

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL LAMBANG BILANGAN MELALUI
PERMAINAN ULAR TANGGA PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN
DI TK ISLAM AISYAH MUARA PENIMBUNG ULU**

Nurjana¹, Yin Yin Septiani²

^{1,2}PGPAUD FKIP Universitas Sriwijaya

[1nurjanasaja67@gmail.com](mailto:nurjanasaja67@gmail.com), [2yinyinseptiani@fkip.unsri.ac.id](mailto:yinyinseptiani@fkip.unsri.ac.id)

ABSTRACT

This research aims to improve the ability to recognize number symbols in children aged 5-6 years at TK Islam Aisyah Muara Penimbung Ulu through the use of snakes and ladders game media. The primary problem identified was the low understanding of number symbol concepts, where children tended to memorize without understanding the meaning of the symbols. The method used is Classroom Action Research (CAR) following the Kemmis & McTaggart model, consisting of two cycles. The research subjects consisted of 12 children. The results showed a significant increase in children's cognitive abilities, rising from a low completion rate in the pre-cycle stage to 49.6% in Cycle I, and reaching 80.47% in Cycle II. It is concluded that the use of the snakes and ladders game is effective as an interactive and concrete learning medium in transforming abstract mathematical concepts into an enjoyable learning experience for children.

Keywords: *Early Childhood, Recognizing Number Symbols, Snakes and Ladders Game*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenali lambang bilangan pada anak usia 5-6 tahun di TK Islam Aisyah Muara Penimbung Ulu melalui media permainan ular tangga. Masalah utama yang ditemukan adalah rendahnya pemahaman konsep mengenali lambang bilangan, di mana anak cenderung menghafal tanpa memahami makna simbol. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis & McTaggart yang terdiri dari dua siklus. Subjek penelitian berjumlah 12 anak. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan pada kemampuan kognitif anak, dari tahap pra-siklus dengan ketuntasan rendah, meningkat menjadi 49,6% pada Siklus I, dan mencapai 80,47% pada Siklus II. Disimpulkan bahwa penggunaan permainan ular tangga efektif sebagai media pembelajaran yang interaktif dan konkret dalam mentransformasi konsep matematika abstrak menjadi pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak.

Kata Kunci: Anak Usia Dini, Mengenali Lambang Bilangan, Permainan Ular Tangga

A. Pendahuluan

Pendidikan anak usia dini adalah proses yang mendukung tumbuh kembang anak sejak lahir hingga usia enam tahun, mencakup aspek fisik dan non-fisik. Pendidikan anak usia dini bertujuan memberikan stimulasi yang tepat untuk perkembangan anak secara menyeluruh, meliputi aspek jasmani, rohani, motorik, intelektual, emosional, dan sosial. Kurikulum berbasis kompetensi pada pendidikan anak usia dini fokus pada pemberian pengalaman belajar yang dapat meningkatkan kemampuan dan keterampilan anak. Pendidikan anak usia dini memprioritaskan untuk meningkatkan enam aspek dasar anak, yaitu kognitif, bahasa, seni, motorik, nilai agama moral, dan sosial emosional. Pembelajaran pada pendidikan anak usia dini harus disesuaikan dengan tahap perkembangan anak usia 0-6 tahun.

Salah satu kemampuan utama yang harus dikembangkan adalah kognitif. Aspek perkembangan kognitif anak usia dini memiliki indikator yang telah ditentukan dalam Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) melalui Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014. Prawaningtyas (dalam Metro, 2025)

menjelaskan bahwa STPPA mencakup enam aspek perkembangan anak, termasuk kognitif yang disesuaikan dengan tingkat usia anak. Pada usia 5-6 tahun, aspek kognitif anak meliputi anak dapat dengan mudah meletakkan benda sesuai dengan kelompoknya, anak mampu belajar memecahkan masalah, anak berpikir logis dan berpikir simbolik.

