

EFEKTIVITAS MEDIA ULAR TANGGA TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR SIMBOLIK PADA ANAK KELOMPOK A

Hamidatun Annafi'u Yurintama¹, Ratna Nila Puspitasari^{*2}

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, UIN Kiai Ageng Muhammad Besari Ponorogo^{1,2}

Email: hamidatunannafiuyurintama@gmail.com

Yurintama, Hamidatun Annafi'u., Puspitasari, Ratna Nila (2025). Efektivitas Media Ular Tangga terhadap Kemampuan Berpikir Simbolik pada Anak Kelompok A. *Jurnal Pelita PAUD*, 9(2), 568-582.

doi: <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v9i2.4742>

Diterima: 21-05-2025

Disetujui: 10-06-2025

Dipublikasikan: 27-06-2025

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran ular tangga dalam mengembangkan kemampuan berpikir simbolik pada anak kelompok A di RA Muslimat NU 160 Darussalam Tatung Ponorogo Tahun Ajaran 2024/2025. Kemampuan berpikir simbolik yang dimaksud mencakup keterampilan mengenal, menyebutkan, dan menjodohkan lambang bilangan 1–10. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain quasi-eksperimental tipe nonequivalent control group design. Subjek penelitian terdiri dari 38 anak, yang terbagi menjadi kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, masing-masing berjumlah 19 anak. Kelompok eksperimen menggunakan media ular tangga, sedangkan kelompok kontrol menggunakan metode pembelajaran konvensional. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan dianalisis menggunakan uji prasyarat, uji t, dan perhitungan N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara kemampuan berpikir simbolik anak pada kelompok eksperimen dan kontrol setelah perlakuan diberikan. Rata-rata N-Gain kelompok eksperimen sebesar 0,728 (kategori tinggi) atau 72,82% termasuk dalam kriteria cukup efektif, sedangkan kelompok kontrol hanya sebesar 0,006 (kategori rendah) atau 0,65% yang menunjukkan tidak efektif. Dengan demikian, media pembelajaran ular tangga terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak usia dini.

Kata kunci: Anak kelompok A, berpikir simbolik, ular tangga

Abstract: This study aims to determine the effectiveness of snakes and ladders learning media in developing symbolic thinking skills in group A children at RA Muslimat NU 160 Darussalam Tatung Ponorogo in the 2024/2025 Academic Year. The symbolic thinking skills in question include the skills of recognizing, mentioning, and matching number symbols 1–10. This study uses a quantitative approach with a quasi-experimental design of the nonequivalent control group design type. The subjects of the study consisted of 38 children, divided into an experimental group and a control group, each consisting of 19 children. The experimental group used snakes and ladders media, while the control group used conventional learning methods. Data collection techniques were carried out through observation and analyzed using prerequisite tests, t-tests, and N-Gain calculations. The results showed that there was a significant difference between the symbolic thinking skills of children in the experimental and control groups after the treatment was given. The average N-Gain of the experimental group was 0.728 (high category) or 72.82% included in the fairly effective criteria, while the control group was only 0.006 (low category) or 0.65% indicating ineffectiveness. Thus, the snakes and ladders learning media is proven to be effective in improving the symbolic thinking skills of early childhood children.

Keywords: Group A childre, think symbolically, snakes and ladders

PENDAHULUAN

Melalui Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini menyatakan bahwa lingkup perkembangan sesuai tingkat usia anak meliputi aspek nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, dan seni (Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, 2014). Salah satu aspek sangat penting yang dijelaskan dalam Standar Nasional PAUD tersebut adalah perkembangan kognitif. Menurut Ahmad Susanto, salah satu aspek pengembangan kognitif adalah aritmatika. Aritmatika ini mencakup kemampuan dasar berhitung, termasuk mengenali dan membilang angka (Susanto, 2014).

Keterampilan berhitung bagi anak usia dini berfungsi sebagai pondasi utama untuk memahami berbagai aspek dalam kehidupan sehari-hari. Dalam rutinitas harian, kegiatan menghitung selalu menjadi bagian yang tak terpisahkan (Ramadhani & Wulandari, 2021). Sedangkan memahami lambang bilangan adalah salah satu keterampilan penting yang termasuk dalam aspek kognitif perkembangan anak. Ketika seorang anak menghadapi tantangan atau kesulitan dalam mengenali lambang bilangan, hal ini dapat berdampak negatif pada proses belajarnya di bidang matematika. Akibatnya, anak tersebut mungkin akan mengalami kesulitan lebih lanjut saat harus belajar tentang operasi

matematika yang lebih kompleks yang diajarkan di sekolah dasar, seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian. Oleh karena itu, penguasaan lambang bilangan di tahap awal sangat penting untuk memastikan keberhasilan mereka dalam mata pelajaran matematika di kemudian hari (Rosanti et al., 2022).

