara berurutan dan menghitung langkah sesuai hasil lemparan dadu. Tahap kedua melatih anak mengenali simbol angka secara acak dan menyebutkannya dalam Bahasa Inggris melalui papan permainan maupun kartu tantangan. Tahap ketiga menekankan pada kemampuan menghitung jumlah objek pada kartu tantangan serta menghubungkannya dengan simbol angka dan menyebutkan hasilnya dalam Bahasa Inggris.

Penyusunan Kevalidan dan Reliabilitas Instrumen

Sebelum instrumen digunakan dalam penelitian, dilakukan uji validitas untuk memastikan kelayakan isi instrumen berdasarkan penilaian ahli.

a. Validitas Instrumen Ahli Materi

Uji validitas oleh ahli materi bertujuan untuk memastikan bahwa aspek penilaian dalam instrumen sesuai dengan tujuan pembelajaran. Hasil penilaian menunjukkan bahwa media *SnakesEdu Board* memiliki tingkat kevalidan yang sangat tinggi. Berdasarkan delapan indikator penilaian yang mencakup kesesuaian materi dengan perkembangan kognitif anak, penyajian konten, visual media, serta kesesuaian tujuan pembelajaran, diperoleh total skor 31 dengan persentase kevalidan sebesar 96,88%. Hasil ini menunjukkan bahwa materi dalam media *SnakesEdu Board* sangat valid dan layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk mengenalkan angka 1–10 dalam Bahasa Inggris pada anak usia 5–6 tahun.



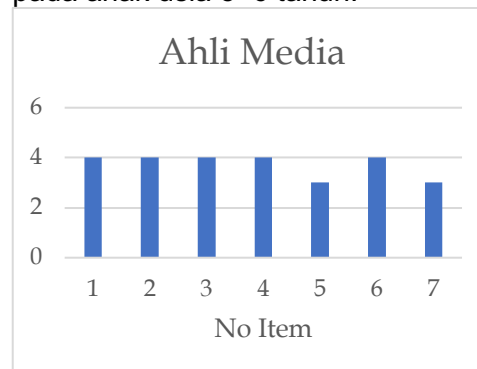
Gambar 4.7 Diagram Skor Ahli Materi

b. Validitas dan Reliabilitas Instrumen Ahli Media

Setelah dilakukan validasi oleh ahli materi, tahap selanjutnya adalah uji validitas dan reliabilitas instrumen oleh ahli media. Uji validitas ini bertujuan untuk mengetahui kesesuaian butir instrumen dalam menilai aspek tampilan, desain, warna, ilustrasi, serta kemudahan penggunaan media *SnakesEdu Board* (Syarifa & Adhan, 2025).

Secara keseluruhan, total skor yang diperoleh adalah 26 dengan persentase kevalidan sebesar 92,86%. Hasil ini menunjukkan bahwa media *SnakesEdu Board* termasuk

dalam kategori sangat valid sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk mengenalkan angka 1–10 dalam Bahasa Inggris pada anak usia 5–6 tahun.



Gambar 4.8 Diagram Skor Ahli Media

Revisi Desain Media

Berdasarkan hasil validasi dari ahli media, dilakukan beberapa revisi terhadap desain media *SnakesEdu Board* agar lebih sesuai dengan karakteristik anak usia 5–6 tahun serta lebih aman dan mudah digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Pertama, pada kartu tantangan sebelumnya terdapat instruksi seperti “Say numbers...” yang dinilai kurang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang hanya berfokus pada pengenalan angka sederhana 1–10. Instruksi tersebut dianggap terlalu kompleks bagi anak usia 5–6 tahun. Oleh karena itu, kartu tantangan direvisi dengan menyederhanakan isi kartu, yaitu dengan menghapus instruksi tersebut dan menggantinya hanya dengan angka atau gambar objek sesuai jumlahnya. Dengan demikian, anak cukup menyebutkan angka berdasarkan jumlah objek yang terdapat pada kartu tantangan.

Kedua, pada pion permainan, sebelumnya hanya dicantumkan ukuran 2,5 cm tanpa penjelasan yang rinci mengenai tinggi dan diameter pion. Berdasarkan saran ahli media, ukuran pion diperjelas menjadi tinggi 3 cm dengan diameter 1,5 cm. Perubahan ini bertujuan agar pion lebih proporsional, mudah digenggam oleh anak, serta aman digunakan selama permainan.

