

IMPLEMENTASI PERMAINAN ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN NUMERASI ANAK USIA DINI

Anik Ainur Rofiah¹, Nur Ifa Hidayati², Sholihatun³, Nindi Arfiyanti⁴, Ismatul Khasanah^{5*}

^{1,2,3,4} Pendidikan Guru Anak Usia Dini, Universitas PGRI Semarang, Indonesia

^{5*} Pendidikan Guru Anak Usia Dini, Universitas PGRI Semarang, Indonesia

* *Corresponding author email: ismatulkhasanha@upgris.ac.id*

Received 14 March 2026; Received in revised form 22 April 2026; Accepted 18 May 2026

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan numerasi anak usia dini melalui penerapan metode permainan ular tangga pada kelompok B TK Al-Kautsar, Kecamatan Karangawen, Kabupaten Demak, tahun pelajaran 2025/2026. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan numerasi anak yang ditunjukkan melalui kesulitan mengenal lambang bilangan, mengurutkan angka, menghubungkan simbol angka dengan jumlah benda, serta menghitung objek secara akurat. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam 2 siklus. Setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 19 anak dari kelompok B TK Al-Kautsar. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Instrumen penelitian berupa lembar observasi kemampuan numerasi anak. Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif, kuantitatif, dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan permainan Ular Tangga dapat meningkatkan kemampuan numerasi anak usia dini. Anak menjadi lebih mampu mengenal lambang bilangan, menulis angka, mengurutkan angka, mengelompokkan bilangan, serta memahami konsep banyak dan sedikit. Peningkatan kemampuan numerasi terlihat dari meningkatnya jumlah anak yang mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB) hingga mencapai indikator keberhasilan sebesar 79%. Dengan demikian, permainan ular tangga efektif digunakan sebagai media pembelajaran yang menyenangkan untuk meningkatkan kemampuan numerasi anak usia dini.

Kata Kunci: anak usia dini; kemampuan numerasi; permainan ular tangga; pembelajaran; penelitian tindakan kelas.

Abstract

This study aimed to improve early childhood numeracy skills through the implementation of the Snakes and Ladders game method in Group B of TK Al-Kautsar, Karangawen District, Demak Regency, Academic Year 2025/2026. This research was motivated by children's low numeracy skills, as indicated by difficulties recognizing number symbols, sequencing numbers, matching number symbols to quantities, and counting objects correctly. The study employed a Classroom Action Research (CAR) method conducted in two cycles. Each cycle consisted of planning, action implementation, observation, and reflection stages. The research subjects were 19 children in Group B of TK Al-Kautsar. Data collection techniques included observation, interviews, and documentation. The research instrument used was an observation sheet of children's numeracy skills. Data analysis techniques included descriptive, quantitative, and qualitative analyses. The results showed that implementing the Snakes and Ladders game effectively improved early childhood numeracy skills. Children became more capable of recognizing number symbols, writing numbers, sequencing numbers, classifying numbers, and understanding the concepts of more and less. The improvement was indicated by the increasing number of children achieving the categories of Developing as Expected and Developing Very Well, reaching the success indicator

DOI: <https://doi.org/10.26877/jp3.v12i1.697>

of 79%. Therefore, the Snakes and Ladders game is an effective, enjoyable learning medium for improving early childhood numeracy skills.

Keywords: classroom action research; early childhood; numeracy skills; learning; snakes and ladders game



This is an open access article under the [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan fondasi utama dalam membangun kualitas sumber daya manusia pada tahap perkembangan selanjutnya. Dalam Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia, melalui Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dijelaskan bahwa pendidikan anak usia dini adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia enam tahun melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani maupun rohani agar anak memiliki kesiapan memasuki pendidikan lebih lanjut. Pada fase ini, stimulasi yang diberikan kepada anak harus mampu mengembangkan seluruh aspek perkembangan secara optimal, termasuk kemampuan kognitif yang berkaitan dengan numerasi (Arvy, 2016).