Kemampuan berhitung permulaan dalam mengenal lambang bilangan ini, juga menjadi modal dalam mencapai standar tingkat pencapaian perkembangan di atasnya sebab ini menjadi dasar misalnya untuk menyebutkan lambang bilangan 1-10, menggunakan lambang bilangan untuk berhitung, mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan, dan sebagainya (Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, 2014). Dalam hal ini, guru berfungsi sebagai fasilitator maupun motivator yang diharapkan untuk berpikir kreatif (Muqorrobin & Fathoni, 2023). Guru membutuhkan media yang sesuai untuk mengajarkan berhitung permulaan kepada anak-anak, terutama yang berusia 4-5 tahun. Salah satu media pembelajaran yang bisa digunakan untuk belajar berhitung permulaan adalah media pembelajaran ular tangga (Rahmayani & Sumitra, 2022).

Sebagai salah satu bentuk media pembelajaran, permainan dapat menjadi alat yang efektif untuk mendukung proses penyampaian pesan edukatif antara guru dan siswa. Permainan ular tangga adalah sebuah

permainan yang dapat dimainkan oleh dua orang atau lebih. Dalam permainan ini, pemain menggunakan dadu dan menjelajahi papan yang terdiri dari kotak-kotak, lengkap dengan gambar tangga dan ular (Wati, 2021). Permainan ular tangga cukup memadai untuk meningkatkan pemahaman dan daya serap siswa terhadap pelajaran, terutama pada topik yang sulit dipahami tanpa bantuan media. Ini menunjukkan bahwa permainan ular tangga bisa menjadi bantuan yang efektif bagi guru dalam mengajarkan materi pembelajaran (Setiawati & Suyadi, 2021).

Melalui observasi yang dilakukan peneliti pada tanggal 28 Agustus 2024 di kelompok A RA Muslimat NU 160 Darussalam Tatung pada Tahun Ajaran 2024/2025, ditemukan bahwa beberapa anak masih memiliki kemampuan berhitung awal yang tidak sesuai harapan. Dari 19 anak A1, 15 di antaranya mengalami kesulitan dalam mengenali simbol bilangan 1-10, terutama dalam membedakan antara simbol bilangan 3 dengan 5, serta 6 dengan 9. Hal ini disebabkan oleh terlalu sering mengandalkan Lembar Kerja Anak ditambah dengan metode pengajaran yang lebih fokus pada pemberian tugas, sehingga anak merasa jenuh.

Berdasarkan hasil observasi tersebut, peneliti berminat untuk melakukan penelitian mengenai kemampuan berhitung permulaan dengan menggunakan media ular tangga. Dengan demikian, peneliti ingin mengusung judul penelitian "Efektivitas Media Ular Tangga terhadap Kemampuan Berpikir Simbolik pada Anak Kelompok A". Dengan

mengacu pada latar belakang yang telah diuraikan, permasalahan yang akan diteliti adalah: (1) Bagaimana kemampuan berpikir simbolik pada kelas eksperimen di RA Muslimat NU 160 Darussalam Tatung Ponorogo tahun ajaran 2024/2025? (2) Bagaimana kemampuan berpikir simbolik pada kelas kontrol di RA Muslimat NU 160 Darussalam Tatung Ponorogo tahun ajaran 2024/2025? (3) Apakah media ular tangga efektif untuk mengembangkan kemampuan berpikir simbolik pada anak kelompok A di RA Muslimat NU 160 Darussalam Tatung Ponorogo?