Ketiga, pada dadu permainan, desain awal menggunakan dadu berukuran 50 × 50 × 50 mm dengan warna

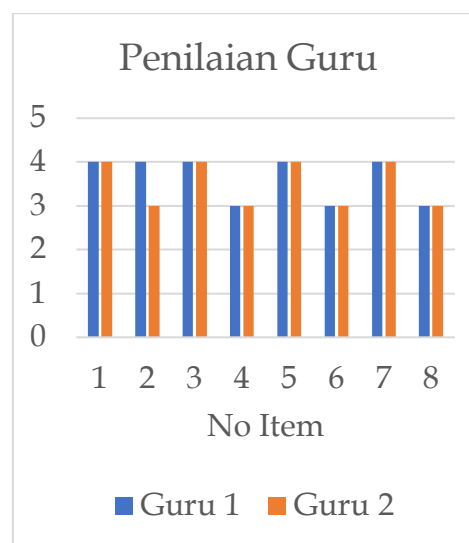
merah. Namun, bahan dadu tersebut dinilai kurang aman karena berisiko pecah saat dilempar. Setelah dilakukan revisi berdasarkan saran ahli media, ukuran dadu diubah menjadi 20 × 20 × 20 mm dengan bentuk kubus dan bahan yang lebih kuat sehingga aman saat digunakan. Selain itu, warna dadu diubah menjadi putih agar angka pada dadu terlihat lebih jelas.

Validitas Instrumen Kepraktisan Media

Instrumen kepraktisan media digunakan untuk mengetahui tingkat kemudahan penggunaan, keterlaksanaan, serta kesesuaian media *SnakesEdu Board* dalam kegiatan pembelajaran di kelas (Lisnawati et al., 2025). Sebelum digunakan dalam penelitian, instrumen tersebut terlebih dahulu diuji validitasnya untuk memastikan bahwa setiap butir pernyataan mampu mengukur aspek kepraktisan secara tepat.

Hasil validitas instrumen kepraktisan berdasarkan penilaian dua guru menunjukkan bahwa media *SnakesEdu Board* memiliki tingkat kevalidan yang tinggi. Guru pertama memberikan total skor 29 dengan persentase kevalidan 90,63%, sedangkan guru kedua memberikan total skor 28 dengan persentase kevalidan 87,50%. Penilaian tersebut mencakup beberapa indikator, yaitu kesesuaian materi dengan kurikulum dan tahap perkembangan anak, kejelasan dan daya tarik penyajian media, serta kemudahan penggunaan media oleh anak usia 5–6 tahun.

Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa instrumen kepraktisan media *SnakesEdu Board* berada pada kategori sangat valid dan layak digunakan untuk menilai tingkat kepraktisan media dalam proses pembelajaran.



Gambar 4.9 Diagram Skor Penilaian Guru

1. Reliabilitas Instrumen Penilaian Kemampuan Anak

Tabel 4.6 Hasil Reliabilitas Instrumen Penilaian Kemampuan Anak

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.697	3

Berdasarkan hasil uji reliabilitas menggunakan teknik Cronbach's Alpha, diperoleh nilai koefisien sebesar 0,697 dengan jumlah item sebanyak 3 butir. Menurut kriteria reliabilitas, instrumen dinyatakan reliabel jika Cronbach's Alpha $\geq 0,60$ untuk penelitian pengembangan dan skala kecil, atau $\geq 0,70$ untuk penelitian eksperimental yang lebih ketat. Nilai 0,697 berada sangat dekat dengan batas 0,70 dan sudah melebihi batas minimum 0,60, sehingga instrumen penilaian kemampuan anak dapat dikategorikan memiliki tingkat reliabilitas yang cukup/bagus. Dengan demikian, instrumen ini memiliki konsistensi internal yang memadai dan layak digunakan untuk mengukur kemampuan anak dalam mengenal angka 1–10 dalam Bahasa Inggris melalui media *SnakesEdu Board*.

2. Pelaksanaan (Implementation)

a. Pretest

Berdasarkan rangkaian *pretest* dan tiga tahap *treatment*, terlihat perkembangan kemampuan anak usia

