

**PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG MELALUI PERMAINAN ULAR  
TANGGA RAKSASA DI TAMAN KANAK-KANAK NEGERI 01 LEMBAH  
GUMANTI KABUPATEN SOKOK**

Welfinora

Departemen PG PAUD Universitas Negeri Padang.

[welfinora78@guru.paud.belajar.id](mailto:welfinora78@guru.paud.belajar.id)

**ABSTRACT**

*The primary problem in this research is the low numeracy skills of Group B children at TK Negeri 01 Lembah Gumanti Kabupaten Solok due to the use of monotonous conventional methods. This study aims to improve early childhood counting abilities through the application of giant snakes and ladders game media. The research method used is Classroom Action Research (CAR) conducted in three cycles with 20 research subjects. Data were collected through observation and documentation techniques. The results showed a significant increase in classical completeness, from 20% in the pre-cycle stage to 90% at the end of cycle III. The use of giant snakes and ladders media effectively bridges abstract mathematical concepts into concrete ones through enjoyable visual and kinesthetic stimulation. It is recommended for educators to integrate this physical activity-based educational game tool (APE) to meaningfully optimize children's cognitive potential without mental pressure.*

**Keywords:** *giant snakes and ladders game, counting ability, early childhood*

**ABSTRAK**

Masalah utama dalam penelitian ini adalah rendahnya kemampuan berhitung anak Kelompok B di TK Negeri 01 Lembah Gumanti Kabupaten Solok akibat penggunaan metode konvensional yang monoton. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini melalui penerapan media permainan ular tangga raksasa. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam tiga siklus terhadap 20 subjek penelitian. Data dikumpulkan melalui teknik observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan ketuntasan klasikal yang signifikan, dari 20% pada tahap prasiklus menjadi 90% pada akhir siklus III. Penggunaan media ular tangga raksasa efektif menjembatani konsep matematika abstrak menjadi konkret melalui stimulasi visual dan kinestetik yang menyenangkan. Direkomendasikan bagi pendidik untuk mengintegrasikan alat permainan edukatif (APE) berbasis aktivitas fisik ini guna mengoptimalkan potensi kognitif anak secara bermakna tanpa tekanan mental.

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

## **A. Pendahuluan**

Anak Usia Dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0 sampai 6 tahun yang akan menentukan arah perkembangan intelektual dan karakter anak di masa depan. Pada masa keemasan (*golden age*) ini, otak anak mengalami perkembangan yang sangat pesat sehingga membutuhkan stimulasi edukasi yang tepat, bermakna, dan terukur.

Kemampuan berhitung pada anak usia dini sejatinya bukan sekadar aktivitas menghafal urutan angka atau simbol bilangan. Menurut Fauzi dkk. (2022), berhitung adalah kemampuan matematika yang mencakup penggunaan angka untuk memecahkan masalah dalam situasi sehari-hari. Idealnya, anak memahami konsep jumlah melalui benda nyata (konkret) sebelum beralih ke simbol abstrak. Sebagai pendidik, tanggung jawab kita adalah menciptakan suasana belajar yang menyenangkan tanpa tekanan mental. (Sufa, 2022). Oleh karena itu, strategi "belajar seraya bermain" menjadi kunci utama dalam memperkuat fondasi pendidikan anak (Nadya & Harfiani, 2023).

Namun, realita di lapangan sering kali menunjukkan tantangan yang kontradiktif. Banyak pendidik yang masih terjebak pada metode konvensional, seperti penggunaan Lembar Kerja Siswa (LKS) secara monoton. Pendekatan yang kaku ini membuat anak cenderung cepat jenuh dan memandang matematika sebagai sesuatu yang menakutkan. Jika

pembelajaran terus dilakukan tanpa inovasi media, minat anak terhadap angka akan menurun. Pembelajaran yang membosankan memicu hilangnya konsentrasi, sehingga diperlukan strategi bermain yang mampu membangkitkan kegembiraan anak (Nadya & Harfiani, 2023). Di sinilah kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran sangat dibutuhkan untuk mengoptimalkan potensi kognitif anak (Khoirunisa dkk., 2024).