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) Menjelaskan kemampuan berpikir simbolik pada kelas eksperimen di RA Muslimat NU 160 Darussalam Tatung Ponorogo tahun ajaran 2024/2025 (2) Menjelaskan kemampuan berpikir simbolik pada kelas kontrol di RA Muslimat NU 160 Darussalam Tatung Ponorogo tahun ajaran 2024/2025 (3) Menjelaskan adanya efektivitas media pembelajaran ular tangga terhadap kemampuan berpikir simbolik pada anak kelompok A di RA Muslimat NU 160 Darussalam Tatung Ponorogo tahun ajaran 2024/2025.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Pendekatan yang diterapkan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Metode kuantitatif dapat dipahami sebagai metode yang berlandaskan pada filsafat positivisme, dengan tujuan untuk menguji teori dan digunakan dalam penelitian terhadap populasi

atau sampel tertentu. Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan menggunakan berbagai instrumen penelitian. Sementara itu, analisis data dilakukan secara kuantitatif atau statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Oleh karena itu, analisis dalam penelitian kuantitatif ini dilakukan setelah pengumpulan data selesai atau dapat juga diungkapkan dengan kata lain yakni analisis bersifat deduktif (Sugiyono, 2019).

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di RA Muslimat NU 160 Darussalam Tatung yang beralamat di Jalan Ringin Kembar, Desa Tatung, Kecamatan Balong, Kabupaten Ponorogo, pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Pelaksanaan penelitian berlangsung dari bulan Agustus 2024 hingga Januari 2025, diawali dengan observasi awal kemampuan berpikir simbolik anak kelompok A pada tanggal 28 Agustus 2024. Setelah melalui tahap persiapan, penelitian ini dimulai dengan pelaksanaan pretest pada tanggal 17 Januari 2025. Selanjutnya, perlakuan atau treatment diberikan kepada kelas eksperimen (A1) sebanyak tiga kali, yaitu pada tanggal 20, 22, dan 24 Januari 2025. Setelah perlakuan selesai diberikan, posttest dilaksanakan pada tanggal 31 Januari 2025 untuk mengukur hasil dari intervensi tersebut. Subjek dalam penelitian ini terdiri dari dua kelas, yaitu kelas eksperimen (A1) dan kelas kontrol (A2), masing-masing berjumlah 19 anak.

Subjek Penelitian

Populasi, menurut Sugiyono, adalah area generalisasi yang mencakup objek atau subjek dengan jumlah dan karakteristik tertentu yang ditentukan oleh peneliti untuk dipelajari dan diambil kesimpulannya. Populasi mencakup tidak hanya individu manusia, tetapi juga objek dan elemen alam lainnya. Populasi bukan sekadar jumlah dari subyek atau objek yang diteliti, melainkan juga mencakup semua karakteristik dan sifat yang dimiliki oleh subyek atau objek tersebut (Sugiyono, 2019). Populasi dalam penelitian ini adalah semua anak kelompok A di RA Muslimat NU 160 Darussalam Tatung, yang terdiri dari 57 anak. Selanjutnya terkait dengan sampel penelitian, prinsip dasar pengambilan sampel adalah bahwa dengan memilih sebagian elemen dari populasi, kita dapat menarik kesimpulan tentang keseluruhan populasi. Dalam proses pengambilan sampel harus dilakukan dengan hati-hati agar sampel yang dihasilkan dapat mewakili populasi yang sesungguhnya. Penggunaan sampel sangat penting dalam penelitian kuantitatif, karena meneliti seluruh individu dalam populasi akan memakan banyak waktu, tenaga, dan biaya (Sudaryono, 2016). Sehubungan dengan hal tersebut, dalam penelitian ini, pengkajian akan memilih teknik

pengambilan sampel yang dikenal sebagai *sampling purposive*. Teknik ini didasarkan pada pertimbangan tertentu dan tidak bertujuan untuk melakukan generalisasi (Sugiyono, 2019). Dalam penelitian ini, populasi terdiri dari seluruh anak kelompok A di RA Muslimat NU 160 Darussalam Tatung yang berjumlah 57 anak. Dari jumlah tersebut, sebanyak 38 anak dijadikan sampel penelitian yang terbagi ke dalam dua kelompok, yaitu 19 anak dari kelas A1 sebagai kelompok eksperimen dan 19 anak dari kelas A2 sebagai kelompok kontrol.