Mengenalkan lambang bilangan pada anak usia dini adalah cara pertama atau upaya awal untuk mengajarkan konsep dasar matematika kepada mereka. Salah satu bagian dari pembelajaran anak usia dini adalah mengenalkan konsep dan lambang bilangan (angka). Kurniati et al. (2022), memaparkan bahwa tujuan dari pengenalan konsep lambang bilangan adalah untuk membangun pemahaman yang kuat pada anak mengenai bilangan dan operasi hitung. Hal ini berfungsi sebagai dasar yang kokoh agar anak dapat mengembangkan dan meningkatkan kemampuan matematika mereka di tahap berikutnya. Memperkenalkan konsep angka atau matematika dasar kepada anak sangat dianjurkan untuk dilakukan melalui penggunaan benda-

benda nyata (konkret). Namun, mengenalkan lambang bilangan kepada anak usia dini bukanlah proses yang mudah, karena seringkali anak-anak menganggap lambang bilangan tersebut hanya sebagai deretan kata-kata yang tidak memiliki arti penting. Zummiassa et al. (2023), menyatakan bahwa pengetahuan tentang pengenalan lambang bilangan sebaiknya diberikan terlebih dahulu kepada anak karena lebih mudah dipahami dan terkait dengan kehidupan sehari-hari mereka.

Berdasarkan hasil observasi awal di TK Islam Aisyah Muara Penimbung ulu, penulis menemukan permasalahan bahwasanya terdapat 7 dari 12 anak mengalami kesulitan dalam mengenal lambang bilangan pada saat mereka belajar tentang lambang bilangan di papan tulis. Hal ini dibenarkan oleh selaku guru yang mengajar di sana melalui wawancara pada hari Rabu tanggal 1 Oktober 2025. Anak-anak lebih fokus pada hafalan daripada pemahaman konsep. Kondisi ini dapat menghambat perkembangan kognitif dan menurunkan minat belajar matematika anak. Oleh karena itu, pengetahuan tentang pengenalan lambang bilangan sebaiknya diberikan

kepada anak karena lebih mudah dipahami dan terkait dengan kehidupan sehari-hari anak. Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014, tepatnya pada standar tingkat pencapaian perkembangan anak (STPPA), menyebutkan bahwa anak usia 5–6 tahun dikatakan dapat mengenal lambang bilangan jika mereka telah mencapai kemampuan kognitif yang meliputi mengenal dan menyebutkan lambang bilangan 1 sampai 10 atau lebih secara lisan dan tertulis, menghitung benda 1 sampai 20 dengan konsep satu-satu yang benar, memasang lambang bilangan dengan jumlah benda yang sesuai misalnya, menunjuk angka "4" saat ada empat boneka, memahami konsep jumlah dan perbandingan dasar lebih banyak, lebih sedikit, serta mampu melakukan penjumlahan dan pengurangan sederhana menggunakan benda konkret. Pencapaian ini menunjukkan bahwa anak tidak hanya hafal urutan lambang bilangan (angka), tetapi juga memahami nilai (kuantitas) yang diwakili oleh lambang bilangan tersebut.

Metode pembelajaran yang diterapkan saat ini belum efektif untuk membantu anak usia dini memahami

konsep mengenal lambang bilangan karena pada saat observasi awal, guru di kelas hanya mengajarkan anak berhitung dan mengenal lambang bilangan (angka) 1-10 secara hafalan, dan sebagian besar anak hanya mengandalkan jari tangan saat berhitung. Anak-anak pada usia ini belajar terbaik melalui aktivitas konkret, menyenangkan, dan pengalaman langsung. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan inovatif dan media pembelajaran menarik, seperti permainan, yang memungkinkan anak belajar aktif, eksploratif, dan tanpa tekanan.

Ular tangga adalah permainan tradisional yang kaya akan nilai edukasi matematika. Permainan ini bersifat integratif yang menggabungkan motorik kasar seperti gerak maju di papan, motorik halus ketika mengguncang dan melempar dadu, aspek kognitif numerasi, dan sosial anak dalam suasana yang menyenangkan dan bebas tekanan Nisa, (2025). Permainan ular tangga merupakan salah satu media pembelajaran inovatif dan konkret yang sangat cocok untuk anak usia 5-6 tahun. Melalui permainan ini, anak secara langsung berinteraksi dengan lambang bilangan (angka) pada

papan permainan, belajar berhitung langkah sesuai dadu dan secara visual memahami urutan lambang bilangan (angka) 1-30 atau lebih saat mereka bergerak naik turun.

