

**IMPLEMENTASI PERMAINAN *LADDER SNAKE* UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL ANGKA DI TK ABA
SURYOWIJAYAN KECAMATAN MANTRIJERON,
KOTA YOGYAKARTA**



Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
Untuk Memenuhi sebagian Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Disusun Oleh :

Putri Lolita Harahap

NIM : 20104030028

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UINIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA**

2023



PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-3638/Un.02/DT/PP.00.9/12/2023

Tugas Akhir dengan judul : IMPLEMENTASI PERMAINAN *LADDER SNAKE* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL ANGKA DI TK ABA SURYOWIJAYAN KECAMATAN MANTRIJERON, KOTA YOGYAKARTA

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : PUTRI LOLITA HARAHAP
Nomor Induk Mahasiswa : 20104030028
Telah diujikan pada : Kamis, 07 Desember 2023
Nilai ujian Tugas Akhir : A

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang

Eko Suhendro, M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 6580f43971832



Penguji I

Lailatu Rohmah, S.Pd.I., M.S.I
SIGNED

Valid ID: 658006a4882cc



Penguji II

Siti Zubaedah, S.Ag.,M.Pd
SIGNED

Valid ID: 657ff66a0c498



Yogyakarta, 07 Desember 2023
UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 65811c3e1cdfa

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Putri Lolita Harahap
NIM : 20104030028
Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya yang berjudul **“Implementasi Permainan *Ladder Snake* untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka Di TK ABA Suryowijayan Kecamatan Mantriheron, Kota Yogyakarta”** adalah hasil karya atau penelitian saya sendiri dan bukan plagiasi dari hasil penelitian orang lain kecuali pada bagian yang dirujuk sumbernya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya. Atas perhatiannya saya ucapkan terimakasih.

Yogyakarta, 13 November 2023

Yang Menyatakan,

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA



Putri Lolita Harahap

NIM. 20104030028

SURAT PERNYATAAN BERJILBAB

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Putri Lolita Harahap
NIM : 20104030028
Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Menyatakan bahwa saya tidak menuntut kepada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta atas pemakaian jilbab dalam ijazah saya. Atas segala konsekuensi yang timbul di kemudian hari sehubungan dengan pemasangan pas foto berhijab pada ijazah saya tersebut adalah menjadi tanggung jawab saya sepenuhnya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya. Atas perhatiannya saya ucapkan terimakasih.

Yogyakarta, 13 November 2023

Yang Menyatakan,

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA



METERAI
TEMPEL
378AKX320604904

Putri Lolita Harahap

NIM. 20104030028



SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR

Hal : Persetujuan Skripsi/Tugas Akhir

Lamp : -

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Di Yogyakarta

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah membaca, meneliti, menelaah, memberikan petunjuk, dan mengoreksi serta mengadakan bimbingan seperlunya maka, kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi saudara:

Nama : Putri Lolita Harahap
Nim : 20104030028
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
Judul Skripsi : Implementasi Permainan *Ladder Snake* untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka Di TK ABA Suryowijayan Kecamatan Mantrijeron, Kota Yogyakarta

Sudah dapat diajukan kepada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Dengan ini, kami berharap agar skripsi saudara tersebut di atas dapat segera dimunaqosyahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 30 November 2023

Pembimbing skripsi

Eko Suhendro, M.Pd

NIP. 19891007 201903 1 006

ABSTRAK

Putri Lolita Harahap. 20104030028. Implementasi Permainan *Ladder Snake* untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka di TK ABA Suryowijayan Kecamatan Mantrijeron, Kota Yogyakarta. Skripsi. Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2023.

Kemampuan mengenal angka merupakan salah satu aspek penting pada perkembangan anak yang harus diperhatikan untuk mempersiapkan anak memasuki jenjang pendidikan berikutnya. Kehidupan anak tidak terlepas dari yang namanya penggunaan angka, maka dari itu angka harus dikenalkan sejak dini pada anak-anak. Hasil observasi awal menunjukkan bahwa kemampuan mengenal angka pada anak di TK ABA Suryowijayan masih rendah. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka dengan permainan *ladder snake* di TK ABA Suryowijayan.

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*) yang dilaksanakan dalam dua siklus, dimana setiap siklus sebanyak tiga kali pertemuan. Setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Subjek penelitian ini yaitu anak kelompok B yang berjumlah 11 yang terdiri dari 4 anak laki-laki dan 7 anak perempuan. Metode pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan, bahwa: (1) Kemampuan mengenal angka pada anak sebelum diterapkan permainan *ladder snake* yaitu kemampuan mengenal angka mereka masih rendah. (2) Kemampuan mengenal angka pada anak saat diterapkan permainan *ladder snake* yaitu kemampuan mengenal angka mereka sudah mulai menunjukkan peningkatan walaupun masih belum maksimal. (3) Kemampuan mengenal angka pada anak setelah diterapkan permainan *ladder snake* yaitu anak-anak sudah menunjukkan peningkatan yang cukup pesat. Permainan *ladder snake* atau yang biasa dikenal dengan permainan ular tangga dapat meningkatkan kemampuan mengenal angka pada anak, yaitu: mampu membilang angka 1-10 secara urut, anak mampu membedakan angka 6 dan 9, anak mampu mencocokkan bilangan dengan benda dengan tepat, dan anak mampu menulis angka 1-10. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan bahwa hasil penelitian pada siklus I mendapatkan rata-rata persentase 50,56% dengan kriteria Mulai Berkembang (MB) dan pada siklus II mengalami peningkatan dengan mendapatkan rata-rata persentase 91,47% dengan kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB). Dengan adanya peningkatan tersebut maka penelitian dihentikan karena telah mencapai target yang ditentukan.