Kondisi serupa ditemukan di Taman Kanak-Kanak Negeri 01 Lembah Gumanti Kabupaten Solok. Berdasarkan observasi awal pada anak Kelompok B, ditemukan bahwa sebagian besar anak masih kesulitan menghubungkan lambang bilangan dengan jumlah benda secara tepat. Meskipun anak lancar menyebutkan angka 1 sampai 10 secara lisan, mereka sering kali bingung saat diminta menunjukkan simbol angkanya atau mengambil benda sesuai jumlah tersebut. Fenomena ini menandakan perlunya peralihan strategi mengajar, dari yang bersifat pasif menjadi interaktif yang menekankan pengalaman langsung (*learning by doing*). Kesulitan memahami simbol ini sering kali disebabkan oleh kurangnya stimulasi konkret (Sufa, 2022), sehingga anak yang mengalami hambatan numerasi memerlukan intervensi khusus untuk menutup celah perkembangan mereka (Verkerk dkk., 2026).

Sesuai dengan prinsip PAUD, proses belajar haruslah dilakukan dengan cara yang alami bagi anak, yaitu melalui bermain. Nainggolan &

Daeli (2021) menegaskan bahwa anak membutuhkan media fisik untuk memahami konsep abstrak melalui eksplorasi lingkungan. Salah satu media yang sangat representatif adalah Permainan Ular Tangga Raksasa. Media ini menawarkan aktivitas fisik (motorik) dan visual yang kaya, sehingga memungkinkan anak belajar secara kontekstual. Bermain adalah cara alami anak bereksplorasi (Nadya & Harfiani, 2023), dan ular tangga terbukti efektif mengembangkan kemampuan kognitif melalui aktivitas membilang serta pemecahan masalah sederhana (Prihatini & Mursid, 2022).

Keunggulan ular tangga raksasa terletak pada keterlibatan tubuh anak secara langsung sebagai "pion" permainan. Konsep "maju" dan "mundur" disajikan secara visual dan kinestetik sebagai dasar operasi penjumlahan dan pengurangan. Selain kognitif, permainan ini juga mengasah aspek sosial-emosional, seperti melatih kesabaran menunggu giliran dan menanamkan sikap sportif. Suasana bermain yang ceria akan membuat informasi lebih mudah diserap oleh otak anak (Natasha., 2024). Hal ini sangat relevan dengan kebutuhan di TK Negeri 01 Lembah Gumanti Kabupaten Solok, di mana aktivitas kelompok dapat melatih kecerdasan interpersonal dan kedisiplinan siswa (Maharani & Harjani, 2022).

Beberapa penelitian terdahulu juga telah membuktikan efektivitas media permainan dalam meningkatkan numerasi. Studi Natasha dkk. (2024) menunjukkan

bahwa ular tangga interaktif sangat efektif bagi anak usia 5-6 tahun karena sifatnya yang menantang. Senada dengan itu, Prihatini & Mursid (2022) mengungkapkan bahwa ular tangga raksasa memberikan dampak positif yang signifikan bagi Kelompok B, terutama dalam memahami urutan angka. Nadya & Harfiani (2023) juga menekankan bahwa strategi ini mampu meningkatkan kemampuan "calistung" tanpa membuat anak merasa tertekan. Temuan Fauzi dkk. (2022) bahkan mencatat perubahan capaian anak dari kategori "Mulai Berkembang" (MB) menjadi "Berkembang Sangat Baik" (BSB) melalui permainan edukatif.

Dalam penelitian ini, guru berperan sebagai fasilitator yang mendampingi, memotivasi, dan membiarkan anak bereksplorasi secara mandiri (Fauzi dkk., 2022). Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) yang konsisten terbukti lebih unggul dalam meningkatkan perkembangan anak dibandingkan metode ceramah (Khoirunia dkk., 2024).