Beberapa penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa permainan ular tangga memiliki peran penting dalam mendukung perkembangan kognitif anak usia dini. Penelitian oleh Sudarmiati et al. (2023), menunjukkan bahwa permainan ular tangga dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan anak di kelompok B. Selanjutnya, penelitian dari Azzahra et al. (2024), menemukan bahwa pengembangan media ular tangga dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan pada kelompok A. Adapun penelitian dari Putri, (2024), menunjukkan bahwa penggunaan permainan ular tangga secara signifikan dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak usia 4-5 tahun. Sejalan dengan hal tersebut penelitian dari Royani & Suryana (2023), permainan ular tangga mampu meningkatkan pemahaman dan penguasaan anak terhadap konsep bilangan. Sementara itu, penelitian dari Simanjuntak et al. (2023), media ular tangga salah satu alternatif permainan yang tepat untuk

diterapkan pada anak usia dini, terutama untuk mengembangkan aspek kognitif anak.

Tujuan utama penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan melalui permainan ular tangga pada anak usia 5-6 tahun di TK Islam Aisyah Muara Penimbung Ulu, sekaligus memberikan wawasan teoretis mengenai efektivitas media permainan tersebut dalam pendidikan anak usia dini. Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang signifikan bagi peserta didik melalui pengalaman belajar yang interaktif, konkret, dan menyenangkan guna meningkatkan motivasi serta kemampuan motorik halus mereka. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi panduan strategis dan alternatif media pembelajaran yang inovatif untuk melengkapi metode yang sudah ada, serta mampu meningkatkan kualitas pembelajaran kognitif dan menjadi landasan berbasis riset dalam pengambilan kebijakan terkait penggunaan media pembelajaran yang edukatif dan variatif di lingkungan institusi pendidikan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti menetapkan judul penelitian "Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Permainan Ular Tangga pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Islam Aisyah Muara Penimbung Ulu".

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*). Penelitian tindakan kelas dikategorikan sebagai penelitian terapan (*Action Research*) yaitu penelitian yang bersifat praktis dan dapat langsung digunakan karena tindakan atau aktivitas penelitiannya dilakukan di kelas (*classroom*) maka disebut Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau dalam bahasa Inggris *Classroom Action research (CAR)*. Tujuan utama dari Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research* adalah untuk menguji dampak dari suatu tindakan spesifik yang diterapkan di dalam kelas. Menurut Kunandar yang dikutip oleh Machali, (2022), PTK adalah aktivitas yang dilaksanakan oleh pendidik, baik secara mandiri maupun berkolaborasi dengan pihak lain, dengan sasaran akhir untuk meningkatkan atau memperbaiki

kualitas proses pembelajaran yang berlangsung di kelas tersebut.

Tindakan yang dilakukan untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan anak usia 5-6 tahun pada penelitian ini menggunakan permainan ular tangga. Penelitian ini dilakukan secara kolaboratif, di mana peneliti berperan sebagai pengamat (*observer*) dan guru bertindak sebagai pelaksana tindakan. Keduanya bekerja sama dalam setiap tahap penelitian, mulai dari perencanaan, pelaksanaan observasi, hingga refleksi untuk menentukan langkah-langkah yang dapat dilakukan dalam meningkatkan kualitas proses belajar mengajar di kelas.

Subjek dalam penelitian ini adalah anak kelompok B kelas Marwah usia 5-6 Tahun di Tk Islam Aisyah Muara Penimbung Ulu yang berjumlah 12 anak di antaranya 6 perempuan dan 6 laki-laki. Adapun yang menjadi objek penelitian adalah permainan ular tangga dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia 5-6 tahun.