5–6 tahun dalam mengenal angka 1–10 dalam Bahasa Inggris melalui media *SnakesEdu Board*. Hasil *pretest* menunjukkan kemampuan awal anak tergolong rendah, dengan rata-rata skor 1,69 pada skala 1–4; sebagian besar anak sudah mampu mengenal angka dan menghitung jumlah objek, tetapi masih ragu dan memerlukan bantuan guru. Pada Treatment 1, kemampuan siswa sebagian masih rendah hingga sedang, dengan skor rata-rata antara 1–2, meskipun beberapa siswa mulai memahami konsep membilang, mengenal angka, dan menghitung meski belum maksimal. Selanjutnya, pada Treatment 2, terjadi peningkatan yang lebih signifikan, dengan total skor antara 4–9 dan rata-rata 1,33–3; beberapa siswa mencapai skor tertinggi 9, menandakan kemampuan mereka mulai baik dan lebih stabil. Akhirnya, pada Treatment 3, hampir seluruh siswa menunjukkan perkembangan optimal; sebagian siswa memperoleh skor maksimal 12 dengan rata-rata 4, kategori sangat baik, sementara mayoritas lainnya memperoleh skor 9–10, menunjukkan kemampuan yang baik dan stabil. Secara keseluruhan, hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan media *SnakesEdu Board* secara bertahap efektif dalam meningkatkan kemampuan membilang, mengenal angka, dan menghitung pada anak, dengan peningkatan yang konsisten dari *pretest* hingga treatment 3, membuktikan dampak positif dan signifikan terhadap perkembangan kemampuan anak.

b. *Post-test*

Berdasarkan hasil *posttest* terhadap 24 anak, sebagian besar peserta memperoleh skor 3 (tuntas dengan sedikit bantuan) dan 4 (tuntas tanpa bantuan) pada ketiga aspek yang dinilai, yaitu membilang, mengenal angka, dan menghitung, menunjukkan bahwa anak telah mampu menyebutkan, mengenali, dan menghitung angka 1–10 dengan baik setelah mengikuti kegiatan

pembelajaran dan asesmen berbasis permainan serta konteks yang familiar. Pada aspek membilang, mayoritas anak memperoleh skor 3–4, menandakan kemampuan mereka sudah lancar dalam menyebutkan urutan angka 1–10, meskipun beberapa anak masih memerlukan sedikit arahan dari guru; skor 4 menunjukkan kemampuan mandiri tanpa bantuan. Pada aspek mengenal angka, sebagian besar anak berada pada skor 3, artinya mereka mampu mengenali angka 1–10 dengan baik meskipun masih membutuhkan konfirmasi atau penguatan, sementara skor 2 menunjukkan kemampuan yang masih berkembang dan perlu pendampingan lanjutan. Pada aspek menghitung objek, hasil *posttest* menunjukkan kecenderungan serupa; skor 3 menunjukkan kemampuan menghitung hingga 10 dengan sedikit bantuan, skor 4 menunjukkan kemampuan menghitung secara tepat dan mandiri, dan skor 2 masih ditemukan pada beberapa anak yang kemampuan menghitung objek konkret belum sepenuhnya stabil. Rata-rata skor individu berada pada rentang 3,00–4,00, dengan sebagian besar anak mencapai kategori tuntas, sehingga temuan ini mengindikasikan bahwa instrumen *posttest* efektif dalam mengukur kemampuan numerasi awal anak serta mendukung perkembangan kemampuan membilang, mengenal angka, dan menghitung objek secara terpadu (Putri et al., 2023)

c. Rekapitulasi

Rekapitulasi skor penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan anak secara bertahap dari tahap *pretest* hingga *posttest*. Pada tahap *pretest*, rata-rata skor anak masih berada pada kategori rendah hingga sedang, menandakan kemampuan awal mereka dalam membilang, mengenal angka, dan menghitung masih terbatas. Setelah diberikan Treatment 1, sebagian anak mulai menunjukkan peningkatan, meskipun beberapa peserta belum mengalami perubahan signifikan. Pada Treatment 2, terlihat

peningkatan yang lebih merata, ditandai dengan kenaikan skor rata-rata pada sebagian besar peserta didik. Peningkatan yang paling menonjol terjadi pada Treatment 3, di mana hampir seluruh anak memperoleh skor yang lebih tinggi dibandingkan tahap sebelumnya, menunjukkan perkembangan kemampuan yang optimal. Pada tahap *posttest*, skor anak

secara umum menunjukkan hasil yang lebih baik dibandingkan *pretest*, mengindikasikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memberikan dampak positif terhadap peningkatan kemampuan membilang, mengenal angka, dan menghitung anak secara signifikan.

d. Pengujian Data

1. Descriptive Statistics Tabel 4.13 Hasil Uji Deskriptif

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
<i>Pretest</i>	24	1.00	2.00	1.6944	.35327
<i>Treatment1</i>	24	1.00	2.00	1.5000	.45044
<i>Treatment2</i>	24	1.33	3.00	2.1250	.47966
<i>Treatment3</i>	24	2.33	4.00	3.2917	.50421
<i>Posttest</i>	24	2.33	4.00	3.2500	.47396
<i>Valid N (listwise)</i>	24				