Berdasarkan uraian diatas, peneliti merasa perlu melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) untuk menguji keberhasilan media ini di lokasi terkait. Fokus utama penelitian ini adalah pada perubahan pemahaman dan perilaku anak sebelum dan sesudah diberikan tindakan. Dengan harapan, kualitas pembelajaran di sekolah tersebut dapat meningkat secara bermakna. Oleh karena itu, peneliti mengambil judul: "Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui

Permainan Ular Tangga Raksasa di Taman Kanak-Kanak Negeri 01 Lembah Gumanti Kabupaten Solok”.

Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan kemampuan berhitung Anak Usia Dini melalui permainan ular tangga raksasa.

## **B. Metode**

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Pendekatan ini dipilih karena peneliti ingin memperbaiki dan meningkatkan mutu praktik pembelajaran di kelas. Penelitian dimulai dari permasalahan pembelajaran nyata dan praktis sehari-hari yang dihadapi oleh guru dan anak di kelas. Hal ini sejalan dengan karakteristik PTK yang bertujuan untuk menawarkan solusi praktis atas masalah pembelajaran melalui siklus tindakan yang terencana (Putri, 2024). Setelah itu, peneliti mengkaji berbagai referensi untuk menemukan solusi yang sesuai untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi. Selanjutnya, peneliti mengimplementasikan solusi tersebut dalam proses siklus untuk memperbaiki proses dan hasil pembelajaran. Proses ini tidak dilakukan sendiri oleh guru, melainkan harus melakukan kolaborasi dengan rekan sejawat guna memastikan objektivitas dan kualitas tindakan.

Data yang akan dikumpulkan dalam penelitian ini adalah perkembangan kemampuan berhitung pada anak. Metode pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi dan dokumentasi. Instrumen

penelitian berupa lembar observasi yang dirancang untuk mengukur capaian indikator numerasi anak secara akurat. Penggunaan observasi secara objektif sangat krusial agar hasil penelitian dapat dideskripsikan secara rinci, sehingga dapat disimpulkan apakah peningkatan kemampuan mengenal konsep bilangan anak menunjukkan hasil yang signifikan. Menurut Royani & Suryana (2023), penilaian melalui observasi dalam permainan ular tangga memungkinkan guru memantau perkembangan anak secara autentik saat mereka berinteraksi dengan media. Dokumentasi dilakukan untuk mengumpulkan dokumen hasil penilaian beserta foto-foto kegiatan. Hasil penilaian observasi didokumentasikan secara berulang-ulang sehingga diperoleh gambaran komprehensif mengenai dampak bermain ular tangga terhadap pemahaman konsep matematika anak.

Lokasi penelitian ini dilaksanakan di Taman Kanak-Kanak Negeri 01 Lembah Gumanti Kabupaten Solok yang berada di Kecamatan Lembah Gumanti. Penelitian dilakukan dalam tiga siklus, di mana setiap siklus terdiri dari tiga kali pertemuan. Penentuan jumlah pertemuan tersebut bertujuan untuk memberikan waktu stimulasi yang cukup bagi anak sehingga mampu mencapai pemahaman konsep secara optimal sebelum dilakukan tahap refleksi sebagai dasar perbaikan pada tindakan berikutnya (Putri, 2024). Pengulangan tindakan dalam siklus

sangat penting karena kemampuan kognitif anak, terutama dalam hal numerasi, membutuhkan stimulasi yang konsisten dan berkelanjutan (Natasha dkk., 2024).

Tahapan dalam penelitian ini meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun rancangan pembelajaran berbasis permainan ular tangga serta menyiapkan instrumen pengamatan. Selanjutnya, pada tahap pelaksanaan tindakan, kegiatan pembelajaran dilaksanakan kepada anak Kelompok B yang berjumlah 20 orang melalui permainan kelompok yang membuat anak saling terlibat di dalam kelas. Tahap observasi dilakukan dengan mengamati secara objektif aktivitas anak dan guru selama proses pembelajaran berlangsung. Kemudian, pada tahap refleksi, dilakukan analisis terhadap hasil tindakan guna menilai keberhasilan serta menentukan perbaikan pada siklus selanjutnya. Menurut Prihatini & Mursid (2022), tahap refleksi merupakan inti dari PTK untuk menentukan apakah media permainan yang digunakan telah berhasil mengembangkan aspek kognitif anak secara maksimal.