Prosedur penelitian ini menggunakan desain model Kemmis & Mc Taggart yang tahapannya yaitu perencanaan (*planning*),

implementasi (*action*), pengamatan (*observation*), dan refleksi (*reflection*) tahapan ini terjadi berulang kali sampai tujuan penelitian tercapai (Inanna, 2024).

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan secara komprehensif melalui observasi langsung untuk mengamati fenomena di dalam kelas, yang didukung dengan wawancara mendalam bersama guru dan peserta didik guna menggali informasi terkait proses serta hasil pembelajaran. Selain itu, peneliti menggunakan dokumentasi visual sebagai bukti autentik untuk memperkuat temuan penelitian, serta lembar ceklis yang disusun berdasarkan indikator kemampuan mengenal lambang bilangan untuk mengukur tingkat pencapaian anak secara akurat.

Setelah seluruh data terkumpul, tahap berikutnya adalah melakukan analisis data menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif untuk menggambarkan proses pembelajaran serta deskriptif kuantitatif untuk mengolah perolehan angka hasil belajar. Indikator keberhasilan dalam penelitian ini ditetapkan dengan target pencapaian rata-rata kelas sebesar 75%, yang

menjadi tolak ukur bahwa peserta didik telah mencapai minimal kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dalam kemampuan mengenal lambang bilangan.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Secara singkat dan jelas uraikan hasil yang diperoleh dan dilengkapi dengan pembahasan yang mengupas tentang hasil yang telah didapatkan dengan teori pendukung yang digunakan.

Tahap Awal (Pra Siklus)

Tahap awal penelitian ini dimulai dengan melakukan observasi awal untuk memetakan kemampuan dasar peserta didik dalam mengenal lambang bilangan, yang nantinya menjadi landasan dalam merancang strategi pembelajaran melalui media permainan ular tangga. Berdasarkan pengamatan langsung selama proses pembelajaran, ditemukan kondisi objektif bahwa mayoritas anak masih kesulitan menghubungkan konsep bilangan dengan lambangnya, yang terlihat dari keraguan serta kekeliruan mereka saat menyebutkan angka pada papan permainan atau saat menggerakkan pion. Data dari instrumen penilaian menunjukkan tingkat ketuntasan yang masih

rendah, di mana 3 anak berada pada kategori Belum Berkembang (BB), 7 anak berada pada kategori Mulai Berkembang (MB) karena masih memerlukan bantuan intensif, dan hanya 2 anak yang telah mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Temuan ini memperkuat urgensi pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sebagai upaya sistematis untuk memperbaiki kualitas pembelajaran dan meningkatkan pemahaman angka anak secara lebih terarah.

Tabel 1 Rekapitulasi Data Mengenai Lambang Bilangan Pra Siklus

No	Kriteria Penilaian	Jumlah Anak	Tingkat Ketuntasan
1	Belum Berkembang	3	25%
2	Mulai Berkembang	7	58,3 %
3	Berkembang Sesuai Harapan	2	16,7%
4	Berkembang Sangat Baik	0	0%

Berdasarkan data awal kemampuan kognitif anak dalam mengenal lambang bilangan di TK Islam Aisyah Muara Penimbung Ulu masih tergolong rendah dan belum mencapai ketuntasan yang diharapkan. Rendahnya capaian pra-tindakan ini menjadi urgensi bagi peneliti untuk melaksanakan

perbaikan pembelajaran melalui siklus penelitian tindakan kelas.

1.2 Siklus I

Pada siklus I, peneliti mengimplementasikan media permainan ular tangga sebagai upaya meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan anak melalui aktivitas menyebutkan, mencocokkan, serta mengurutkan angka sesuai dengan tema pembelajaran yang telah disusun.

Setelah dilakukannya siklus I hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak dibandingkan kondisi awal setelah diterapkannya media permainan ular tangga.

Meskipun anak-anak mulai mampu mengenali dan menyebutkan lambang bilangan, mereka masih menunjukkan keraguan dan memerlukan bantuan serta arahan intensif dari guru selama proses pembelajaran berlangsung. secara keseluruhan, capaian pada siklus ini menjadi indikasi positif adanya perkembangan kognitif anak yang lebih baik daripada sebelum tindakan dilakukan.