Prosedur

Jenis penelitian yang digunakan dalam studi ini adalah *eksperimental semu* (quasi *eksperimental*). Metode ini melibatkan setidaknya dua kelompok: satu sebagai kelompok eksperimen dan yang lainnya sebagai kelompok kontrol. Penelitian ini dilaksanakan sebagai berikut: 1. Memberikan perlakuan kepada kelompok eksperimen, yang menggunakan strategi pembelajaran yang sedang diuji efektivitasnya. Sementara itu, kelompok kontrol diberi perlakuan dengan strategi pembelajaran yang telah ada, 2. Memberikan tes akhir (*post-test*) kepada kedua kelompok tersebut. Untuk menganalisis data yang diperoleh, hasil tes akhir kelompok eksperimen dibandingkan dengan kelompok kontrol berdasarkan hipotesis statistik. Jika hasil *post-test* kelompok eksperimen lebih tinggi, dapat disimpulkan bahwa perlakuan yang diberikan efektif. Sebaliknya, jika nilai

pre-test lebih tinggi dibandingkan dengan *post-test*, maka perlakuan yang diterapkan dianggap tidak efektif. Sehubungan dengan itu, penelitian ini mengadopsi desain *quasi-eksperimen* berupa *nonequivalent control group design*, yang serupa dengan *pretest-posttest control group design*. Perbedaannya terletak pada pemilihan kelompok eksperimen dan kontrol yang tidak dilakukan secara acak (Sugiyono, 2019).

Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Menurut Widiana, instrumen dalam penelitian kuantitatif adalah alat yang dirancang secara khusus untuk mengukur variabel-variabel tertentu dengan cara yang terstruktur dan sistematis. Alat ini berfungsi untuk mengumpulkan data numerik yang dapat dianalisis secara statistik. Dalam konteks penelitian kuantitatif, instrumen ini biasanya berupa kuesioner, angket, atau tes yang dirancang untuk mengukur aspek-aspek tertentu dari variabel yang diteliti. Dengan menggunakan instrumen yang valid dan reliabel, peneliti dapat memastikan bahwa data yang diperoleh akurat, memungkinkan analisis yang tepat untuk menarik kesimpulan tentang hubungan atau pengaruh antar variabel (Widiana et al., 2020). Pengumpulan data dalam penelitian kuantitatif ini dilakukan dengan menggunakan satu jenis teknik, yaitu *nontes*, di mana subjek tidak diberikan soal atau tugas tertentu untuk memperoleh data yang dibutuhkan. Melalui teknik *nontes* ini, data dari subjek penelitian dikumpulkan menggunakan cara observasi (Taher &

Nurhikmah, 2022). Observasi dapat diartikan sebagai proses pengamatan dan pencatatan yang dilakukan secara terstruktur terhadap fenomena yang terlihat pada objek yang sedang diteliti (Lubis, 2018). Dalam penelitian ini, pengamatan dan pencatatan dilakukan langsung di lokasi terjadinya peristiwa, sehingga observasi dilakukan dalam konteks yang sama dengan objek yang diteliti. Peran observasi dalam penelitian ini adalah untuk mengamati perilaku anak-anak di lingkungan RA Muslimat NU 160 Darussalam Tatung Ponorogo. Melalui observasi ini, peneliti dapat melihat perkembangan kemampuan berpikir simbolik anak secara lebih mendalam.

Observasi ini digunakan untuk mencatat kemampuan berpikir simbolik anak yang berkaitan dengan pengenalan lambang bilangan dan aktivitas berhitung permulaan sesuai instrumen yang telah dirancang sedemikian rupa sebelumnya sesuai dengan teori maupun standar tingkat pencapaian perkembangan anak yang telah diuji validitasnya menggunakan jenis validitas konstruk yang dikonsultasikan kepada *expert judgement*.

Berikut ini tabel kisi-kisi instrumen penelitian:

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Penelitian

Variabel	Aspek	Indikator	Butir/Pernyataan/Item
Berpikir Simbolik	Mengenal Bilangan 1-10	Menunjukkan angka 1-10	Anak mampu menunjukkan angka 1-10 dengan benar ketika diminta.

Variabel	Aspek	Indikator	Butir/Pernyataan/Item
			Anak mampu menunjukkan angka yang sesuai dengan jumlah benda yang dihitung.
			Anak mampu menunjukkan angka dalam urutan yang benar (1 sampai 10).
Menyebutkan angka 1-10			Anak mampu menyebutkan angka 1-10 secara berurutan tanpa bantuan.
			Anak mampu menyebutkan angka yang sesuai dengan jumlah benda yang dihitung.
			Anak mampu menyebutkan angka yang ditunjukkan oleh guru.
Menjodohkan angka 1-10			Anak mampu menjodohkan angka 1-10 dengan benda asli/alam yang mewakili jumlah tersebut.
			Anak mampu menjodohkan angka 1-10 dengan benda miniatur/plastik yang mewakili jumlah tersebut.
			Anak mampu menjodohkan angka 1-10 dengan gambar yang mewakili jumlah tersebut.