Media yang digunakan dalam penelitian ini dirancang secara menarik dan aman bagi anak. Media utama berupa panduk ular tangga berukuran 2 x 2 meter yang terdiri dari 20 kotak bernomor dengan warna-warna cerah. Selain itu, digunakan dadu boneka berukuran besar yang terbuat dari bahan lunak sehingga aman dan mampu menarik minat

anak. Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) yang menarik terbukti lebih efektif dalam meningkatkan fokus anak dibandingkan metode konvensional (Khoirunisa dkk., 2024). Sistem permainan menggunakan metode pion manusia, yaitu anak secara langsung berperan sebagai pion dengan bergerak di atas lintasan permainan. Strategi ini sangat efektif karena melibatkan koordinasi motorik dan kognitif secara bersamaan, sehingga anak belajar melalui pengalaman fisik yang nyata (Prihatini & Mursid, 2022).

Prosedur permainan dalam penelitian ini diawali dengan pembentukan kelompok kecil yang terdiri dari dua orang anak dalam setiap tim. Setiap pasangan memiliki peran yang berbeda, yaitu satu anak sebagai pelempar dadu dan satu anak sebagai pion. Peran tersebut akan ditukar pada setiap putaran agar seluruh anak memperoleh pengalaman belajar yang seimbang. Dalam pelaksanaannya, anak yang melempar dadu akan menghitung jumlah mata dadu dan memberikan instruksi, sedangkan pion bergerak sesuai jumlah tersebut. Aktivitas penjumlahan dilakukan ketika pion naik tangga, sementara pengurangan terjadi saat pion turun melalui ekor ular. Sufa (2022) menegaskan bahwa aktivitas fisik dalam ular tangga, seperti melompat dan menghitung langkah, membantu anak memahami korespondensi satu-satu antara angka dan gerakan, yang merupakan fondasi penting dalam kemampuan berhitung permulaan

**Tabel 1. Instrumen Penilaian Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini Melalui Permainan Ular Tangga Raksasa**

| No | Variabel            | Aspek                                        | Indikator                             |
|----|---------------------|----------------------------------------------|---------------------------------------|
| 1  | Kemampuan berhitung | Anak mampu mengenal angka                    | Menyebutkan angka 1–20                |
|    |                     | Anak mampu mengenal lambang bilangan         | Menunjukkan lambang bilangan 1 - 20   |
|    |                     | Anak mampu membilang benda                   | Menghitung langkah sesuai dadu        |
|    |                     | Anak mampu melakukan korespondensi satu-satu | Mencocokkan jumlah benda dengan angka |
|    |                     | Anak mampu melakukan penjumlahan             | Menghitung langkah naik tangga        |
|    |                     | Anak mampu melakukan pengurangan             | Menghitung langkah turun ular         |

Sumber: Putri (2024: 5-6).

**Tabel 2. Lembar Observasi Kemampuan Berhitung Anak**

Nama Anak : \_\_\_\_\_  
 Kelompok : \_\_\_\_\_  
 Hari/Tanggal : \_\_\_\_\_  
 Siklus/Pertemuan : \_\_\_\_\_

| No | Indikator Penilaian                 | BB (1) | MB (2) | BS H (3) | BSB (4) |
|----|-------------------------------------|--------|--------|----------|---------|
| 1  | Menyebutkan urutan angka 1–20       |        |        |          |         |
| 2  | Menunjukkan lambang bilangan 1 - 20 |        |        |          |         |
| 3  | Menghitung langkah sesuai dadu      |        |        |          |         |
| 4  | Mencocokkan jumlah benda            |        |        |          |         |

|   |                                |  |  |  |  |
|---|--------------------------------|--|--|--|--|
|   | dengan angka                   |  |  |  |  |
| 5 | Menghitung langkah naik tangga |  |  |  |  |
| 6 | Menghitung langkah turun ular  |  |  |  |  |