Kemampuan numerasi pada anak usia dini menjadi salah satu kompetensi dasar yang sangat penting karena berkaitan dengan kemampuan anak untuk memahami konsep bilangan, mengenal simbol angka, mengelompokkan benda, membandingkan jumlah, serta menggunakan konsep matematika sederhana dalam kehidupan sehari-hari (Ajmain et al., 2020). Numerasi tidak hanya dimaknai sebagai kemampuan berhitung semata, tetapi juga mencakup kemampuan berpikir logis dan pemecahan masalah sederhana dalam konteks nyata (Kehi et al., 2019). Kemampuan numerasi yang berkembang sejak dini akan membantu anak memahami konsep matematika pada jenjang pendidikan berikutnya serta meningkatkan kesiapan akademik anak (Sufa, 2011).

Perkembangan numerasi anak usia dini dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya adalah strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru. Anak usia dini memiliki karakteristik belajar melalui bermain, bergerak, dan bereksplorasi secara langsung di lingkungan sekitarnya (Putri, 2021). Oleh sebab itu, pembelajaran numerasi hendaknya dilakukan melalui aktivitas yang menyenangkan dan sesuai dengan tahap perkembangan anak. Piaget menyatakan bahwa perkembangan kognitif anak terbentuk melalui aktivitas fisik dan interaksi langsung dengan lingkungan, sehingga pengalaman konkret sangat penting dalam proses belajar anak (Ibda, 2015). Pembelajaran bermakna akan tercipta apabila anak terlibat aktif dalam kegiatan bermain yang memberikan pengalaman nyata terhadap konsep yang dipelajari (Fitriyani et al., 2025).

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media permainan edukatif dapat meningkatkan kemampuan numerasi anak usia dini. Penelitian yang dilakukan oleh Novitasari & Fauziddin (2022) menunjukkan bahwa permainan edukatif berbasis visual mampu meningkatkan kemampuan mengenal

DOI: <https://doi.org/10.26877/jp3.v12i1.697>

angka dan konsep bilangan pada anak usia dini. Penelitian lain oleh Gunawan dan Wulandari (2022) menyatakan bahwa media permainan interaktif memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan berhitung permulaan anak karena mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan anak dalam pembelajaran. Selain itu, penelitian Wartini et al. (2022) menemukan bahwa pendekatan bermain sambil belajar efektif dalam meningkatkan literasi numerasi anak usia dini karena anak belajar melalui pengalaman konkret yang menyenangkan.

Meskipun demikian, hasil penelitian sebelumnya masih banyak berfokus pada penggunaan media berbasis lembar kerja, kartu angka, maupun permainan digital sederhana. Penelitian yang secara khusus mengembangkan permainan tradisional edukatif seperti ular tangga sebagai media pembelajaran numerasi pada anak usia dini masih relatif terbatas, khususnya dalam konteks pembelajaran di taman kanak-kanak di daerah pedesaan. Selain itu, sebagian besar penelitian sebelumnya lebih menekankan pada aspek kemampuan berhitung dasar tanpa mengintegrasikan indikator numerasi yang lebih luas seperti pengelompokan bilangan, konservasi angka, dan pengenalan nilai bilangan (Ajmain et al., 2020; Andriyono, 2021; Diniyati et al., 2022; Lestari et al., 2024). Dengan demikian, terdapat kesenjangan penelitian (research gap) terkait pemanfaatan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran numerasi yang menyenangkan, kontekstual, dan sesuai karakteristik belajar anak usia dini.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di TK Al-Kautsar, Kecamatan Karangawen, Kabupaten Demak, ditemukan bahwa kemampuan numerasi anak kelompok B masih rendah. Anak mengalami kesulitan dalam mengenal lambang bilangan, mengurutkan angka, menghubungkan simbol angka dengan jumlah benda, serta menghitung objek dengan tepat. Dari 19 anak, hanya 5 anak yang berada pada kategori berkembang sesuai harapan, sedangkan sebagian besar lainnya masih berada pada kategori mulai berkembang atau belum berkembang. Kondisi tersebut dipengaruhi oleh penggunaan metode pembelajaran yang kurang variatif, dominasi penggunaan lembar kerja, serta minimnya media bermain edukatif yang mampu menarik minat anak. Situasi ini menyebabkan pembelajaran numerasi menjadi kurang menyenangkan dan anak mudah merasa bosan selama proses pembelajaran berlangsung.