Berdasarkan Tabel 4.12, diketahui bahwa jumlah subjek penelitian sebanyak 24 anak. Pada tahap *pretest*, diperoleh nilai minimum 1,00 dan maksimum 2,00 dengan rata-rata (mean) sebesar 1,6944 dan standar deviasi 0,35327. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan awal anak masih berada pada kategori rendah hingga sedang. Pada Treatment 1, rata-rata skor sebesar 1,5000 dengan standar deviasi 0,45044. Meskipun terdapat sedikit penurunan rata-rata dibandingkan *pretest*, variasi skor masih berada pada rentang yang sama (1,00–2,00), yang menunjukkan anak masih dalam tahap penyesuaian terhadap penggunaan media.

Pada Treatment 2, terjadi peningkatan rata-rata menjadi 2,1250 dengan nilai minimum 1,33 dan maksimum 3,00. Standar deviasi sebesar 0,47966 menunjukkan adanya variasi kemampuan

yang mulai berkembang (Rasmuin et al., 2024). Peningkatan yang lebih signifikan terlihat pada Treatment 3, dengan rata-rata mencapai 3,2917 dan nilai maksimum 4,00. Standar deviasi 0,50421 menunjukkan penyebaran skor yang relatif merata pada kategori kemampuan yang lebih tinggi.

Pada tahap *posttest*, rata-rata skor sebesar 3,2500 dengan nilai minimum 2,33 dan maksimum 4,00 serta standar deviasi 0,47396. Hasil ini menunjukkan adanya peningkatan yang cukup signifikan dibandingkan *pretest*, sehingga secara deskriptif dapat disimpulkan bahwa kemampuan anak mengalami perkembangan setelah diberi perlakuan menggunakan media yang dikembangkan (Maulidiyah et al., 2025).

2. Uji Normalitas

Tabel 4.14 Hasil Uji Normalitas

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk			Conclusion
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.	
<i>Pretest</i>	.265	24	.000	.793	24	.000	Not Normal
<i>Posttest</i>	.243	24	.001	.876	24	.007	Not Normal

a. Lilliefors Significance Correction Berdasarkan hasil tersebut, nilai signifikansi *pretest* (0,000) dan *posttest* (0,007) lebih kecil dari 0,05, maka dapat

disimpulkan bahwa data *pretest* dan *posttest* tidak berdistribusi normal. Uji hipotesis dalam penelitian menggunakan uji nonparametrik, yaitu Wilcoxon Signed

Rank Test, karena tidak memenuhi asumsi normalitas (Rasmuin et al., 2024).

1) Uji Wilcoxon

2) Hasi Uji Wilcoxon

		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Posttest	- Negative Ranks	0 ^a	.00	.00
Pretest	Positive Ranks	24 ^b	12.50	300.00
	Ties	0 ^c		
	Total	24		

a. Posttest < Pretest

b. Posttest > Pretest

c. Posttest = Pretest

	Posttest - Pretest
Z	-4.310 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

Berdasarkan hasil uji Wilcoxon Signed Rank Test pada Tabel 4.14, diketahui bahwa tidak terdapat negative ranks (*Posttest < Pretest*) dan tidak terdapat ties (*Posttest = Pretest*), sedangkan seluruh responden sebanyak 24 siswa termasuk dalam kategori *positive ranks* (*Posttest > Pretest*). Hal ini menunjukkan bahwa seluruh siswa mengalami peningkatan skor dari *pretest* ke *posttest* tanpa adanya penurunan maupun skor yang tetap. Nilai Mean Rank sebesar 12,50 dengan Sum of Ranks sebesar 300,00 mengindikasikan bahwa peningkatan yang terjadi bersifat konsisten pada seluruh responden setelah diberikan perlakuan menggunakan media

SnakesEdu Board (Syarifa & Adhan, 2025).

Secara statistik, diperoleh nilai Z sebesar -4,310 dengan Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,000. Karena nilai signifikansi 0,000 lebih kecil dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*. Penggunaan media pembelajaran *SnakesEdu Board* terbukti memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan pengenalan angka 1–10 dalam Bahasa Inggris pada anak usia 5–6 tahun. Oleh karena itu, H_0 ditolak dan H_1 diterima.