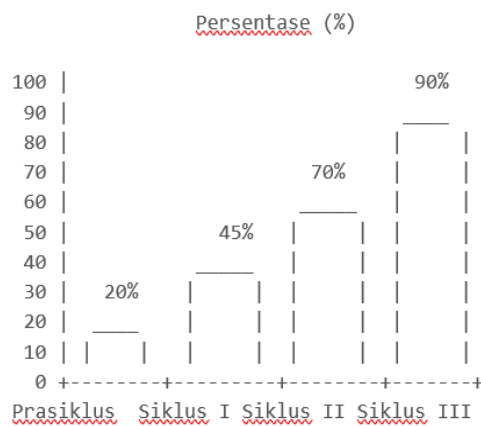
**Tabel 3. Rubrik Penilaian**

| Skor | Kategori | Kriteria                  |
|------|----------|---------------------------|
| 1    | BB       | Belum Berkembang          |
| 2    | MB       | Mulai Berkembang          |
| 3    | BSH      | Berkembang Sesuai Harapan |
| 4    | BSB      | Berkembang Sangat Baik    |

## C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

### 3.1. Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak per Siklus

Proses perbaikan pembelajaran melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilaksanakan dalam tiga siklus untuk mengoptimalkan kemampuan berhitung permulaan anak Kelompok B di TK Negeri 01 Lembah Gumant Kabupaten Solok. Peningkatan persentase ketuntasan klasikal kemampuan berhitung anak yang diukur melalui kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB) selama pra-tindakan hingga Siklus III dapat dilihat pada Gambar 1.



Grafik Peningkatan Ketuntasan Klasikal Kemampuan Berhitung Anak Kelompok B

Pada kondisi awal (Prasiklus), ketuntasan klasikal kemampuan berhitung anak hanya mencapai 20% (4 dari 20 anak). Kondisi rendahnya kemampuan awal ini sejalan dengan realitas objektif dalam pendidikan anak usia dini, di mana anak-anak cenderung memiliki minat yang rendah terhadap matematika akibat kurangnya daya tarik dalam metode pengajaran yang konvensional. Pendekatan teoritis yang disuguhkan secara abstrak tanpa benda nyata terbukti membuat anak cepat bosan dan kesulitan memahami konsep dasar matematika secara utuh. Menurut Utomo (2023), pembelajaran matematika konvensional yang mengandalkan teknik hafalan dan pengerjaan lembar kerja kertas datar (LKS) sering kali memicu kejenuhan psikologis serta resistensi kognitif pada anak usia dini.

Setelah diberikan tindakan pada Siklus I dengan menerapkan media ular tangga raksasa, kemampuan anak meningkat menjadi 45% (9 anak). Pada Siklus II, melalui

perbaikan manajemen kelompok, ketuntasan meningkat signifikan menjadi 70% (14 anak). Peningkatan ini ditandai dengan perubahan parameter perilaku anak di dalam kelas yang menjadi lebih kondusif. Jika pada metode konvensional anak cenderung pasif, jenuh, atau mengalihkan perhatian dengan berlarian dan bermain sendiri, maka visualisasi papan ular tangga raksasa berhasil membuat mayoritas anak secara aktif mendengarkan, fokus, dan memahami pembelajaran yang dipaparkan oleh guru. Hal ini sejalan dengan pandangan Prihatini & Mursid (2022) yang menyatakan bahwa modifikasi skala media pembelajaran menjadi ukuran raksasa (giant board) mampu mereduksi perilaku destruktif di dalam kelas karena seluruh anak merasa terlibat langsung di dalam ruang permainan. Celah perilaku anak yang bermain sendiri (10%), berlarian di kelas (15%), atau menangis saat pembelajaran (5%) dapat ditekan secara bertahap melalui skema permainan edukatif yang menghibur.