Sumber: Dikembangkan dari STPPA Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 tentang

Standar Nasional PAUD beserta pendapat para ahli dan disesuaikan dengan taksonomi bloom.

Instrumen yang digunakan untuk mengukur kemampuan berpikir simbolik dalam penelitian ini terbukti reliabel dengan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,961. Analisis data pada penelitian ini mencakup uji prasyarat, uji hipotesis, serta perhitungan nilai n-gain. Seluruh proses pengolahan data dilakukan secara terstruktur dan sistematis.

Teknik Analisis Data

Yusuf dalam Cahyani dkk., menyatakan bahwa analisis data merupakan bagian krusial dalam proses penelitian yang memegang peranan penting dalam menjamin keakuratan dan validitas temuan penelitian (Cahyani et al., 2024). Dalam penelitian ini, semua data yang terkumpul akan digunakan sebagai pijakan langkah berikutnya bagi peneliti, yaitu untuk mengolah kemudian menganalisis informasi tersebut. Dalam penelitian ini, pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji statistik paired sample t-test serta independent sample t-test. Menurut pendapat Hidayati, tujuan dari uji independent sample t-test adalah untuk membandingkan rata-rata antara dua grup yang tidak saling berhubungan, guna mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata kedua grup tersebut atau tidak sedangkan uji paired sample t-test menurut Hidayati, digunakan untuk membandingkan dua kelompok yang saling berpasangan atau memiliki keterkaitan. Kedua sampel tersebut diambil dari subjek yang sama, sehingga data yang diperoleh berasal

dari kelompok yang terhubung (Hidayati, 2023). Selanjutnya data diuji dengan uji N-Gain. Uji N-Gain menurut Sukarelawan dkk., uji yang digunakan untuk menilai perubahan relatif dalam tingkat pemahaman peserta didik sebelum dan sesudah proses pembelajaran. Melalui perbandingan ini, analisis N-Gain memberikan informasi yang mendalam kepada para pendidik tentang efektivitas kurikulum atau metode pengajaran yang diterapkan. Hasil analisis ini secara kuantitatif menunjukkan sejauh mana peserta didik telah menguasai materi yang diajarkan (Sukarelawan et al., 2024).

Tabel 2. Kriteria Gain Ternormalisasi

Nilai N-Gain	Interpretasi
$0,70 \leq g \leq 100$	Tinggi
$0,30 \leq g \leq 0,70$	Sedang
$0,00 \leq g \leq 0,30$	Rendah
$g=0,00$	Tidak terjadi peningkatan
$-1,00 \leq g \leq 0,00$	Terjadi penurunan

$$N_{\text{Gain}} = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor Pretest}}$$

Selain kriteria gain ternormalisasi di atas juga bisa menggunakan kriteria tingkat keefektifan menggunakan presentase sebagai berikut:

Tabel 3. Kriteria Penentuan Tingkat Keefektifan

Presentase (%)	Interpretasi
<40	Tidak efektif
40-55	Kurang efektif
56-75	Cukup efektif
>76	Efektif

HASIL PENELITIAN

Analisis statistik deskriptif menyajikan informasi mengenai nilai rata-rata hasil pretest dan posttest yang ditampilkan dalam Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Statistik Deskriptif

	N	Min	Max	Mean
Pretest Eksperimen	19	12	27	22,68
Posttest Eksperimen	19	21	36	31,63
Pretest Kontrol	19	17	27	23,16
Posttest Kontrol	19	18	27	23,26

Rata-rata nilai pretest pada kelompok eksperimen adalah 22,68, yang kemudian meningkat menjadi 31,63 pada posttest, menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan setelah perlakuan diberikan. Sementara itu, kelompok kontrol memiliki rata-rata pretest sebesar 23,16 dan hanya mengalami sedikit peningkatan pada posttest menjadi 23,26. Perbedaan tersebut mengindikasikan bahwa perlakuan dengan media ular tangga pada kelompok eksperimen lebih efektif dibandingkan pada kelompok kontrol menggunakan metode pembelajaran yang konvensional.