3) Uji T-

4) Test

Paired Samples Test

		Paired Differences			95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Posttest	-1.55556	.44685	.09121	-1.74425	-1.36687	-17.054	23	.000

Berdasarkan Tabel 4.15 hasil uji *Paired Samples Test*, diperoleh nilai rata-rata selisih (*Mean Difference*) antara *pretest* dan *posttest* sebesar -1,55556. Nilai negatif menunjukkan bahwa rata-rata nilai *posttest* lebih tinggi dibandingkan

dengan nilai *pretest*. Hasil analisis menunjukkan nilai t sebesar -17,054 dengan derajat kebebasan (df) 23 dan nilai signifikansi (*Sig. 2-tailed*) sebesar 0,000. Karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$), maka H_0 ditolak dan H_1

diterima. Dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest*. Perlakuan pembelajaran yang diberikan memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik.

5) Uji N-Gain

Untuk mengetahui tingkat efektivitas penggunaan media pembelajaran *SnakesEdu Board* dalam meningkatkan kemampuan anak, dilakukan perhitungan N-Gain antara skor *pretest* dan *posttest* (Harianja et al., 2024). Uji N-Gain bertujuan untuk mengukur besarnya peningkatan kemampuan peserta didik setelah diberikan perlakuan, serta untuk mengetahui kategori peningkatan tersebut (rendah, sedang, atau tinggi). Hasil perhitungan N-Gain selanjutnya dianalisis secara deskriptif untuk melihat rata-rata peningkatan yang terjadi pada seluruh responden. **Tabel 4.17 Hasi Uji N-Gain**

	N	Minimum	Maximum	Mean	Standard Deviation
Ngain	24	.43	1.00	.6798	.19578
Valid N (listwise)	24				

Berdasarkan hasil analisis deskriptif terhadap nilai N-Gain, diperoleh bahwa jumlah sampel dalam penelitian ini sebanyak 24 siswa. Nilai N-Gain minimum sebesar 0,43 dan nilai maksimum sebesar 1,00, dengan rata-rata (mean) sebesar 0,6798 serta standar deviasi sebesar 0,19578. Rata-rata N-Gain sebesar 0,6798 berada pada kategori sedang (0,30–0,70), yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *SnakesEdu Board* mampu meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal angka 1–10 dalam Bahasa Inggris dengan tingkat efektivitas pada kategori sedang menuju tinggi (Wahab et al., 2021).

Nilai minimum sebesar 0,43 menunjukkan bahwa peningkatan terendah yang dialami siswa tetap berada dalam kategori sedang, sedangkan nilai maksimum sebesar 1,00 menunjukkan adanya siswa yang mengalami peningkatan sangat tinggi atau maksimal. Standar deviasi sebesar 0,19578 mengindikasikan bahwa variasi

peningkatan antar siswa relatif kecil, sehingga peningkatan kemampuan terjadi secara cukup merata pada seluruh peserta didik setelah diberikan perlakuan (Nari, N., 2019).

1. Evaluasi (*Evaluation*)

a. Evaluasi Formatif

Evaluasi formatif dilakukan untuk mengetahui kualitas dan kelayakan media pembelajaran *SnakesEdu Board* sebelum dan selama proses implementasi (Dullah et al., 2025). Evaluasi ini bertujuan untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan anak usia 5–6 tahun, layak digunakan dalam pembelajaran, serta efektif dalam meningkatkan kemampuan mengenal angka 1–10 dalam Bahasa Inggris. Evaluasi formatif dalam penelitian ini dilakukan melalui beberapa tahap sebagai berikut:

1) Evaluasi pada Tahap Analisis (*Analyze*)

Pada tahap ini, evaluasi dilakukan melalui observasi dan wawancara di TK Islam Al-Fatah Nginden, Surabaya. Hasil analisis menunjukkan adanya kesenjangan antara kemampuan anak dalam mengenal angka 1–10 dalam Bahasa Indonesia dan kemampuan menyebutkannya dalam Bahasa Inggris. Temuan ini menjadi dasar pengembangan media *SnakesEdu Board* sebagai solusi atas permasalahan pembelajaran yang ada.

2) Evaluasi pada Tahap Perancangan (*Design*)

Evaluasi dilakukan dengan mengonsultasikan rancangan awal (prototipe) media kepada dosen pembimbing sebelum diproduksi. Masukan yang diberikan berkaitan dengan kesesuaian materi, desain permainan, indikator penilaian, serta keselarasan antara tujuan pembelajaran dan aktivitas bermain. Tahap ini bertujuan untuk menyempurnakan desain awal sebelum masuk ke tahap pengembangan produk.