Akhirnya, pada Siklus III, setelah guru mengoptimalkan bimbingan individual bagi anak yang masih ragu, kemampuan berhitung anak mencapai target keberhasilan optimal sebesar 90% (18 anak). Lonjakan ketuntasan ini membuktikan bahwa penciptaan lingkungan belajar yang menyenangkan melalui permainan edukatif mampu merangsang motivasi internal anak secara signifikan. Teori belajar konstruktivisme kognitif menegaskan bahwa anak usia dini membangun

pemahaman matematis mereka secara optimal ketika berinteraksi langsung dengan lingkungan fisik. Temuan ini diperkuat oleh Royani & Suryana (2023) yang menegaskan bahwa bermain ular tangga memberikan pengalaman konkret bagi anak untuk memahami konsep angka dan ukuran secara alami tanpa rasa keterpaksaan. Hasil akhir ketuntasan berhitung yang tinggi ini juga selaras dengan temuan empiris Khoirunisa dkk. (2024), yang mencatat bahwa integrasi strategi pembelajaran yang menghibur mampu mengantarkan sebagian besar anak mencapai kemampuan berhitung secara benar, akurat, serta meminimalkan kecemasan matematika anak.

**Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Observasi Perkembangan Siklus I, Siklus II, dan Siklus III**

|   |                                            | I  | II | III | I  | II | III | I  | II | III |
|---|--------------------------------------------|----|----|-----|----|----|-----|----|----|-----|
| 1 | Anak mampu menyebutkan urutan angka 1–20   | 35 | 40 | 55  | 60 | 70 | 75  | 80 | 90 | 95  |
| 2 | Anak mampu mengenali lambang bilangan 1–20 | 20 | 30 | 45  | 55 | 70 | 70  | 75 | 85 | 90  |
| 3 | Anak mampu menghitung langkah sesuai dadu  | 30 | 40 | 50  | 65 | 75 | 75  | 80 | 90 | 95  |
| 4 | Anak mampu mencocokkan jumlah benda        | 20 | 30 | 40  | 55 | 65 | 65  | 70 | 80 | 90  |

|   |                                           |           |           |           |           |           |           |           |           |           |
|---|-------------------------------------------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|
|   | dengan angka                              |           |           |           |           |           |           |           |           |           |
| 5 | Anak mampu menghitung langkah naik tangga | 20        | 30        | 40        | 60        | 70        | 70        | 75        | 80        | 85        |
| 6 | Anak mampu menghitung langkah turun ular  | 15        | 25        | 40        | 55        | 65        | 65        | 70        | 80        | 80        |
|   | <b>Nilai Rata-Rata Klasikal (BSH/BSB)</b> | <b>23</b> | <b>33</b> | <b>45</b> | <b>58</b> | <b>69</b> | <b>70</b> | <b>75</b> | <b>82</b> | <b>90</b> |
|   |                                           | <b>%</b>  | <b>%</b>  | <b>%</b>  | <b>%</b>  | <b>%</b>  | <b>%</b>  | <b>%</b>  | <b>%</b>  | <b>%</b>  |

rsentase di atas merujuk pada proporsi anak yang mencapai kategori kriteria petuntasan minimal BSH (Berkembang Sesuai Harapan) dan BSB (Berkembang Sangat Baik) dari total 20 subjek.

### 3.2 Capaian Indikator Kemampuan Berhitung Anak

Peningkatan kemampuan berhitung anak tidak hanya dilihat secara klasikal, melainkan juga dinilai dari pencapaian setiap indikator berhitung yang diamati pada akhir Siklus III. Data perolehan rata-rata skor indikator berhitung dari 20 anak Kelompok B disajikan dalam Tabel 3 berikut:

**Tabel 3. Hasil Capaian Indikator Kemampuan Berhitung Anak pada Akhir Siklus III**

| No | Indikator Kemampuan Berhitung Permulaan | Rata-Rata Skor (1-4) | Kategori Klasikal |
|----|-----------------------------------------|----------------------|-------------------|
| 1  | Mengenali lambang bilangan 1- 20        | 3,8                  | BSB               |
| 2  | Mengenali lambang bilangan 1- 20        | 3,6                  | BSB               |
| 3  | Menghitung langkah sesuai dadu          | 3,7                  | BSB               |
| 4  | Mencocokkan jumlah benda dengan angka   | 3,5                  | BSH               |
| 5  | Menghitung langkah naik tangga          | 3,5                  | BSH               |
| 6  | Menghitung langkah turun ular           | 3,4                  | BSH               |

Sumber: Hasil Olah Data Lembar Observasi Siklus III.