Salah satu alternatif untuk meningkatkan kemampuan numerasi anak adalah melalui permainan Ular Tangga. Permainan ular tangga merupakan permainan edukatif yang memadukan aktivitas bermain dengan pengenalan konsep bilangan secara konkret. Melalui permainan ini, anak dapat belajar mengenal angka, menghitung langkah, mengurutkan bilangan, serta memahami konsep banyak dan sedikit dengan cara yang menyenangkan. Permainan ular tangga juga mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, interaktif, dan kolaboratif sehingga anak lebih mudah memahami konsep numerasi yang diajarkan. Menurut Leo Virganta et al. (2021), media permainan edukatif berbasis aktivitas fisik dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak karena melibatkan koordinasi motorik dan visual, serta proses berpikir secara simultan.

DOI: <https://doi.org/10.26877/jp3.v12i1.697>

Secara teoretis, penggunaan permainan Ular Tangga dalam pembelajaran numerasi sejalan dengan teori konstruktivisme Piaget yang menekankan pentingnya pengalaman konkret dalam membangun pengetahuan anak. Anak membangun pemahaman konsep bilangan melalui aktivitas manipulatif dan pengalaman langsung saat bermain. Selain itu, pendekatan bermain dalam pembelajaran juga sesuai dengan prinsip pembelajaran anak usia dini yang menempatkan bermain sebagai sarana utama dalam pembelajaran. Oleh karena itu, penerapan permainan Ular Tangga diharapkan mampu meningkatkan kemampuan numerasi anak secara lebih optimal dibandingkan dengan pembelajaran konvensional yang bersifat monoton.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan numerasi anak usia dini melalui metode permainan ular tangga pada Kelompok B TK Al-Kautsar, Kecamatan Karangawen, Kabupaten Demak, pada tahun pelajaran 2025/2026. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis dalam pengembangan pembelajaran numerasi anak usia dini serta menjadi alternatif strategi pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan bagi guru taman kanak-kanak.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Penelitian tindakan kelas dipilih karena bertujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran serta meningkatkan kemampuan numerasi anak usia dini melalui penerapan permainan Ular Tangga. Model penelitian yang digunakan mengacu pada model Kemmis dan McTaggart yang terdiri atas empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi yang dilakukan secara berulang dalam beberapa siklus.

Penelitian dilaksanakan di TK Al-Kautsar yang berlokasi di Dukuh Lerep RT 05 RW 07 Bumirejo, Kecamatan Karangawen, Kabupaten Demak pada semester I Tahun Pelajaran 2025/2026. Subjek penelitian adalah anak kelompok B TK Al-Kautsar yang berjumlah 19 anak. Pemilihan subjek penelitian didasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan bahwa kemampuan numerasi anak masih rendah, khususnya dalam mengenal lambang bilangan, mengurutkan angka, dan memahami konsep penjumlahan.

Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH), menyiapkan media permainan ular tangga, serta menyusun instrumen observasi kemampuan numerasi anak. Tahap pelaksanaan tindakan dilakukan dengan menerapkan permainan Ular Tangga dalam kegiatan pembelajaran numerasi. Anak diminta bermain secara bergiliran sambil mengenal angka, menghitung langkah, dan mencocokkan jumlah benda dengan angka yang diperoleh. Pada tahap observasi, peneliti bersama teman sejawat melakukan pengamatan terhadap aktivitas anak dan perkembangan kemampuan numerasi menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan. Tahap refleksi dilakukan

DOI: <https://doi.org/10.26877/jp3.v12i1.697>

untuk mengevaluasi hasil tindakan pada setiap siklus serta menentukan perbaikan tindakan pada siklus berikutnya.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengetahui perkembangan kemampuan numerasi anak selama proses pembelajaran berlangsung. Wawancara dilakukan dengan guru untuk memperoleh informasi mengenai kondisi awal kemampuan numerasi anak serta pelaksanaan pembelajaran di kelas. Dokumentasi digunakan untuk memperoleh data pendukung berupa foto kegiatan pembelajaran, perangkat pembelajaran, serta data perkembangan anak selama penelitian berlangsung.

Instrumen penelitian yang digunakan berupa lembar observasi kemampuan numerasi anak usia dini. Aspek yang diamati meliputi kemampuan mengenal lambang bilangan 1–10, menulis bilangan 1–10, mengurutkan angka 1–10, mengelompokkan angka, mengidentifikasi angka, serta memahami konsep banyak dan sedikit. Penilaian menggunakan kategori Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan Berkembang Sangat Baik (BSB).

Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif, kuantitatif, dan kualitatif. Analisis kuantitatif digunakan untuk mengetahui peningkatan kemampuan numerasi anak melalui perhitungan persentase ketercapaian indikator perkembangan pada setiap siklus. Persentase kemampuan numerasi dihitung menggunakan rumus:

$$P=f/N\times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase kemampuan numerasi

f = Jumlah skor yang diperoleh

N = Jumlah skor maksimal

Tabel 1. Kategori Persentase Kemampuan Numerasi

No	Persentase	Kategori
1	0%-25%	Belum Berkembang
2	25%-50%	Mulai Berkembang
3	52%-75%	Berkembang Sesuai Harapan
4	76%-100%	Berkembang Sangat Baik

Hasil persentase kemudian dikategorikan menjadi 4 kriteria, sebagaimana tercantum dalam Tabel 1. Analisis kualitatif dilakukan dengan mendeskripsikan hasil observasi aktivitas guru dan anak selama proses pembelajaran berlangsung. Indikator keberhasilan penelitian ditentukan apabila kemampuan numerasi anak mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB) dengan persentase minimal 79% dari jumlah keseluruhan anak. Selain itu, keberhasilan juga ditandai dengan meningkatnya keterlibatan anak dalam kegiatan pembelajaran numerasi melalui permainan ular tangga.

DOI: <https://doi.org/10.26877/jp3.v12i1.697>

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus untuk meningkatkan kemampuan numerasi anak usia dini melalui permainan ular tangga pada kelompok B TK Al-Kautsar, Kecamatan Karangawen, Kabupaten Demak. Setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Kemampuan numerasi yang diamati meliputi kemampuan mengenal lambang bilangan, menulis angka, mengurutkan angka, mengelompokkan bilangan, mengidentifikasi angka, serta memahami konsep banyak dan sedikit.

Kondisi Awal Kemampuan Numerasi Anak

Berdasarkan hasil observasi awal sebelum tindakan dilakukan, kemampuan numerasi anak kelompok B masih tergolong rendah. Sebagian besar anak mengalami kesulitan dalam mengenal lambang bilangan, menghubungkan simbol angka dengan jumlah benda, serta menghitung objek dengan tepat. Pembelajaran yang dilakukan sebelumnya masih didominasi penggunaan lembar kerja, sehingga anak kurang tertarik mengikuti kegiatan pembelajaran numerasi. Hasil observasi awal kemampuan numerasi anak disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Observasi Awal Kemampuan Numerasi Anak

Kriteria	Jumlah Anak	Persentase
Belum Berkembang (BB)	9	47%
Mulai Berkembang (MB)	5	26%
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	5	26%
Berkembang Sangat Baik (BSB)	0	0%
Jumlah	19	100%

Berdasarkan Tabel 2, terlihat bahwa sebagian besar anak berada pada kategori Belum Berkembang (BB), yaitu sebanyak 47%. Kondisi ini menunjukkan bahwa kemampuan numerasi anak masih perlu ditingkatkan melalui pembelajaran yang lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini.