Pengujian normalitas dalam penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal. Metode yang digunakan dalam pengujian ini adalah Kolmogorov-Smirnov sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas

Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			
	Statistic	df	Sig.	
Hasil Eksperimen	Pretest	,173	19	,137
	Posttest	,178	19	,116
Kontrol	Pretest	,141	19	,200*
	Posttest	,136	19	,200*

Hasil uji normalitas dengan metode Kolmogorov-Smirnov melalui SPSS 25 menunjukkan bahwa data pretest dan posttest dari kedua kelompok terdistribusi normal. Nilai signifikansi pada pretest dan posttest kelompok eksperimen masing-masing sebesar 0,137 dan 0,116, sedangkan pada kelompok kontrol keduanya sebesar 0,200, seluruhnya lebih besar dari 0,05. Dengan demikian, data memenuhi syarat untuk dianalisis menggunakan uji statistik parametrik seperti independent sample t-test dan paired sample t-test.

Uji hipotesis dalam penelitian ini diawali dengan uji kesetaraan kemampuan awal antara kelas eksperimen dan kontrol menggunakan uji independent t-test pada data pretest. Hasilnya menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,699 > 0,05$ dan thitung $0,389 < t_{tabel} 2,021$, yang berarti tidak terdapat perbedaan signifikan antara kedua kelompok pada awal penelitian. Selanjutnya, uji independent t-test pada data posttest menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ dan thitung $6,962 > t_{tabel} 2,021$, yang mengindikasikan adanya perbedaan signifikan antara kemampuan akhir kelas eksperimen dan kontrol. Hasil ini diperkuat oleh uji paired sample t-test, di mana pada

kelas eksperimen (pair 1) diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ dan thitung $170,000 > t_{tabel} 2,101$, menunjukkan peningkatan signifikan antara pretest dan posttest setelah penggunaan media ular tangga. Sebaliknya, pada kelas kontrol (pair 2), nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,163 > 0,05$ dan thitung $1,455 < t_{tabel} 2,101$, menunjukkan tidak ada perbedaan signifikan antara pretest dan posttest dengan pembelajaran konvensional. Adapun berdasarkan perhitungan N-Gain sebagai berikut:

Tabel 6. Rangkuman Analisis Skor N-Gain Kelas Eksperimen

No.	Nama Anak	Pre test	Post test	N-Gain Skor	% N-Gain
1	APA	22	31	0,64	64,29
2	AFT	23	31	0,62	61,54
3	AALR	23	32	0,69	69,23
4	AZYQ	12	21	0,38	37,50
5	FPP	22	31	0,64	64,29
6	FEA	19	28	0,53	52,94
7	FBA	17	26	0,47	47,37
8	JQFK	24	33	0,75	75,00
9	MGRH	15	24	0,43	42,86
10	MIA	24	33	0,75	75,00
11	MRGS	27	36	1,00	100,00
12	MS	25	34	0,82	81,82
13	NIAR	26	35	0,90	90,00
14	NFA	27	36	1,00	100,00
15	RKD	25	34	0,82	81,82
16	ABR	21	30	0,60	60,00
17	AVA	26	35	0,90	90,00
18	ANA	27	36	1,00	100,00
19	ANM	26	35	0,90	90,00
Rata-rata				0,728	72,82

Berdasarkan perhitungan N-Gain rata-rata skor N-Gain kelas eksperimen adalah 0,728 atau 72,82%, termasuk kategori tinggi dan cukup efektif. Skor terendah sebesar 38%, dan tertinggi mencapai 100%.

Tabel 7. Rangkuman Analisis Skor N-Gain Kelas Kontrol

No.	Nama Anak	Pre test	Post test	N-Gain Skor	% N-Gain
1	ADM	26	26	0,00	0,00
2	AHAM	26	26	0,00	0,00
3	AKK	26	26	0,00	0,00
4	FAR	20	20	0,00	0,00
5	KAS	19	19	0,00	0,00
6	NA	21	21	0,00	0,00
7	ASAN	27	27	0,00	0,00
8	AAA	21	21	0,00	0,00
9	AAK	22	22	0,00	0,00
10	ENY	27	27	0,00	0,00
11	IM	22	23	0,07	7,14
12	KCF	23	23	0,00	0,00
13	MAYAG	24	24	0,00	0,00
14	MNA	18	18	0,00	0,00
15	MRFA	17	18	0,05	5,26
16	NSN	24	24	0,00	0,00
17	RAM	27	27	0,00	0,00
18	REAF	25	25	0,00	0,00
19	TAP	25	25	0,00	0,00
Rata-rata				0,006	0,65

Berdasarkan tabel, rata-rata skor N-Gain kelas kontrol adalah 0,006 atau 0,65%, termasuk kategori rendah dan tidak efektif. Skor terendah 0%, dan tertinggi 7%.