Kata Kunci: Kemampuan Mengenal Angka, Permainan *Ladder Snake*

MOTTO

□ □ وَيَرْزُقُهُ مِنْ حَيْثُ لَا يَحْتَسِبُ □ وَمَنْ يَتَوَكَّلْ عَلَى اللَّهِ فَهُوَ حَسْبُهُ □ □
□ □ إِنَّ اللَّهَ بَالِغُ أَمْرِهِ □ □ قَدْ جَعَلَ اللَّهُ لِكُلِّ شَيْءٍ قَدْرًا

Artinya :

“dan Dia memberinya rezeki dari arah yang tidak disangkanya. Dan barangsiapa bertawakal kepada Allah, niscaya Allah akan mencukupkan (keperluan) nya. Sesungguhnya Allah melaksanakan urusan-Nya. Sungguh, Allah telah mengadakan ketentuan bagi setiap sesuatu.”¹ (QS. At-Talaq : 3)

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

¹ Al-Qur'an Surat At-Talaq ayat 3

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini dipersembahkan kepada:

Almamater Kebanggaan

Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ، سَيِّدِنَا وَنَبِيِّنَا مُحَمَّدٍ وَعَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ أَمَّا بَعْدُ

Segala puji dan syukur kehadiran Allah SWT atas Rahmat serta Karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “Pengenalan Numerasi dengan Permainan *Ladder Snake* di TK ABA Suryowijan Kecamatan Mantrijeron, Kota Yogyakarta” ini dapat terselesaikan dengan baik. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan S1 Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Peneliti menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak akan mungkin dicapai tanpa bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan rasa terima kasih dan penghargaan kepada:

1. Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah memberikan izin serta fasilitas untuk menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
2. Prof. Dr. Sigit Purnama, S.Pd.I., M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, yang telah memberikan persetujuan dan kesempatan menyelesaikan skripsi ini.
3. Dr. Drs. Ichsan, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah meluangkan waktu dan memberikan bimbingan serta dukungan dalam menyusun media skripsi dan selama masa perkuliahan di Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta dengan penuh keikhlasan.
4. Eko Suhendro, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah mengarahkan dan membimbing saya selama penyusunan skripsi ini sekaligus membantu peneliti selama perkuliahan.

5. Etik Winastuti, S.Pd. selaku Kepala TK ABA Suryowijayan, serta Winarni, A.Ma. selaku guru pamong kelas B3 yang telah mendampingi dan membantu peneliti.
6. Teruntuk Ayahanda Kanut Harahap, dan Ibunda Rosmawati Batubara yang selalu memberikan motivasi, serta dukungan dengan penuh kasih sayang, sehingga peneliti dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
7. Teruntuk saudara-saudaraku Rika Arsi fazrina, Sahrul Sori Alom, Robi Andriansyah, Fadila Arnisa, Safril Rizky Anggina, dan Dinda Sri Lestarina yang selalu memberikan pengetahuan, dukungan serta motivasi selama proses penyelesaian skripsi ini.
8. Teruntuk sahabatku Khairani Safitri, Ulfa Muhrijah Harahap dan Nadhaina Fadhila, serta teman seperjuangan program studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini yang selalu memberikan motivasi dan dukungan dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
9. Semua pihak yang telah turut serta memberikan dukungan, sehingga dapat terselesainya skripsi ini dengan lancar.

Akhir kata, peneliti ingin mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu. Peneliti menyadari bahwa masih ada kesalahan dan kekurangan dalam proses membuat skripsi ini. Oleh karena itu, peneliti sangat berharap kritik dan saran bermanfaat dari pembaca untuk membantu meningkatkan penelitian yang selanjutnya di masa depan. Peneliti berharap bahwa skripsi ini akan bermanfaat bagi peneliti dan pembaca.

Yogyakarta, 11 November 2023

Peneliti



Putri Lolita Harahap

NIM. 2010403002

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	i
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	ii
SURAT PERNYATAAN BERJILBAB	iii
SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR	iv
ABSTRAK	v
MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	8
C. Tujuan Penelitian	8
D. Manfaat Penelitian.....	9
E. Ruang Lingkup dan Keterbatasan Penelitian.....	10
F. Defenisi Operasional	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA	12
A. Kajian Penelitian yang Relevan.....	12
B. Kajian Teori	17
C. Kerangka Pikir.....	43
BAB III METODE PENELITIAN	46
A. Jenis Penelitian	46
B. Lokasi dan Subjek Penelitian	46
C. Kehadiran dan Peran Peneliti di Lapangan.....	47
D. Fokus Penelitian	47
E. Sumber Data	48

F. Teknik Pengumpulan Data.....	49
G. Teknik Analisis Data.....	50
H. Prosedur Penelitian	54
I. Pengecekan Keabsahan Data	58
J. Indikator Keberhasilan	59
BAB IV PAPARAN DATA DAN TEMUAN PENELITIAN.....	60
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	60
B. Hasil Penelitian.....	63
BAB V PEMBAHASAN	102
A. Kemampuan Mengenal Angka pada Anak Sebelum Diterapkan Permainan <i>Ladder Snake</i> di TK ABA Suryowijayan	103
B. Kemampuan Mengenal Angka pada Anak Saat Diterapkan Permainan <i>Ladder Snake</i> di TK ABA Suryowijayan.....	104
C. Kemampuan Mengenal Angka pada Anak Setelah Diterapkan Permainan <i>Ladder Snake</i> di TK ABA Suryowijayan	106
BAB VI PENUTUP	111
A. Kesimpulan.....	111
B. Saran	112
DAFTAR PUSTAKA.....	113
LAMPIRAN.....	118