Pelaksanaan Siklus I

Pelaksanaan tindakan pada siklus I dilakukan melalui kegiatan bermain ular tangga secara individu. Guru memperkenalkan aturan permainan, mengenalkan angka pada papan ular tangga, kemudian anak bermain sambil menghitung langkah sesuai dengan jumlah mata dadu yang diperoleh. Anak juga diminta menyebutkan angka dan menghitung benda sesuai dengan bilangan yang muncul.

Hasil observasi pada siklus I menunjukkan adanya peningkatan kemampuan numerasi anak. Anak mulai tertarik mengikuti pembelajaran karena kegiatan dilakukan melalui permainan yang menyenangkan. Namun, beberapa anak masih mengalami kesulitan mengurutkan angka dan mencocokkan lambang bilangan dengan jumlah benda secara tepat. Hasil kemampuan numerasi anak pada siklus I disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Kemampuan Numerasi Anak Siklus I

Kriteria	Jumlah Anak	Persentase
Belum Berkembang (BB)	4	21%
Mulai Berkembang (MB)	6	32%
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	7	37%
Berkembang Sangat Baik (BSB)	2	10%
Jumlah	19	100%

Berdasarkan Tabel 3, terlihat bahwa kemampuan numerasi anak mengalami peningkatan dibandingkan dengan kondisi awal. Persentase anak yang mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB) meningkat menjadi 47%. Meskipun demikian, hasil tersebut belum mencapai indikator keberhasilan penelitian, yaitu sebesar 79%, sehingga penelitian dilanjutkan pada siklus II.

Hasil refleksi siklus I menunjukkan bahwa beberapa anak masih kurang fokus saat bermain dan membutuhkan pendampingan guru untuk mengenal simbol angka. Oleh karena itu, pada siklus II dilakukan perbaikan dengan memberikan arahan yang lebih jelas, meningkatkan interaksi dalam kelompok, serta memberikan pendampingan yang lebih intensif kepada anak.

Pelaksanaan Siklus II

Pada siklus II, kegiatan pembelajaran dilakukan secara lebih interaktif melalui permainan Ular Tangga kelompok. Guru memberikan stimulasi berupa pertanyaan numerasi sederhana selama permainan berlangsung, seperti menyebutkan angka sebelum dan sesudah, menghitung jumlah langkah, serta membandingkan jumlah benda.

Pelaksanaan tindakan pada siklus II menunjukkan peningkatan yang lebih signifikan dibandingkan dengan siklus sebelumnya. Anak terlihat lebih antusias, lebih aktif, dan mampu mengikuti aturan permainan dengan baik. Anak juga mulai mampu mengenal angka secara mandiri, mengurutkan bilangan, serta memahami konsep banyak dan sedikit melalui aktivitas bermain. Hasil kemampuan numerasi anak pada siklus II disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Kemampuan Numerasi Anak Siklus II

Kriteria	Jumlah Anak	Persentase
Belum Berkembang (BB)	1	5%
Mulai Berkembang (MB)	3	16%
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	9	47%
Berkembang Sangat Baik (BSB)	6	32%
Jumlah	19	100%

Berdasarkan Tabel 4, diketahui bahwa kemampuan numerasi anak mengalami peningkatan yang signifikan. Persentase anak yang mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB) adalah 79%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa indikator keberhasilan penelitian telah tercapai. Peningkatan kemampuan numerasi anak dari kondisi awal, siklus I, dan siklus II dapat dilihat pada Tabel 5.