Tabel 3 menunjukkan bahwa indikator pertama, yaitu membilang urutan angka 1 sampai 20, memperoleh skor tertinggi rata-rata 3,8 dengan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Capaian ini menunjukkan bahwa kejenuhan akibat metode konvensional yang terlalu teoretis dapat diatasi ketika pengenalan matematika diubah menjadi aktivitas bermain yang menyenangkan. Permainan ular tangga raksasa bertindak sebagai media alternatif yang melatih kesiapan mental anak untuk mengikuti pendidikan matematika lanjutan di jenjang yang lebih tinggi.

Indikator kedua (mengenali lambang bilangan) dan ketiga (menghitung langkah sesuai dadu) masing-masing memperoleh skor 3,6 dan 3,7 dengan kategori BSB.

Keberhasilan ini didorong oleh peralihan media visual abstrak menjadi benda nyata yang interaktif. Penggunaan spanduk ular tangga berukuran besar dan dadu boneka lunak terbukti efektif meningkatkan fokus perhatian anak. Ketika anak melempar dadu dan menghitung jumlah matanya secara fisik, mereka mengonstruksi pemahaman matematika kontekstual. Sebagaimana dijelaskan oleh Sufa (2022), pengulangan pelemparan dadu memberikan stimulus berulang bagi ingatan visual anak dalam memetakan jumlah titik dadu (quantity) ke dalam lambang angka yang tertera di kotak spanduk (symbol). Strategi ini secara nyata membantu anak-anak mengatasi kesulitan memahami konsep-konsep abstrak.

Selanjutnya, indikator operasi penjumlahan (saat dadu maju) dan pengurangan sederhana (saat menginjak kotak ular dan harus mundur) mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dengan skor masing-masing 3,5 dan 3,4. Saat anak berperan langsung sebagai pion manusia dan bergerak di atas lintasan angka 1–20, mereka tidak sekadar menghafal simbol angka secara mekanis, melainkan membangun logika berpikir kognitif yang dinamis. Aktivitas fisik yang menyenangkan ini mengeliminasi kejenuhan kelas, sehingga anak tidak lagi merasa tertekan melainkan merasa terhibur sembari menyerap esensi numerasi dasar secara bermakna. Melalui gerakan motorik kasar yang dipadukan dengan

pemecahan masah numerisasi anak-anak mengembangkan konsep spasial dan operasional dasar secara jauh lebih kuat dibanding pembelajaran biasa di atas meja

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang telah dilaksanakan dalam tiga siklus di TK Negeri 01 Lembah Gumanti, dapat disimpulkan bahwa penerapan media Permainan Ular Tangga Raksasa sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan berhitung permulaan pada anak Kelompok B. Peningkatan yang signifikan ini dibuktikan oleh lonjakan ketuntasan klasikal anak yang semula hanya sebesar 20% pada tahap prasiklus, meningkat menjadi 45% pada Siklus I, naik menjadi 70% pada Siklus II, hingga mencapai tingkat keberhasilan optimal sebesar 90% pada akhir Siklus III.

Secara teoretis dan praktis, keberhasilan peningkatan kemampuan kognitif matematika anak ini didorong oleh beberapa faktor kunci yang didukung oleh argumentasi para ahli: Mengatasi Kekurangan Metode Konvensional: Penggunaan papan permainan ular tangga raksasa berhasil menggeser pendekatan teoretis-monoton yang memicu rendahnya minat anak terhadap matematika. Rujukan ahli mutakhir (Utomo, 2023; Royani & Suryana, 2023) memperkuat fakta bahwa visualisasi konkret dan media interaktif terbukti efektif mengubah

hambatan kecemasan atau kejenuhan anak menjadi motivasi belajar yang tinggi dan bermakna.