3) Evaluasi pada Tahap Pengembangan (*Development*)
Pada tahap ini, evaluasi dilakukan melalui validasi ahli, yaitu:

- Validasi ahli materi memperoleh persentase kevalidan sebesar 96,88% dengan kategori sangat valid.
- Validasi ahli media memperoleh persentase kevalidan sebesar 92,86% dengan kategori sangat valid.
- Validasi kepraktisan oleh guru menunjukkan persentase sebesar 90,63% (Guru 1) dan 87,50% (Guru 2) dengan kategori sangat praktis.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa media *SnakesEdu Board* layak digunakan dalam pembelajaran dengan revisi kecil sesuai saran validator.

4) Evaluasi pada Tahap Implementasi (*Implementation*)

Evaluasi pada tahap ini dilakukan melalui:

- *Pretest* untuk mengetahui kemampuan awal anak.
- *Treatment* 1–3 untuk melihat perkembangan selama penggunaan media.
- *Posttest* untuk mengetahui peningkatan setelah penggunaan media.

Hasil analisis menunjukkan:

- Data tidak berdistribusi normal (uji Shapiro-Wilk).
- Uji Wilcoxon menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, sehingga terdapat perbedaan signifikan antara *pretest* dan *posttest*.
- Nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,6798 termasuk kategori sedang, yang menunjukkan efektivitas media dalam meningkatkan kemampuan anak.

5) Kesimpulan Evaluasi Formatif

Berdasarkan seluruh tahapan evaluasi formatif, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *SnakesEdu Board* dinyatakan layak dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran untuk anak usia 5–6 tahun dengan keterangan berikut:

- Sangat valid dari aspek materi dan media,
- Sangat praktis menurut guru,
- Efektif meningkatkan kemampuan mengenal angka 1–10 dalam Bahasa Inggris,
- Memberikan peningkatan signifikan berdasarkan uji Wilcoxon dan analisis N-Gain.

b. Evaluasi Sumatif

Evaluasi sumatif dilakukan pada tahap akhir penelitian untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran *SnakesEdu Board* secara keseluruhan setelah melalui tahapan pengembangan dan implementasi (Maulida et al., 2024). Evaluasi ini bertujuan untuk menilai sejauh mana media yang dikembangkan mampu meningkatkan kemampuan anak usia 5–6 tahun dalam mengenal dan menyebutkan angka 1–10 dalam Bahasa Inggris. Evaluasi sumatif dilaksanakan dengan membandingkan hasil *pretest* dan *posttest* yang diberikan kepada 24 anak kelompok B di TK Islam Al-Fatah Nginden, Surabaya.

Berdasarkan hasil analisis deskriptif, nilai rata-rata *pretest* sebesar 1,6944, sedangkan nilai rata-rata *posttest* meningkat menjadi 3,2500. Peningkatan ini menunjukkan adanya perubahan kemampuan yang cukup signifikan setelah anak mengikuti pembelajaran menggunakan media *SnakesEdu Board*. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data *pretest* dan *posttest* tidak berdistribusi normal (Sig. $< 0,05$), sehingga pengujian hipotesis menggunakan uji Wilcoxon Signed Rank Test. Hasil uji Wilcoxon menunjukkan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) = $0,000 < 0,05$, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*. Seluruh siswa (24 anak) mengalami peningkatan skor, tanpa adanya penurunan maupun skor yang tetap (Nababan et al., 2024).

Dapat disimpulkan bahwa media *SnakesEdu Board* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan anak dalam mengenal angka 1–10 dalam Bahasa Inggris. Hasil uji N-Gain menunjukkan

nilai rata-rata sebesar 0,6798, yang berada pada kategori sedang (0,30–0,70) dan mendekati kategori tinggi (Harianja et al., 2024). Hal ini menunjukkan bahwa efektivitas penggunaan media *SnakesEdu Board* dalam meningkatkan kemampuan anak tergolong baik dan peningkatannya terjadi secara cukup merata pada seluruh peserta didik. Berdasarkan keseluruhan hasil analisis tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *SnakesEdu Board* layak dan efektif digunakan sebagai alternatif media pembelajaran dalam mengenalkan angka 1–10 dalam Bahasa Inggris pada anak usia 5–6 tahun. Evaluasi sumatif ini menegaskan bahwa pengembangan media telah memenuhi tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan pada tahap awal penelitian.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *SnakesEdu Board* dikembangkan melalui tahapan pengembangan yang sistematis sehingga menghasilkan media yang sesuai dengan karakteristik anak usia 5–6 tahun. Media ini dirancang dalam bentuk permainan ular tangga edukatif dengan tampilan visual yang menarik, warna cerah, serta aktivitas interaktif untuk membantu anak mengenal angka 1–10 dalam Bahasa Inggris. Hasil penilaian menunjukkan bahwa media ini memiliki tingkat kevalidan yang sangat tinggi, dengan persentase dari ahli materi sebesar 96,88% dan ahli media sebesar 92,86%, serta dinilai sangat praktis oleh guru sehingga layak digunakan dalam pembelajaran. Selain itu, media *SnakesEdu Board* juga terbukti efektif meningkatkan kemampuan anak, yang ditunjukkan oleh peningkatan rata-rata nilai dari *pretest* (1,6944) menjadi *posttest* (3,2500), hasil uji *Wilcoxon* dan *Paired Sample T-Test* dengan nilai signifikansi 0,000 ($<0,05$), serta nilai *N-Gain* sebesar 0,6798 yang berada pada kategori sedang menuju tinggi, sehingga media ini efektif digunakan untuk mengenalkan angka 1–