PEMBAHASAN

Menurut Al-Faruq dan Sukatin bahwa berpikir simbolik ialah kemampuan untuk berpikir tentang objek dan peristiwa walaupun objek dan peristiwa tersebut tidak hadir secara fisik (nyata) di hadapan anak (Al-Faruq & Sukatin, 2021). Sejalan dengan pendapat tersebut, berdasar pada Runtukahu dan Kandou, pada tahap simbolik, anak memanipulasi simbol atau lambang yang mewakili objek-objek tertentu. Anak sudah dapat menggunakan notasi tanpa harus bergantung pada objek nyata (Runtukahu & Kandou, 2014). Lebih lanjut berdasarkan Sufa dkk., bahwa berpikir simbolik tampak dari kegiatan anak mengenal

konsep bilangan, lambang bilangan, huruf, aktivitas membilang, menyebutkan, menggunakan lambang bilangan untuk menghitung, mencocokkan dan mempresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan (Sufa et al., 2022).

Menurut Ariyanti dan Muslimin pada Harahap dkk., salah satu keterampilan yang sangat fundamental yang harus dikembangkan dalam proses ini adalah kemampuan berhitung. Kemampuan ini berfungsi sebagai dasar yang mempersiapkan anak untuk menghadapi berbagai tantangan di masa depan. Dalam kehidupan sehari-hari, berhitung bukan hanya aktivitas akademis, tetapi juga memberikan bekal praktis yang mereka perlukan dalam berbagai situasi. Dengan mengajarkan anak tentang angka dan operasi dasar, kita membantu mereka membangun fondasi yang kuat untuk memahami konsep-konsep yang lebih kompleks di kemudian hari (Harahap et al., 2023).

Menurut Susanto, kemampuan berhitung permulaan adalah kemampuan yang dimiliki oleh setiap anak untuk meningkatkan keterampilannya. Proses perkembangan ini berawal dari lingkungan yang paling dekat dengan mereka. Seiring berjalannya waktu, anak akan mengembangkan kemampuan berhitungnya hingga mereka dapat memahami konsep jumlah, yang mencakup penjumlahan dan pengurangan (Susanto, 2014). Lebih lanjut Malapata dan Wijayaningsih dalam Silaen, berpandangan bahwa kemampuan berhitung permulaan merupakan keterampilan

penting yang perlu dikuasai oleh peserta didik untuk mempelajari matematika, terutama yang berkaitan dengan bilangan dari 1 hingga 10 (Silaen, 2022). Menurut Sujiono, kemampuan logika matematika pada Taman Kanak-kanak dikembangkan melalui kegiatan berhitung permulaan, seperti membilang angka 1-10, menyebutkan angka 1-10, mengenal konsep dan simbol angka 1-10, menghubungkan konsep bilangan dengan lambang bilangan, serta memahami konsep kesamaan dan perbedaan (Sujiono, 2014).

Menurut Warmansyah dkk., lambang adalah representasi visual dari berbagai konsep. Misalnya, angka "5" digunakan untuk mewakili konsep bilangan "5", warna "kuning" untuk merepresentasikan konsep warna "kuning", dan kata "besar" untuk menggambarkan konsep tentang "ruang" (Warmansyah et al., 2023). Selaras dengan pendapat tersebut, Isrok'atun menjelaskan bahwa simbol ataupun lambang ialah untuk mewakili suatu bilangan disebut sebagai angka atau lambang bilangan (Isrok'atun, 2021). Terkait dengan beberapa pendapat sebelumnya, Mutalib dkk., turut mengemukakan pendapatnya mengenai kemampuan mengenali lambang bilangan bagi anak, bahwa kemampuan mengenali lambang bilangan adalah kemampuan anak untuk memahami simbol-simbol bilangan. Pengembangan kemampuan ini sangat penting karena menjadi dasar bagi keterampilan matematika anak di masa depan (Azriyani Mutalib et al., 2023).