Peningkatan Kenyamanan Kelas dan Fokus Anak: Implementasi permainan edukatif ini terbukti mampu meminimalkan distorsi perilaku anak di kelas seperti kecenderungan berlarian, menangis, atau bermain sendiri dan mengubahnya menjadi aktivitas kognitif yang terarah. Sejalan dengan studi Prihatini & Mursid (2022), skala media yang besar memicu keterlibatan emosional anak secara kolektif sehingga mayoritas anak menjadi lebih aktif mendengarkan dan memahami materi secara menyenangkan.

Stimulasi Berhitung yang Menghibur dan Mempersiapkan Mental: Keterlibatan tubuh anak secara langsung sebagai pion manusia memberikan fondasi konkret yang kuat bagi penguasaan kemampuan matematika awal. Konsep bermain seraya belajar ini sukses mengoptimalkan potensi numerasi anak secara akurat sekaligus mempersiapkan mental mereka demi menghadapi pendidikan matematika lanjutan di jenjang yang lebih tinggi.



Foto kegiatan anak bermain ular tangga raksasa

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Fauzi, F., Vitoria, L., Ariska, R., & Farha, F. (2022). Teaching mathematics using snakes and

- ladders game to help students understand angle measurement. *Journal of Physics: Conference Series*, 1460(1), Article 012005. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1460/1/012005>
- Khoirunisa, I., Nisa, D. S. M., Salsabila, P., Gunawan, A., Sholihah, R. A., & Adinugraha, H. H. (2024). Meningkatkan kemampuan penghitungan matematika anak TK melalui permainan edukatif dan strategi pembelajaran yang menyenangkan. *Khidmah Nusantara: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 70-77.
- Maharani, N., & Harjani, H. J. (2022). Permainan "Hunting The Treasure" dalam kemampuan berhitung pada anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-Kanak Al-Qur'an kelompok B Nurul Asphia Cimanggis Kabupaten Bogor. *JTA: Jurnal Tunas Aswaja*, 1(1), 39-47.
- Nadya, N. N., & Harfiani, R. (2023). Upaya meningkatkan kemampuan calistung pada anak usia 5-8 tahun dengan menggunakan strategi belajar seraya bermain. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 853-864. <https://doi.org/10.37985/murhum.v4i2.346>
- Nainggolan, A. M., & Daeli, A. (2021). Analisis teori perkembangan kognitif Jean Piaget dan implikasinya bagi pembelajaran. *Journal of Psychology "Humanlight"*, 2(1), 31-47. <https://doi.org/10.51667/jph.v2i1.509>
- Natasha, N., Akhmansyah, M., & Thahir, A. (2024). Efektivitas permainan interaktif dalam menstimulasi kognitif anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(1), 45-56.
- Prihatini, V. A., & Mursid. (2022). Implementasi permainan ular tangga raksasa dalam mengembangkan kognitif anak usia dini. *JOECCE (Journal of Early Childhood and Character Education)*, 2(1), 69-84. <https://doi.org/10.21580/joecce.v2i1.10346>
- Putri, N. (2024). Meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui permainan ular tangga (PTK di TK Satu Atap SD Negeri 3 Talang Padang). *Jurnal Pendidikan Rafflesia*, 4(1), 112-125.
- Royani, I., & Suryana, D. (2023). Peningkatan kemampuan konsep bilangan melalui bermain ular tangga pada anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 17-26. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.3480>
- Sufa, F. F. (2022). Strategi pengembangan kemampuan berhitung permulaan melalui media konkret pada anak usia dini. *Jurnal PAUD Agapedia*, 6(2), 143-154.
- Verkerk, J. C., van de Rijt, B., & van Viersen, S. (2026).

Development of numerical relational and counting skills as components of early numeracy. *Learning and Instruction*, 102, Article 102313.  
<https://doi.org/10.1016/j.learninstruc.2023.102313>

Utomo, P. (2023). Pembelajaran matematika berbasis aktivitas konkret pada anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Kognitif*, 5(2), 112-125.