10 dalam Bahasa Inggris pada anak usia 5–6 tahun.

DAFTAR PUSTAKA

- Ambarwati, W. D. (2023). Pengembangan Kemampuan Kognitif Anak Didik PAUD di TK Dharma Wanita Wringinanom melalui Metode Bernyanyi. *Jurnal Pendidikan Sendratasik*, 12(1), 166–179.
- Andriani, T. (2012). Permainan Tradisional Dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini. In *Jurnal Sosial Budaya* (Vol. 9, Issue 1).
- Apriliana, S. D., & Khotimah, N. (2019). Pengaruh Media Panggung Boneka Terhadap Keterampilan Berbicara Pada Anak Kelompok a Di Tk Adni Islamic English School Surabaya. *PAUD Teratai*, 8(1), 1–7.
- Arsyad A. (2011). *Media Pembelajaran*. 23–35.
- Badriah, E. S. (2023). Pengembangan Aplikasi Do'a Harian Anak (ADHA) Untuk Meningkatkan Nilai Agama Dan Moral Anak Usia dini. In *Tesis*.
- Chabib, M., Tri Djatmika, E., & Kuswandi, D. (2017). *EFEKTIVITAS PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA SEBAGAI SARANA BELAJAR TEMATIK SD*. 2, 910–918.
- Dullah, W., Zulaeha, O., Ajim, I., Taufik, R., & Formatif, E. (2025). Evaluasi Formatif Dan Sumatif Pada Pembelajaran Ekonomi Berbasis Lingkungan Deep Learning Di Smas It Fagogoru. *Jurnal Pendidikan Dan Ekonomi*, 7(1), 50–57.
- Fitriani, L., Destiani, D., Fatimah, S., & Novitasari, S. (2022). Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Pengenalan Bahasa Inggris untuk Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Berbasis Android. *Jurnal Algoritma*, 537–546.
- Gea, A., Fajar, R., Zega, W., Studi, P., Kristen, P., Usia, A., Tinggi, S., & Ekumene, T. (2025). Metode Pembelajaran Kreatif dalam Pendidikan Anak Usia Dini. *Khirani*.
- Hadiyanti, M. D. (2022). *Peningkatan kemampuan berhitung permulaan*