Tabel 2 Rekapitulasi Data Mengenai Lambang Bilangan Siklus I

No	Kriteria Penilaian	Jumlah Anak	Tingkat Ketuntasan
1	Belum Berkembang		0%
2	Mulai Berkembang	8	66,6 %
3	Berkembang Sesuai Harapan	2	16,7%
4	Berkembang Sangat Baik	2	16,7%

Data perolehan mencatat bahwa 8 anak berada pada kategori Mulai Berkembang (MB) dengan tingkat ketuntasan 66,6%, sementara 2 anak mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebesar 16,7%, dan 2 anak lainnya sudah berada pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) dengan persentase 16,7%.

Hasil refleksi pada Siklus I menunjukkan bahwa meskipun penggunaan permainan ular tangga sudah cukup efektif, diperlukan variasi metode yang lebih dinamis untuk menjaga antusiasme peserta didik dan meminimalkan kejenuhan. Oleh karena itu, diusulkan inovasi untuk Siklus II berupa penguatan aspek visual melalui penambahan media cetak lambang bilangan serta integrasi aktivitas fisik, seperti kegiatan melempar dan menangkap dadu. Langkah-langkah strategis ini

diharapkan mampu mengoptimalkan kemampuan mengenal lambang bilangan anak hingga mencapai target keberhasilan yang telah ditetapkan.

1.2 Siklus II

Pada siklus II, peneliti mengimplementasikan media permainan ular tangga dengan menambahkan inovasi berupa penguatan aspek visual melalui penambahan media cetak lambang bilangan sebagai media pendukung serta integrasi aktivitas fisik, seperti kegiatan melempar dan menangkap dadu sebagai upaya meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan anak melalui aktivitas menyebutkan, mencocokkan, serta mengurutkan angka sesuai dengan tema pembelajaran yang telah disusun.

Tabel 1 Rekapitulasi Data Mengenai Lambang Bilangan Pra Siklus

No	Kriteria Penilaian	Jumlah Anak	Tingkat Ketuntasan
1	Belum Berkembang	3	25%
2	Mulai Berkembang	7	58,3 %
3	Berkembang Sesuai Harapan	2	16,7%
4	Berkembang Sangat Baik	0	0%

Berdasarkan hasil observasi pada siklus II memperlihatkan kemajuan signifikan pada semua anak

dalam hal pengenalan lambang bilangan. Sebanyak 75% anak (9 orang) kini berada pada kategori Berkembang Sangat Baik, dan 25% sisanya (3 orang) masuk kategori Berkembang Sesuai Harapan. Peningkatan tersebut dapat dilihat melalui kemampuan anak dalam menyebutkan, mengurutkan, dan menghubungkan lambang bilangan dengan benda konkret. Oleh karena itu, Peningkatan kemampuan Mengenal Lambang bilangan Pada anak Usia 5-6 tahun Di TK Islam Aisyah Muara Penimbung Ulu telah sesuai dengan indikator keberhasilan dan tidak perlu dilanjutkan lagi.

1.4 Pembahasan

Penelitian ini menerapkan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan kolaboratif bersama guru kelas guna mengoptimalkan kualitas pembelajaran di kelas. Penelitian ini menggunakan model Kemmis & McTaggart, penelitian ini disusun dalam dua siklus di mana masing-masing siklus terdiri dari fase perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Setiap siklus berlangsung selama lima pertemuan dengan instrumen lembar observasi sebagai alat utama untuk memantau

peningkatan kemampuan siswa dalam memahami lambang bilangan.

Kegiatan bermain permainan ular tangga menawarkan pengalaman yang unik dan menyenangkan dalam mengenal lambang bilangan. melalui kegiatan ini anak berinteraksi secara aktif dengan media visual yang mampu membangun pemahaman konsep matematis secara konkret. Dengan keterlibatan langsung saat melempar dadu dan menjalankan pion, anak dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan tanpa adanya tekanan.