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Kategori Penilaian Untuk Anak.....	52
Tabel 4. 1 Data Pendidik di TK ABA Suryowijayan.....	62
Tabel 4. 2 Pra siklus kemampuan mengenal Angka pada Anak.....	64
Tabel 4. 3 Hasil Observasi Pada Siklus I Pertemuan Pertama Membilang Benda 1 sampai 10	75
Tabel 4. 4 Hasil Observasi Pada Siklus I Pertemuan Pertama Membedakan angka 6 dan 9	75
Tabel 4. 5 Hasil Observasi Pada Siklus 1 Pertemuan Pertama Mencocokkan lambang bilangan dengan Benda	75
Tabel 4. 6 Hasil Observasi Pada Siklus 1 Pertemuan Pertama Menulis angka 1 hingga 10	76
Tabel 4. 7 Hasil Observasi Pada Siklus 1 Pertemuan Kedua Membilang Benda 1 sampai 10	76
Tabel 4. 8 Hasil Observasi Pada Siklus 1 Pertemuan Kedua Membedakan angka 6 dan 9	77
Tabel 4. 9 Hasil Observasi Pada Siklus 1 Pertemuan Kedua Mencocokkan lambang bilangan dengan Benda	77
Tabel 4. 10 Hasil Observasi Pada Siklus 1 Pertemuan Kedua Menulis angka 1 hingga 10	77
Tabel 4. 11 Hasil Observasi Pada Siklus I Pertemuan Ketiga Membilang Benda 1 sampai 10	78
Tabel 4. 12 Hasil Observasi Pada Siklus I Pertemuan Ketiga Membedakan angka 6 dan 9	78
Tabel 4. 13 Hasil Observasi Pada Siklus I Pertemuan Ketiga Mencocokkan lambang bilangan dengan Benda	78
Tabel 4. 14 Hasil Observasi Pada Siklus I Pertemuan Ketiga Menulis angka 1 hingga 10	79
Tabel 4. 15 Hasil Observasi Guru pada siklus I.....	79
Tabel 4. 16 Hasil Observasi Pada Siklus II Pertemuan Pertama Membilang Benda 1 sampai 10	89

Tabel 4. 17 Hasil Observasi Pada Siklus II Pertemuan Pertama Membedakan angka 6 dan 9	90
Tabel 4. 18 Hasil Observasi Pada Siklus II Pertemuan Pertama Mencocokkan lambang bilangan dengan Benda	90
Tabel 4. 19 Hasil Observasi Pada Siklus II Pertemuan Pertama Menulis angka 1 hingga 10	90
Tabel 4. 20 Hasil Observasi Pada Siklus II Pertemuan Kedua Membilang Benda 1 sampai 10	91
Tabel 4. 21 Hasil Observasi Pada Siklus II Pertemuan Kedua Membedakan angka 6 dan 9	91
Tabel 4. 22 Hasil Observasi Pada Siklus II Pertemuan Kedua Mencocokkan lambang bilangan dengan Benda	91
Tabel 4. 23 Hasil Observasi Pada Siklus II Pertemuan Kedua Menulis angka 1 hingga 10	92
Tabel 4. 24 Hasil Observasi Pada Siklus II Pertemuan Ketiga Membilang Benda 1 sampai 10	92
Tabel 4. 25 Hasil Observasi Pada Siklus II Pertemuan Ketiga Membedakan angka 6 dan 9	93
Tabel 4. 26 Hasil Observasi Pada Siklus II Pertemuan Ketiga Mencocokkan lambang bilangan dengan Benda	93
Tabel 4. 27 Hasil Observasi Pada Siklus II Pertemuan Ketiga Menulis angka 1 hingga 10	93
Tabel 4. 28 Hasil Observasi Guru pada siklus II.....	94
Tabel 4. 29 Data Kemampuan Mengenal Angka pada Anak dengan Permainan Ladder Snake di TK ABA Suryowijayan	96
Tabel 4. 30 Triangulasi Sumber	97
Tabel 4. 31 Triangulasi Metode.....	100
Tabel 5. 1 Perbandingan Presentase Perkembangan Peserta Didik.....	102

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Pikir Penelitian	45
Gambar 3. 1 Proses Penelitian Tindakan Kelas oleh Arikunto	55
Gambar 4. 1 Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga	66
Gambar 4. 2 Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga	82
Gambar 5. 1 Hasil Presentase Pra Siklus, Siklus I, Siklus II	103



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1: Kisi-kisi Intsrumen Implementasi	119
LAMPIRAN 2: Lembar Observasi Guru	121
LAMPIRAN 3: Kisi-Kisi Wawancara	125
LAMPIRAN 4: Hasil Wawancara	126
LAMPIRAN 5 : Dokumentasi Kegiatan	137
LAMPIRAN 6: Surat Penunjukan Pembimbing	140
LAMPIRAN 7 : Surat Izin Penelitian	141
LAMPIRAN 8 Sertifikat PKTQ.....	142
LAMPIRAN 9 : Sertifikat ICT	143
LAMPIRAN 10: Sertifikat TOEFL.....	144
LAMPIRAN 11 : Sertifikat IKLA	145
LAMPIRAN 12 : Bukti Seminar Proposal	146
LAMPIRAN 13 : Berita Acara mengikuti Sempro	147
LAMPIRAN 14 : Sertifikat PBAK	150
LAMPIRAN 15 : Curriculum Vitae.....	151

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan diperlukan sepanjang hidup seorang manusia. Ini mencakup serangkaian pembelajaran yang dilakukan baik personal maupun sekelompok orang untuk memperoleh pengetahuan serta keterampilan yang diperlukan dalam membangun sikap dan persiapan untuk menghadapi masa depan. Mulai dari tahap awal kehidupan, pendidikan tidak terbatas pada usia tertentu dan berlangsung melalui interaksi dengan orang tua, keluarga, dan lingkungan sekitar. Sasaran utama pendidikan adalah memastikan bahwa anak-anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal sesuai harapan².

Pentingnya Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) terletak pada pengaruhnya terhadap perkembangan anak, di mana berbagai rangsangan yang bermakna yang diberikan pada tahap awal kehidupan sangat menentukan arah perkembangan selanjutnya. Memberikan rangsangan dan dorongan edukatif pada usia dini dianggap sebagai langkah yang paling tepat, karena hal tersebut dapat menolong anak berkembang secara optimal³.

Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 butir 14 menyebutkan: Pendidikan anak usia dini adalah upaya perkembangan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan umur 6

² Opan Arifudin, Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini. (Bandung: Widina Bhakti Persada Bandung, 2021). hlm 9

³ Nurbiana Dhieni et al., Panduan Penegerian Satuan Pendidikan Anak Usia Dini. (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini, 2020). hlm 1

(enam) tahun dan dilakukan melalui rangsangan pendidikan untuk mendorong pertumbuhan. . serta perkembangan fisik dan mental agar anak siap menghadapi pembelajaran selanjutnya.⁴

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan tahap pendidikan awal yang diikuti oleh seluruh anak atau individu yang memulai perjalanan pendidikan formal. Pentingnya PAUD terletak pada kemampuan anak dalam beradaptasi di lingkungannya. Perkembangan kognitif, menjadi bagian integral dari perkembangan anak pada jenjang ini. Aspek perkembangan kognitif ini tidak dapat dipisahkan dari kecerdasan logika dan matematika, yang mencakup kemampuan seseorang dalam menggunakan logika dan matematika untuk memahami konsep angka dan bilangan⁵.

Perkembangan kecerdasan anak mendapat kontribusi signifikan dari studi matematika. Dadang Supriatna menegaskan bahwa matematika adalah salah satu disiplin ilmu yang sangat bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari dan memiliki potensi untuk meningkatkan kemampuan berpikir anak. Pengenalan angka pada anak usia dini sebaiknya dimulai dengan pendekatan yang paling sederhana. Untuk menghindari kebosanan, pembelajaran dapat

⁴ Latif Muktar, Rita Zubaidah, Zukhairina, Muhamad Afandi, *Orientasi Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2014), hlm 4

⁵ Saputra Aidil, "Aidil Saputra: Pendidikan Anak pada Usia Dini |," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Agama Islam* 10, no. 2 (2018): 209, <https://core.ac.uk/download/pdf/228822655.pdf>. Diakses pada tanggal 11 November 2023

dilakukan melalui permainan, yang dapat memperkenalkan konsep angka sejak dini⁶.

Angka memainkan peran yang tak terelakkan dalam kehidupan sehari-hari anak-anak. Pembelajaran konsep angka, seperti berhitung, tidak hanya terbatas pada lingkungan kelas; anak-anak dapat mengembangkan pemahaman berhitung di berbagai situasi. Sebagai contoh, ketika mereka membeli mainan atau makanan, mengelola waktu, atau menentukan waktu berangkat ke sekolah. Yani, dengan merujuk pada Suyanto, mencatat bahwa penggunaan angka diperlukan dalam semua konteks tersebut. Piaget juga menekankan pentingnya menggunakan objek konkret untuk pembelajaran matematika guna membantu anak-anak memahami konsep berhitung, pemahaman bilangan, dan pelaksanaan operasi matematika⁷.

Di Indonesia, penggunaan metode tradisional seperti kertas dan pensil masih umum dalam proses pembelajaran anak usia dini. Hal ini dapat menyebabkan anak merasa bosan dan tidak senang. Selain itu, penggunaan metode tersebut juga dapat menciptakan ketakutan terhadap pembelajaran matematika di tingkat pendidikan lebih tinggi. Temuan dari survei yang dilakukan dalam Program PISA (*Programme for International Assessment*) pada tahun 2015 oleh *Organization for Economic Cooperation and Development* (OECD) menunjukkan bahwa Indonesia menempati peringkat

⁶ Ramadhan Lubis dan Khadijah Khadijah, "Permainan Tradisional sebagai Pengembangan Kecerdasan Emosi Anak," *Al-Athfal: Jurnal Pendidikan Anak* 4, no. 2 (2018): 177–86, <https://doi.org/10.14421/al-athfal.2018.42-05>. Diakses pada tanggal 11 November 2023

⁷ Yani Rahmayani dan Agus Sumitra, "Pembelajaran Berhitung Melalui Media Permainan Ular Tangga Pada Anak Usia Dini," *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)* 5, no. 2 (2022): 164. Diakses pada tanggal 11 November 2023

62, 61, dan 63 dari 69 negara yang dinilai dalam penguasaan materi matematika, sains, dan membaca.⁸

Temuan dari penelitian pemerintah yang dilaksanakan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan melalui Program Evaluasi Nasional Indonesia (INAP), yang nantinya dinamakan Asesmen Kompetensi Siswa Indonesia (AKSI), menyatakan bahwa pada tahun 2016, kemampuan matematika anak-anak di Indonesia berada pada tingkat yang rendah.⁹ Hasil penelitian tersebut menyoroti pentingnya memberikan pengajaran konsep bilangan kepada anak-anak sejak dini. Ini disebabkan oleh kenyataan bahwa periode usia dini dianggap sebagai waktu yang paling tepat untuk mengenalkan konsep-konsep tersebut, khususnya dalam konteks matematika dan pengenalan angka.

Kemampuan anak dalam memahami simbol-simbol bilangan dikenal sebagai kemampuan mengenal angka. Penting bagi anak-anak untuk memahami angka karena hal ini akan menjadi landasan bagi pemahaman konsep matematika di tingkat kelas berikutnya. Angka merupakan simbol yang digunakan untuk merepresentasikan bilangan.¹⁰ Menurut Ahmad Susanto, pengenalan terhadap angka memerlukan adanya konsep berfikir terkait objek, benda, dan peristiwa. Anak-anak belajar dengan menggunakan

⁸ Hazrul, "Sekelumit dari Hasil PISA 2015 yang Baru Dirilis", http://www.ubaya.ac.id/2014/content/articles_detail/230/Sekelumit-Dari-Hasil-PISA-2015-Yang-Baru-Dirilis.html diakses pada tanggal 8 November 2023

⁹ Maria Fatima Bona, Indonesia Darurat Matematika, 2018, <https://www.beritasatu.com/nasional/521939/indonesia-darurat-matematika> diakses pada tanggal 8 November 2023