- anak usia 5-6 tahun melalui sempoa panel berhitung.
- Handayani, I., Mustikaati, W., Anazah, Zakiyyan, F., & Robiah, S. (2025). Pemahaman Perkembangan Kognitif Anak Sebagai Kunci Pembelajaran Yang Efektif. *Socius: Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial*, 2(10), 260–265.
- Harianja, M. R., Yusup, M., Siahaan, S. M., Sriwijaya, U., & Kunci, K. (2024). Uji N-Gain pada Efektivitas Penggunaan Game dengan Strategi SGQ untuk Meningkatkan Berpikir Komputasi dalam Literasi Energi. *Jurnal Intelektualita: Keislaman, Sosial, Dan Sains*, 13. <https://doi.org/10.19109/intelektualita.v13i2.25168>
- Hastuti, A. P., & Dkk. (2021). Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Metode Bermain Media Pansitung Di RA Kentengsari Kabupaten Magelang. *Citra Ilmu*, 34(17), 2021.
- Kaniawati, E. (2023). Evaluasi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(2), 18–32.
- Lewa, Y. F., Ita, E., & Juita, A. K. (2023). Jurnal Citra Pendidikan Anak (JCPA) PENGEMBANGAN MEDIA PAPAN PINTAR ANGKA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL ANGKA PADA ANAK USIA Sebagai contoh masa peka untuk berbicara pada periode ini tidak terlewati maka anak akan mengalami hambatan dalam perkem. *Jurnal Citra Pendidikan Anak (JCPA)*, 2, 635–643.
- Lisnawati, R., Priyanti, N., & Yuliantina, I. (2025). Pengembangan Media Tabung Angka Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Konsep Bilangan pada Anak Usia Dini. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 8(3), 2023–2035.
- Maulida, P. L., Oktalisa, C., Hermalinda, & Putra, R. S. (2024). Mengukur Keberhasilan Evaluasi Pembelajaran: Telaah Evaluasi Formatif Dan Sumatif Dalam Kurikulum Merdeka Di Sd Negeri 16 Banda Aceh. *Didaktik*, 10(September).
- Maulidiyah, E. C., Adhe, K. R., Widayanti, M. D., Safitri, G. L., Rahmawati, D., Nashirah, S. Z., Sagita, S., Syakira, R. A., Surabaya, U. N., & Artikel, R. (2025). Pengaruh media “timbang” terhadap kemampuan numerik anak. 5(1), 16–27.
- Nababan, E., Marbun, Y. M., Sihombing, B., Matematika, P., Keguruan, F., Ilmu, D., & Hkbp, U. (2024). Efektivitas Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Terhadap Pemahaman Konsep dan Hasil Belajar Pada Materi Persamaan Garis Lurus Kelas VIII di Smp Negeri 2 Tapian Dolok. *INNOVATIVE*, 4, 2754–2766.
- Nari, N., D. (2019). Penerapan permainan puzzle untuk meningkatkan kemampuan membilang. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi Dan Aplikasi*, 7(1), 124.
- Nashirah, S. Z., Gowinda, D., Safitri, L., Adhe, K. R., & Agustin, M. (2025). Validitas Perancangan Game Myfirstalphabet Sebagai Media Pembelajaran Literasi Anak Usia Dini. 2(1), 8–15.
- Nurdin, N., & Anhusadar, L. O. (2020). Evaluasi Pelaksanaan Standar Proses di Satuan Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 982. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.485>
- Putri, R. A. I., Widayati, S., Reza, M., & Masudah, M. (2023). Efektifitas Penggunaan Media Cermin Ekspresi Untuk Meningkatkan Percaya Diri Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Abata : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 3(1), 1–19. <https://doi.org/10.32665/abata.v3i1.1426>
- Rahmad, A. (2024). Alasan Peneliti Menggunakan Analisis Statistik Wilcoxon (Non Parametrik). *LPPM*.
- Rasmuin, Rahmatia, Lestari, D., Sardiana, & Syafitri, N. (2024). Bimbingan Teknis Penggunaan Aplikasi Analisis Data Penelitian Menggunakan Uji Beda Rerata (statistik parametrik & non parametrik). *KAMBA MPU: JURNAL PENGABDIAN*

- MASYARAKAT, 2, 4–13.
- Rini Juliana Sipahutar , Dorlince Simatupang, S. M. A. S. (2023). Stimulasi Kognitif Anak Usia Dini melalui Pemrograman Komputer Menggunakan ScratchJr. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(6), 6493–6504. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.4682>
- Rohmah, U. (2025). *Perkembangan dan Pendidikan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini*. 9(1), 130–138. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v9i1.5918>
- Setiawati, F. A., S. (2021). Penerapan Strategi Pembelajaran Melalui Permainan Ular Tangga Tantangan Dalam Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Buah Hati*, 8, 49–61.
- Setyaningrum, S. R., & dkk. (2014). Association Participation in Early Childhood Education with Cognitive Development of Early Childhood. *Kesmas-National Public Health Journal*, 8(6), 243–249.
- Stakanova, E. (2014). Berbagai Pendekatan dalam Mengajar Bahasa Inggris sebagai Bahasa Asing untuk Pembelajar Muda. *Procedia Ilmu Sosial Dan Perilaku*. <https://doi.org/https://doi:10.1016/j.sbspro.2014.08.154>
- Syarifa, N., & Adhan, D. N. (2025). Pengembangan Media Ammelur Terhadap Perkembangan Berpikir Simbolik (Mengenalkan Angka 1 - 10) Anak 4 - 5 Tahun. *Arsen*, 2(2), 108–119.
- Wahab, A., Junaedi, J., & Azhar, M. (2021). Efektivitas Pembelajaran Statistika Pendidikan Menggunakan Uji Peningkatan N-Gain di PGMI. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1039–1045. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.845>
- Wardani, I. R. W., Putri Zuani, M. I., & Kholis, N. (2023). Teori Belajar Perkembangan Kognitiv Lev Vygotsky dan Implikasinya dalam Pembelajaran. *DIMAR: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(2), 332–346. https://doi.org/10.58577/dimar.v4i2.92*