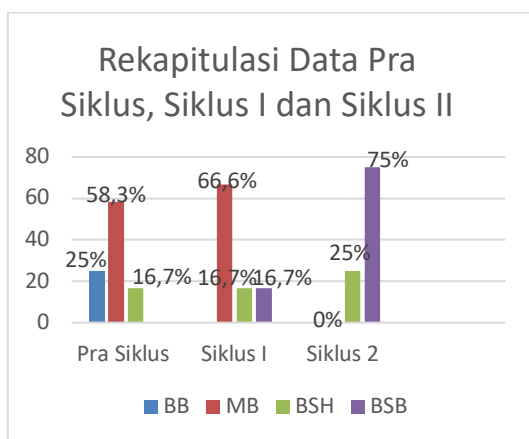
Pada tahap prasiklus, kemampuan mengenal lambang bilangan tergolong rendah. Hal ini terlihat dari data awal di mana 3 anak (25%) yang terdapat pada kriteria Belum Berkembang dan 7 anak (58,3%) dengan kriteria mulai berkembang. Sementara itu, 2 anak (16,7%) yang mencapai kriteria Berkembang Sesuai Harapan. Kondisi ini wajar terjadi karena anak belum menerima stimulasi yang tepat selama proses pembelajaran.

Hasil observasi pada siklus I menunjukkan kemajuan signifikan dalam penguasaan lambang bilangan, di mana tidak ada lagi anak yang berada pada kategori Belum

Berkembang (BB). Secara rinci, terdapat 8 anak (66,6%) pada kategori Mulai Berkembang (MB), sementara kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB) masing-masing dicapai oleh 2 anak dengan persentase masing-masing 16,7%. Meskipun anak telah mampu mengenali lambang bilangan, sebagian masih memerlukan bimbingan guru saat proses pembelajaran. Antusiasme siswa meningkat berkat penggunaan media visual yang menarik. Sejalan dengan pendapat Sari (2025), keterlibatan media visual interaktif dalam kelas berfungsi sebagai stimulus yang memperkuat pemahaman kognitif anak terhadap lambang bilangan secara mendalam.

Meskipun terdapat kemajuan, hasil tersebut belum memenuhi target ketuntasan sehingga dilakukan perbaikan strategi pada siklus II melalui penguatan manajemen kelas dan bimbingan individual. Selaras dengan pendapat Data et al. (2025), mengenai pentingnya menyesuaikan strategi dan media dengan karakteristik siswa, guru menerapkan tema pembelajaran yang sesuai dengan minat anak dengan menambahkan kertas *print out*

tentang lambang bilangan sebagai media pendukung untuk lembar kerja anak agar menciptakan suasana belajar yang lebih suportif. Intervensi ini membuahkan hasil yang signifikan pada akhir siklus II, di mana seluruh objek penelitian mencapai ketuntasan dengan rincian 25% anak berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan 75% lainnya telah mencapai kategori Berkembang Sangat Baik (BSB).



Grafik 1 Diagram Rekapitulasi Data Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

Hasil penelitian pada siklus I dan siklus II menunjukkan adanya peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan setelah anak mengikuti pembelajaran di kelas menggunakan permainan ular tangga. Temuan tersebut dapat dilihat dari meningkatnya kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media permainan ular

tangga dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak. Peningkatan ini terjadi secara konsisten sejak pra siklus, siklus 1, hingga siklus 2. Hal tersebut membuktikan bahwa tindakan yang diberikan relevan dengan kebutuhan belajar anak khususnya dalam mengenalkan lambang bilangan.

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa implementasi permainan ular tangga efektif dalam meningkatkan kemampuan pengenalan lambang bilangan pada anak usia 5-6 tahun di TK Islam Aisyah Muara Penimbung Ulu. Keunggulan metode ini terletak pada kemampuannya mentransformasi konsep matematika yang abstrak menjadi pengalaman belajar visual dan kinestetik yang nyata. Saat berinteraksi dengan dadu, anak secara tanggap menghubungkan jumlah titik dengan lambang bilangan pada papan permainan, yang pada gilirannya memperkuat pemahaman korespondensi satu-satu. Hal ini selaras dengan teori Apipah et al. (2025), bahwa media ular tangga memfasilitasi anak dalam menyebutkan, menunjukkan, serta

mengurutkan angka melalui pengalaman bermain yang substansial. Penggunaan media ini secara berkelanjutan terbukti meningkatkan capaian perkembangan anak melalui proses pencocokan kuantitas dan simbol yang interaktif.