¹⁰ Dwi Anugraeni & Bonita Mahmud, Peningkatan Perkembangan Kognitif dalam Mengenal Angka Melalui Puzzle di Taman Kanak-kanak, *Jurnal Pemikiran dan Penelitian Anak Usia Dini*, Vol. 5, No 1 Tahun (2019.): h. 195

berbagai tanda, symbol, no, maupun gambar. Dan juga gerakan tubuh, untuk merepresentasikan objek atau hal di sekitar mereka. Perkembangan kognitif melibatkan kemampuan mengenal angka, yang merupakan aspek yang sangat penting dari perkembangan anak.¹¹

Belajar angka dapat dilakukan melalui permainan, yang juga dapat memengaruhi perkembangan kognitif anak serta kesiapan mereka secara mental, sosial, dan emosional. Permainan interaktif memberikan konteks yang penting bagi anak-anak untuk meningkatkan keterampilan mereka, terutama ketika guru dengan sengaja menciptakan kesempatan bermain yang dapat memajukan keterampilan matematika, bahasa, dan komunikasi melalui interaksi sosial. Bermain memberikan peluang bagi anak-anak untuk berkomunikasi dengan teman sebaya dan orang dewasa melalui berbagai bentuk simbolik, termasuk mendengarkan dan bergantian mengekspresikan diri melalui gerakan. Oleh karena itu, permainan dianggap sebagai metode yang efektif dalam pengajaran angka¹².

Bermain ular tangga merupakan salah satu metode yang dapat membantu anak-anak dalam pembelajaran angka tertentu. Tujuan dari penggunaan metode ini adalah untuk memuaskan rasa ingin tahu anak dan

¹¹ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta : Kencana Prenada Media Group 2014) h. 107

¹² Afri Maiyuli, "Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Domino Di Taman Kanak-Kanak," *Jurnal Pesona PAUD* 1, no. 1 (2012): 1–12, <http://download.portalgaruda.org/article.php?article=100825&val=1492>. Diakses pada tanggal 11 November 2023

memberikan pemahaman yang lebih jelas terkait konsep, pola, dan urutan bilangan¹³.

Anak usia dini memerlukan stimulus atau rangsangan yang sesuai dari orang tua dan guru. Belajar melalui bermain adalah salah satu contoh stimulus yang efektif. Aktivitas bermain memiliki peran penting dalam pertumbuhan dan perkembangan anak. Penting bagi anak-anak untuk memiliki inisiatif dan mengambil keputusan sendiri saat bermain. Kegiatan bermain harus dilakukan dengan rasa senang sehingga setiap pengalaman bermain yang menyenangkan dapat menjadi proses pembelajaran bagi anak. Penggunaan alat permainan edukatif juga merupakan metode yang baik untuk membantu anak-anak dalam belajar angka¹⁴.

Hasil observasi awal yang dilakukan pada anak-anak dalam kelompok B Usia 5-6 Tahun di TK ABA Suryowijayan Kecamatan Mantrijeron, Kota Yogyakarta menunjukkan bahwa kemampuan mengenal angka mereka masih rendah.¹⁵ Beberapa anak dalam proses pembelajaran kelas masih menghadapi kendala dalam membilang dan menyebutkan bilangan secara urut dari 1 hingga 10 dengan tepat. Mereka juga kesulitan dalam mencocokkan simbol bilangan dengan objek yang sesuai. Selain itu, terdapat anak-anak yang belum mampu menuliskan tanggal kegiatan di buku mereka.

¹³ Wati Sukmawati dan Sintha Wahjusaputri, "Penerapan Permainan Ular Tangga Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada anak," *Jurnal Pendidikan* 5, no. 2 (2017): 231–44. Diakses pada tanggal 11 November 2023

¹⁴ Siti Nurhayati dan Khamim Zarkasih Putro, "Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini," *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 4, no. 1 (2021): 52–64. Diakses pada tanggal 11 November 2023

¹⁵ Hasil Observasi di TK ABA Suryowijayan Kecamatan Mantrijeron, Kota Yogyakarta, Juli 2023

Lebih lanjut, sejumlah anak masih mengalami kebingungan antara angka 6 dan 9. Dari 11 anak yang diamati, hanya 3 yang menunjukkan kemampuan mengenal numerasi, sementara 8 anak lainnya belum mencapainya. Karena metode pembelajaran yang hanya berfokus pada lembar kerja atau pengenalan angka melalui tulisan di papan tulis terbukti tidak efektif bagi anak usia dini, itulah mengapa delapan anak tersebut mengalami kesulitan. Model pembelajaran semacam itu tidak mampu menarik minat anak-anak dengan cepat.

Sebagai akibatnya, peneliti memutuskan untuk menggunakan permainan *ladder snake*, yang juga dikenal sebagai permainan tangga ular di Indonesia. Anak-anak dapat meraih banyak manfaat dari jenis permainan ini, termasuk peningkatan keterampilan bahasa, sosial, mental, dan kognitif mereka. Harapannya, melalui bermain permainan ular tangga, kemampuan anak-anak untuk mengenal angka dapat ditingkatkan, karena permainan ini membantu melatih keterampilan mereka dalam menyebutkan dan menulis angka.