Tabel 5. Rekapitulasi Peningkatan Kemampuan Numerasi Anak

Tahap Penelitian	Persentase BSH + BSB
Kondisi Awal	26%
Siklus I	47%
Siklus II	79%

Berdasarkan Tabel 5, terlihat bahwa kemampuan numerasi anak mengalami peningkatan secara bertahap pada setiap siklus. Permainan ular tangga terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga anak lebih aktif dan termotivasi untuk mengikuti pembelajaran numerasi.

Hasil penelitian ini sejalan dengan teori konstruktivisme Piaget yang menyatakan bahwa anak membangun pengetahuan melalui pengalaman konkret dan aktivitas langsung. Melalui permainan Ular Tangga, anak memperoleh pengalaman belajar yang nyata dalam mengenal angka, menghitung langkah, dan memahami konsep bilangan. Aktivitas bermain membantu anak memahami konsep numerasi dengan lebih mudah karena dilakukan melalui pengalaman yang menyenangkan dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini (Arvy, 2016; Ratnasari, n.d.; Wardhani, B., Adi, E., Rengganis, N., Chitra, W., & Pratiwi, 2021).

Temuan penelitian ini juga mendukung hasil penelitian Wartini et al. (2022) yang menyatakan bahwa pembelajaran numerasi berbasis permainan mampu meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini secara optimal. Selain itu, penelitian ini sejalan dengan penelitian Gunawan & Wulandari (2022) yang menunjukkan bahwa media permainan interaktif dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar anak dalam pembelajaran numerasi.

Penggunaan permainan Ular Tangga memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran di kelas. Anak menjadi lebih aktif, percaya diri, dan antusias selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Guru juga lebih mudah menyampaikan konsep numerasi karena media permainan mampu menarik perhatian anak dan menciptakan suasana belajar yang tidak monoton (Mirawati et al., 2018). Dengan demikian, permainan ular tangga dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran numerasi yang efektif dan menyenangkan bagi anak usia dini.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dalam dua siklus, dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan ular tangga mampu meningkatkan kemampuan numerasi anak usia dini pada kelompok B TK Al-Kautsar, Kecamatan Karangawen, Kabupaten Demak, pada tahun pelajaran 2025/2026. Peningkatan kemampuan numerasi terlihat pada kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan, menulis angka, mengurutkan angka, mengelompokkan bilangan, mengidentifikasi angka, serta memahami konsep banyak dan sedikit.

DOI: <https://doi.org/10.26877/jp3.v12i1.697>

Penerapan permainan Ular Tangga menjadikan proses pembelajaran lebih menyenangkan, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini. Anak menjadi lebih aktif, antusias, dan termotivasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran numerasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa persentase kemampuan numerasi anak yang mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB) mengalami peningkatan dari 26% pada kondisi awal menjadi 47% pada siklus I, kemudian meningkat menjadi 79% pada siklus II. Dengan demikian, indikator keberhasilan penelitian telah tercapai. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa permainan ular tangga efektif digunakan sebagai media pembelajaran numerasi anak usia dini karena mampu memberikan pengalaman belajar yang konkret melalui aktivitas bermain yang menyenangkan.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran yang dapat diberikan. Bagi guru pendidikan anak usia dini, permainan Ular Tangga dapat dijadikan alternatif media pembelajaran numerasi yang inovatif dan menarik untuk meningkatkan keterlibatan anak dalam proses belajar. Guru juga diharapkan mampu mengembangkan variasi permainan edukatif lainnya agar pembelajaran menjadi lebih kreatif dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak.

Bagi pihak sekolah, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan dalam menyediakan media pembelajaran yang mendukung pengembangan kemampuan numerasi anak usia dini. Sekolah juga diharapkan memberikan dukungan kepada guru dalam mengembangkan metode pembelajaran berbasis bermain.

Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat dijadikan referensi untuk mengembangkan penelitian serupa dengan cakupan variabel yang lebih luas, seperti kemampuan pemecahan masalah, kemampuan berpikir logis, atau penalaran matematis pada anak usia dini melalui media permainan edukatif lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ajmain, Herna, & Masrura, S. I. (2020). Implementasi Pendekatan Etnomatematika dalam Pembelajaran Matematika. *SIGMA (Suara Intelektual Gaya Matematika)*, 12(April), 45–54.
- Andriono, R. (2021). Analisis Peran Etnomatematika dalam Pembelajaran Matematika. *ANARGYA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 4(2). <https://doi.org/10.24176/anargya.v4i2.6370>
- Arvy, B. R. (2016). MENGEMBANGKAN NUMERASI ANAK USIA DINI MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(September), 1–23.
- Diniyati, I. A., Ekadiarsi, A. N., Salsabila, Herdianti, I. A. H., Amelia, T., & Wahidin. (2022). Etnomatematika: Konsep Matematika pada Kue Lebaran.

DOI: <https://doi.org/10.26877/jp3.v12i1.697>

- Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(2), 247–256.
<https://doi.org/10.31980/mosharafa.v11i2.703>
- Fitriyani, L. F., Palenewen, E., & Satriana, M. (2025). Pengaruh Bermain Geometri Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 8(1), 464–472.
<https://doi.org/10.31004/aulad.v8i1.1019>
- Gunawan, A., & Wulandari, S. (2022). Outdoor learning and numeracy development in early childhood: Evidence from Indonesian PAUD. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(2), 75–90.
- Ibda, F. (2015). Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget. *Intelektualita*, 3(1), 242904.
- Kehi, Y. J., M, Z., & Waluya, St. B. (2019). Kontribusi Etnomatematika Sebagai Masalah Kontekstual dalam Mengembangkan Literasi Matematika. *Prisma, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 2, 190–196.
- Leo Virganta, A., Maya Novitri, D., & Studi PAUD FIP, P. P. (2021). *Pendampingan Guru Dalam Penggunaan Alat Permainan Edukatif Berbasis Enam Aspek Perkembangan Anak Di TK Salsa*. 7(2), 2502–7166.
- Lestari, R. H., Aprianti, E., & Hartini, H. (2024). Matematika anak usia dini: Analisis kegiatan berhitung terhadap standar pendidikan matematika NCTM. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 7(1), 23–34.
<https://doi.org/10.22460/jpmi.v7i1.21519>
- Mirawati, M., Anggarasari, N. H., & Nurkamilah, M. (2018). Fun Cooking: Pembelajaran Matematika Yang Menyenangkan Bagi Anak Usia Dini. *Early Childhood: Jurnal Pendidikan*, 2(1), 1–6.
<https://doi.org/10.35568/earlychildhood.v2i1.230>
- Novitasari, Y., & Fauziddin, M. (2022). Analisis Literasi Digital Tenaga Pendidik pada Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3570–3577. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2333>
- Putri, M. S., & . C. (2021). Transformasi Lingkungan Pembelajaran Berbasis Literasi Digital Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(3), 408. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i3.38491>
- Ratnasari, E. M. (n.d.). *Outdoor Learning terhadap Literasi Numerasi Anak Usia Dini*.
- Sufa, F. F. (2011). Konsep matematika untuk anak usia dini. In *Seri Bacaan Orang Tua*. <https://adoc.pub/konsep-matematika-untuk-anak-usia-dini-seri-bacaan-orang-tua.html>
- Wardhani, B., Adi, E., Rengganis, N., Chitra, W., & Pratiwi, R. W. (2021). *Buku Saku Pengembangan Numerasi untuk Anak Usia 3-6 Tahun*. <https://paudpedia.kemdikbud.go.id/galeri-ceria/ruang-baca/buku-saku-pengembangan-numerasi-untuk-anak-usia-5-6-tahun?ref=OTc3LTM3MTU2YzBi&ix=OS0yNDcxNTdiNA==>
- Wartini, U., Aisyah, D. S., & Riana, N. (2022). Peningkatan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Melalui Permainan Papan Monopoli Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(14), 355–362.