D. Kesimpulan

Penelitian ini dilaksanakan di TK Islam Aisyah Muara Penimbung Ulu pada anak usia 5-6 tahun dengan menggunakan media permainan ular tagga pada tahun 2025/2026. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan yang cukup signifikan yakni dari rata-rata 33% pada tahap kondisi awal menjadi 49,6% pada siklus I, selanjutnya, pada siklus II terjadi peningkatan 80,47%. Berdasarkan hasil penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa melalui permainan ular tagga dapat meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia 5-6 tahun di TK Islam Aisyah Muara Penimbung Ulu.

DAFTAR PUSTAKA

Riggs, J. A., Davis, R. M., & Dickinson, B. D. (2001). Obesity: Assessment and management in primary care.

American Family Physician, 63(11), 2185-2196.

Jurnal :

- Apipah, F. T., Nugraha, D., & Syafri, H. (n.d.). *Penggunaan Media Ular Tagga Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak Usia 4-5 Tahun*.
- April, N., Sari, F., Mawarni, E. S., & Hasanah, N. (2025). *Permainan Ular Tagga Sebagai Media Edukasi Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) pada Paud Al Khair Jonggol Bogor*. 9(2), 181–189.
- Azzahra, D. Z., Nafiqoh, H., & Rakhman, A. (2024). Pengembangan Media Ular Tagga untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan 1-6 Anak Usia Dini. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 7(1), 74–81.
- Bungaria Febryani Simanjuntak, Rotua Samosir, & Uranus Zamili. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Ular Tagga terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak Usia 5-6. *Jurnal Riset Rumpun Agama Dan Filsafat*, 2(2), 204–214. <https://doi.org/10.55606/jurrafi.v2i2.2014>
- Kurniati, A., Yuniati, S., & Rahmi, D. (2022). Media Puzzle Angka: Pengenalan Angka pada Anak Tahap Praoperasional (Toeri Piaget). *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(3), 2846–2856. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i3.1416>
- Machali, I. (2022). Penelitian Tindakan Kelas. *Indonesian Journal of Action Research*, 1(2), 317–318.
- Metro, D. I. R. A. A. (2025). *USIA DINI*

*DALAM UPAYA
MENGEMBANGKAN
KEMAMPUAN LITERASI DI RA
AL-AKBAR METRO Oleh :
AZZAHRA INDAH PRATIWI
Program Studi Pendidikan Islam
Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah
dan Ilmu Keguruan INSTITUT
AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)
METRO 1446 H / 2025 M.*

Pelaporan, D. A. N. (n.d.).

METODOLOGI PENELITIAN :

Putri, N. (2024). *Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Ular Tangga (PTK Di Tk Satu Atas SD Negeri 3 Talang Padang)*. 5(3), 173–178.

Royani, I., & Suryana, D. (2023). *Peningkatan Kemampuan Konsep Bilangan melalui Bermain Ular Tangga pada Anak Usia Dini*. 7(1), 17–26.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.3480>

Sudarmiati, S., Saputri, L. D., & Kartini, K. (2023). *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka Melalui Media Ular Tangga Di Kelompok B Taman Kanak-Kanak Yosi Nanga Pinoh Kabupaten Melawi. Masa Keemasan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 19–33.
<https://doi.org/10.46368/mkjpaud.v3i2.1863>

Upaya, D., Kualitas, M., & Peserta, B. (2025). 1, 2, 3. 10.

Zummiassa, Armia, V., Mas'udah, Widayati, S., & Reza, M. (2023). *Pengembangan Media Lift the Flap Book Untuk Meningkatkan Kemampuan Konsep Penjumlahan 1-5 Pada Anak Usia Dini. Program Studi PGRA*, 9(1), 66–78.