Berdasarkan penjelasan di atas penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang **“IMPLEMENTASI PERMAINAN *LADDER SNAKE* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL ANGKA DI TK ABA SURYOWIJAYAN KECAMATAN MANTRIJERON, KOTA YOGYAKARTA”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat dirumuskan pokok permasalahan yang akan diuraikan dalam penelitian adalah:

1. Bagaimana kemampuan mengenal angka pada anak sebelum diterapkan permainan *ladder snake* di TK ABA Suryowijayan Kecamatan Mantrijeron, Kota Yogyakarta?
2. Bagaimana kemampuan mengenal angka pada anak saat diterapkan permainan *ladder snake* di TK ABA Suryowijayan Kecamatan Mantrijeron, Kota Yogyakarta?
3. Bagaimana kemampuan mengenal angka pada anak setelah diterapkan permainan *ladder snake* di TK ABA Suryowijayan Kecamatan Mantrijeron, Kota Yogyakarta?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui kemampuan mengenal angka pada anak sebelum diterapkan permainan *ladder snake* di TK ABA Suryowijayan Kecamatan Mantrijeron, Kota Yogyakarta
2. Untuk mengetahui kemampuan mengenal angka pada anak saat diterapkan permainan *ladder snake* di TK ABA Suryowijayan Kecamatan Mantrijeron, Kota Yogyakarta

3. Untuk mengetahui kemampuan mengenal angka pada anak setelah diterapkan permainan *ladder snake* di TK ABA Suryowijayan Kecamatan Mantrijeron, Kota Yogyakarta

D. Manfaat Penelitian

Harapannya, penelitian ini akan memberikan wawasan teoritis dan praktis sesuai dengan perumusan masalah yang telah disusun. Beberapa keuntungan teoritis dan praktis yang diharapkan dari penelitian ini meliputi:

1. Manfaat Teoritis

- a. Untuk lembaga pendidikan, bacaan ini bisa menjadi bahan bacaan dan referensi yang berharga bagi institusi pendidikan dalam upaya pengembangan pendidikan anak usia dini. Secara khusus, bacaan ini mendukung perkembangan minat anak-anak terhadap matematika dan kemampuan mereka dalam menggunakan permainan sebagai sarana pembelajaran angka.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi sekolah, penelitian ini memberikan wawasan penting tentang elemen-elemen di lingkungan sekolah yang dapat memfasilitasi pengenalan angka pada anak-anak. Sekolah memiliki potensi untuk membentuk lingkungan yang mendukung perkembangan anak-anak dalam memahami angka dengan memperhatikan pengadaan fasilitas yang sesuai.
- b. Bagi guru, bacaan ini memberikan panduan tentang fungsi permainan ular tangga sebagai media dalam meningkatkan

pengetahuan mengenal angka bagi siswa. Hal ini dapat membantu pendidik dalam merancang metode pembelajaran yang menarik dan efektif guna meningkatkan pemahaman matematika siswa.

- c. Bagi anak didik, bacaan ini bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka sebagai fondasi yang kokoh untuk pendidikan selanjutnya. Dengan pemahaman yang solid terhadap angka, anak-anak akan lebih siap menghadapi kompleksitas matematika di tahapan pendidikan berikutnya, serta menghindari potensi kesulitan yang mungkin muncul.
- d. Bagi peneliti selanjutnya, bacaan ini memiliki kegunaan dalam penelitian dan pengembangan mengenai permainan *ladder snake* dan kemampuan anak dalam melakukan perhitungan angka. Selain itu, bacaan ini dapat menjadi referensi berharga untuk membimbing penelitian di masa mendatang dan menyediakan landasan teoritis yang esensial untuk pengembangan dalam bidang penelitian ini.

E. Ruang Lingkup dan Keterbatasan Penelitian

Selain banyaknya masalah yang dapat muncul dalam penelitian, perlu adanya batasan terhadap masalah-masalah berikut:

1. Media yang digunakan yaitu permainan *ladder snake* (permainan ular tangga)
2. Penelitian ini dilakukan di TK ABA Suryowijayan
3. Subjek penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun

4. Penelitian ini hanya bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka melalui sebuah permainan yang diharapkan mampu membantu anak dalam perkembangannya.

F. Defenisi Operasional

Berikut beberapa istilah dalam penelitian ini:

1. Kemampuan mengenal angka yaitu melibatkan kemampuan untuk mengidentifikasi, memahami, dan menggunakan angka dalam berbagai konteks dan menerapkannya dalam aktivitas sehari-hari.
2. Permainan *ladder snake*, yang juga dikenal sebagai "permainan tangga ular" adalah permainan yang melibatkan penggunaan tiga peralatan utama, yaitu dadu, bidak, dan papan ular tangga. Biasanya, permainan ini dimainkan oleh dua orang atau lebih.
3. Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan dengan tujuan mengatasi permasalahan yang muncul di dalam kelas. Guru dapat memanfaatkan jenis penelitian ini sebagai alat untuk meningkatkan proses pembelajaran di dalam ruang kelas.
4. Anak usia dini merujuk kepada anak-anak yang berada dalam rentang usia 0-6 tahun, yang sedang mengalami perkembangan fisik, mental, dan kepribadian, baik yang mendapat perhatian khusus maupun tidak. Penelitian ini melibatkan kelompok B berusia 5-6 tahun di TK ABA Suryowijayan.

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Hasil penelitian Implementasi Permainan *Ladder Snake* untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka di TK ABA Suryowijayan Kecamatan Mantrijeron, Kota Yogyakarta sebagai berikut:

- 1) Kemampuan mengenal angka pada anak sebelum diterapkan permainan *ladder snake* di TK ABA Suryowijayan menunjukkan bahwa kemampuan mengenal angka mereka masih rendah. Dalam proses pembelajaran di kelas, sebagian anak belum mampu membilang dan menyebutkan bilangan secara urut dari 1 hingga 10 dengan benar. Mereka juga belum bisa membedakan angka 6 dan 9, belum mampu mencocokkan lambang bilangan dengan benda dengan tepat, dan sebagian anak juga belum bisa menuliskan tanggal kegiatan di bukunya.
- 2) Kemampuan mengenal angka pada anak saat diterapkan permainan *ladder snake* di TK ABA Suryowijayan dalam siklus I menunjukkan bahwa kemampuan mengenal angka mereka sudah mulai menunjukkan peningkatan walaupun masih belum maksimal.
- 3) Kemampuan mengenal angka pada anak setelah diterapkan permainan *ladder snake* yaitu anak-anak sudah menunjukkan peningkatan yang cukup pesat. Anak-anak sudah mampu untuk menyelesaikan setiap indikator yang telah ditetapkan yakni menyebutkan angka 1-10,

membedakan angka 6 dan 9, mencocokkan bilangan dengan benda dengan tepat, dan menulis angka 1-10. Kerja sama antara peneliti dan guru berjalan dengan baik sehingga menyelesaikan permasalahan dan mampu mengenalkan kemampuan angka kepada anak kelompok B di TK ABA Suryowijayan dengan persentase 91,47%.

B. Saran

Sebagai hasil dari penelitian yang dilakukan di TK ABA Suryowijayan, peneliti menyarankan beberapa cara untuk meningkatkan kemampuan sekolah dalam meningkatkan kemampuan mengenal angka pada anak:

1. Sekolah harus lebih memperhatikan fasilitas yang tersedia, termasuk media pembelajaran, agar semua aspek perkembangan anak dapat berkembang dengan optimal.
2. Guru harus selalu menggunakan media atau permainan selama kegiatan pembelajaran karena anak usia dini adalah waktu yang baik untuk bermain.
3. Peneliti harus terus mencari tahu tentang perkembangan siswa yang akan diteliti. Mereka juga harus menyiapkan semua yang diperlukan untuk kepentingan penelitian sebelum penelitian sehingga penelitian dapat berjalan sesuai dengan rencana pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group, 2014.
- Aidil, Saputra. "Aidil Saputra: Pendidikan Anak Pada Usia Dini |." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Agama Islam* 10, no. 2 (2018): 209. <https://core.ac.uk/download/pdf/228822655.pdf>.
- Ali Nugraha et al., "Pedoman Pengelolaan Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini," Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini 2, no. 021 (2018): 50.
- Ardini, Puspa Pupung, and Anik Lestarinigrum. "Definisi Bermain, Bermain & Permainan Anak Usia Dini." *Adjie Media Nusantara*. Nganjuk: Adjie Media Nusantara, 2018.
- Arfani, S., & Sulistia, A. (2019). *Teaching speaking using a "Snake and Ladder" board game: A teacher story. Research and Innovation in Language Learning*, 2(1), 65-74.
- Arifudin, Opan. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Bandung: Widina Bhakti Persada Bandung, 2021.
- Arikunto, dkk. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara, 2007.
- Arikunto, S. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 3*. Bumi Aksara. 2021
- Atika Setiawati, Feby, and Suyadi. "Penerapan Strategi Pembelajaran Melalui Permainan Ular Tangga Tantangan Dalam Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini." *Jurnal Buah Hati* 8, no. 1 (2021): 49–61. <https://doi.org/10.46244/buahhati.v8i1.1274>.
- Ayuk Nur Madiyanah, Himmatul Fariyah. "Meningkatkan Disiplin Anak Usia Dini Melalui Pemberian Reward." *Jurnal Teladan* 5, no. 1 (2020).
- Badriah, Nurlailly, Fifiet Dwi, dan Tresna Santana. "Pembelajaran permainan ular tangga untuk meningkatkan kecerdasan logika matematika." *Jurnal Ceria* 4, no. 2 (2021): 213.
- Chayati, N, S Sugiyo, and ... "The Influence of Snake-Ladder Game toward Early Childhood Children's Mathematics Skills." *Journal of Primary ...* 10, no. 3 (2021): 373–80. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jpe/article/view/50696>.
- Dadang Supriatna. *Ragam Permainan Matematika Ceria di TK*. Surabaya :

Pustaka Media Guru, 2017.

Dhieni, Nurbiana, Irma Yuliantina, Rahmitha Soendjojo, Didik Tri Yuswanto, Nurjannah, Yulina Eva Riany, dan Rita Rosmalia. *Panduan penegerian satuan pendidikan anak usia dini*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini, 2020.

Fadillah, M. (*Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini*) *Menciptakan Pembelajaran Menarik, Kreatif, Dan Menyenangkan Edisi Pertama*. Jakarta: Prenada Media Group, 2016.

Fadlillah, M. *Bermain & Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenada Media Group, 2017.

Feriyanto, Feriyanto. "Kurikulum Merdeka Belajar Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Ristekdikti Menetapkan Kebijakan," no. September (2022): 86–94.

Fransisca, Ria, Sri Wulan, and Asep Supena. "Meningkatkan Percaya Diri Anak Dengan Permainan Ular Tangga Edukasi." *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 4, no. 2 (2020): 630. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.405>.

Hardini at all. *Metode penelitian kuantitatif & kaulitatif*. Yogyakarta: Pustaka Ilmu, 2020.

Haslana, Isabella, dan Aniek Wirastania. "Mengembangkan Kemampuan Mengenal Angka 1-10 Melalui Kartu Angka Pada Taman Kanak Kanak Kelompok a." *Wahana* 69, no. 2 (2017): 61–66. <https://doi.org/10.36456/wahana.v69i2.1070>.

Hazrul, "Sekelumit dari Hasil PISA 2015 yang Baru Dirilis", http://www.ubaya.ac.id/2014/content/articles_detail/230/Sekelumit-Dari-Hasil-PISA-2015-Yang-Baru-Dirilis.html diakses pada tanggal 8 November 2023

Ibam, E., T. Adekunle, dan O. Agbonifo. "A Moral Education Learning System based on the Snakes and Ladders Game." *EAI Endorsed Transactions on e-Learning* 5, no. 17 (2018): 155641. <https://doi.org/10.4108/eai.25-9-2018.155641>.

Ismayani, Ani. *Fun Math with Children*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo Kelompok Gramedia., 2013.

- Khadijah, and Armanila. *Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini. Pendidikan Islam Anak Usia Dini*. Vol. 7. Medan: Perdana Publishing., 2017.
- Khairi, Husnuzziatul. 2018. Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini Dari 0-6 Tahun. *Jurnal Warna*, (Online), Vol. 2, No. 2, (<https://ejournal.iaiiig.ac.id/index.php/warna/article/view/87/91>, diakses 11 November 2023)
- Kustiawan, Usep. Pengembangan media pembelajaran anak usia dini. (Malang: Grup Penerbit PT Book Mart Indonesia, 2016)
- Latif, Muktar, Rita Zubaidah, Zukhairina, Muhamad Afandi, 2014, *Orientasi Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Lubis, Ramadhan, and Khadijah Khadijah. "Permainan Tradisional Sebagai Pengembangan Kecerdasan Emosi Anak." *Al-Athfal : Jurnal Pendidikan Anak* 4, no. 2 (2018): 177–86. <https://doi.org/10.14421/al-athfal.2018.42-05>.
- M. Anggrayni dan Ayu Mustika Sari, "Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka dengan Menggunakan Media Papan Flanel," *Jurnal Pelita PAUD* 4, no. 1 (2019): 22–28, <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v4i1.823>. Diakses pada tanggal 9 Desember 2023
- Madyawati, Lilis. *Permainan & Bermain 1 (Untuk Anak)*. Jakarta: Prenada Media Group, 2012.
- Maiyuli, Afri. "Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Domino Di Taman Kanak-Kanak." *Jurnal Pesona PAUD* 1, no. 1 (2012): 1–12. <http://download.portalgaruda.org/article.php?article=100825&val=1492>.
- Maria Fatima Bona, Indonesia Darurat Matematika, 2018, <https://www.beritasatu.com/nasional/521939/indonesia-darurat-matematika> diakses pada tanggal 8 November 2023
- Mulyani, Novi. *Perkembangan Dasar Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Gava Media, 2018
- Musrifoh, Tadkiroatun, Sri Tatminingsih, and M. Solehudin. *Bermain Dan Permainan Anak*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2015.
- Musfiro Tadkiroatun dan Tatminingsih Sri. *Materi Pokok Bermain dan Permainan Anak*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka. 2016
- Ningtyas, D. P. (2018). Peningkatan kemampuan memori anak pada konsep angka

melalui permainan ular tangga. *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak*, 4(2), 180-194.

Nugraha, Ali, Utin Ritayani, Yulianti Siantiyani, dan Sisilia Maryati. "Pedoman Pengelolaan Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini." *Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini* 2, no. 021 (2018): 50.

Nurbiana Dhieni et al., Panduan penegerian satuan pendidikan anak usia dini. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini, 2020.

Nurhayati, Siti, and Khamim Zarkasih Putro. "Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini." *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 4, no. 1 (2021): 52–64.

Qadafi, Muammar. *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Untuk Pendidikan Anak Usia Dini*. Sanabil, 2021.

Rahmayani, Yani, and Agus Sumitra. "Pembelajaran Berhitung Melalui Media Permainan Ular Tangga Pada Anak Usia Dini." *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)* 5, no. 2 (2022): 164.

Rohmah, Ana Ainur, Mu'alimin Mu'alimin, and Andi Suhardi. "The Use of Snakes and Ladder Media in Developing Students' Cognitive Development." *EDUTECH: Journal of Education And Technology* 6, no. 3 (2023): 958–66. <https://doi.org/10.29062/edu.v6i3.576>.

Rohmah, Naili. "Bermain Dan Pemanfaatannya Dalam Perkembangan Anak Usia Dini." *Jurnal Tarbawi* 13, no. 2 (2016): 27–35.

Safitri, Dini Afrian. "Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun." *Skripsi*, 2021.

Santrianawati. *Media Dan Sumber Belajar*. Yogyakarta: Penerbit Deepublish., 2018.

Setiawan, Imam, and Muhammad Mujtaba Mitra Zuana. "Teaching Vocabulary Using Modified Snakes and Ladders Game." *Alsuna: Journal of Arabic and English Language* 1, no. 2 (2018): 87–95. <https://doi.org/10.31538/alsuna.v1i2.86>.

Siti Istiqomah. "Penerapan Metode Bermain Melalui Permainan Ular Tangga Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Paud Sriwijaya Lampung Timur Tp.2017/ 2018," 2018.

Slamet Suyanto, Pembelajaran Untuk anak Taman Kanak-Kanak, Depdiknas,

2005,

- Srinivasan, K. “Snake and Ladder Games in Cognition Development on Students with Learning Difficulties.” *Indian Journal of Dental Advancements* 10, no. 4 (2019): 160–70. <https://doi.org/10.5866/2018.10.10160>.
- Sukmawati, Wati, and Sintha Wahjusaputri. “Penerapan Permainan Ular Tangga Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Anak.” *Jurnal Pendidikan* 5, no. 2 (2017): 231–44.
- Susanto Ahmad. *Perkembangan Anak Usia Dini*, Jakarta: Prenada Media Group. 2011
- Umar, Hajar S. “Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Ular Tangga Pada Kelompok A TK Amrah Galesong Kecamatan Galesong Kabupaten Takala.” *Jurnal Sportif: Jurnal Penelitian Pembelajaran*, 2021. <https://www.ptonline.com/articles/how-to-get-better-mfi-results%0Aamuhammadkahfi16060474066@mhs.unesa.ac.id>.
- Vitoria, L., R. Ariska, Farha, dan Fauzi. “Teaching mathematics using snakes and ladders game to help students understand angle measurement.” *Journal of Physics: Conference Series* 1460, no. 1 (2020). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1460/1/012005>.
- Winata, Genta Indra, Andrea Madotto, Zhaojiang Lin, Rosanne Liu, Jason Yosinski, and Pascale Fung. “Language Models Are Few-Shot Multilingual Learners.” *MRL 2021 - 1st Workshop on Multilingual Representation Learning, Proceedings of the Conference*, 2021, 1–15. <https://doi.org/10.18653/v1/2021.mrl-1.1>.
- Wiwik Pratiwi. “Konsep Bermain Pada Anak Usia Dini.” *Manajemen Pendidikan Islam* 5 (2017): 106–17.