Supaya pembelajaran lebih bermakna dan menyenangkan, maka penting bagi pendidik untuk berpedoman pada prinsip-prinsip dasar dalam mengembangkan kemampuan berhitung awal anak dapat diperkenalkan melalui permainan berhitung (Chotimah, 2025). Hal ini juga sejalan dengan pendapat Purnama dkk., bahwa bermain dan anak usia dini ibarat dua sisi mata uang yang tak terpisahkan, karena bermain adalah bagian tak terpisahkan dari dunia anak (Purnama et al., 2019). Hal ini berkaitan dengan pendapat Sujiono bahwa salah satu faktor yang mempengaruhi berhitung permulaan ialah faktor lingkungan (Sujiono, 2014). Guru menggunakan metode yang menarik dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini untuk mendukung proses pembelajaran tersebut (Thoyibah & Negara, 2022). Anak usia dini memiliki rentang perhatian yang singkat dan masih mengalami kesulitan dalam belajar secara serius. Namun, apabila pengenalan konsep matematika dilakukan melalui permainan atau menggunakan media pembelajaran yang menarik, anak akan merasa senang dan secara tidak langsung sudah terlibat dalam proses pembelajaran (Fitriani & Rohmah, 2024).

Mengacu pada penelitian yang dilakukan oleh Mujtahidin dkk., bahwa media ular tangga merupakan salah satu media yang dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan berhitung (Mujtahidin et al., 2024). Berdasarkan pendapat Andini dkk., bahwa ular tangga adalah permainan yang bisa dimainkan oleh dua orang atau lebih

dengan menggunakan dadu serta menggunakan gambar yang menarik (Andini et al., 2024). Sepakat dengan pendapat tersebut, Nurjatmika dalam Agustina memaparkan bahwa permainan ular tangga merupakan permainan yang menggunakan papan bergambar yang dapat disesuaikan fungsinya. Permainan ini juga dapat dikelompokkan berdasarkan usia anak atau desain gambar yang ditampilkan (Agustina, 2020). Selanjutnya pendapat Husna mengenai pengertian ular tangga yaitu permainan yang menggunakan dadu untuk menentukan jumlah langkah yang harus ditempuh oleh bidak. Para pemain diundi untuk menentukan siapa yang akan bermain terlebih dahulu dan seterusnya. Jika bidak mendarat di ekor ular, pemain harus mundur ke kotak yang terletak di bawah yaitu pada kepala ular. Sementara itu, jika bidak berhenti di bawah tangga, pemain dapat langsung naik ke kotak yang berada di ujung tangga. Pemain yang pertama kali mencapai garis finish dinyatakan sebagai pemenangnya (Husna, 2009). Di samping itu, media ular tangga ini termasuk dalam jenis media visual karena mengandung gambar serta objek yang menarik dapat memikat perhatian anak-anak dan mendukung proses pembelajaran mereka. Dengan mengamati media visual anak lebih mudah dalam memahami konsep dan ide yang diajarkan (Fadlillah, 2017). Alasannya anak pada usia 4-5 tahun ini menurut Piaget dalam Sujiono masih berada pada tahap perkembangan pra operasional, di mana mereka memiliki pemikiran yang masih bersifat intuitif. Pada tahap ini, anak mulai

menggunakan penalaran sederhana dan menunjukkan rasa ingin tahu yang besar terhadap berbagai pertanyaan. Namun, perlu dicatat bahwa pada tahap ini, anak lebih banyak bereksplorasi dan memanipulasi objek konkret (Sujiono, 2014).

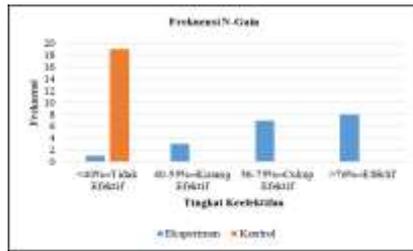
Uji hipotesis dimulai dengan analisis independent sample t-test pada hasil pretest kelompok eksperimen dan kontrol untuk memastikan bahwa kedua kelompok memiliki karakteristik awal yang setara sebelum perlakuan diberikan. Hasil uji menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,699 ($> 0,05$) dan thitung sebesar 0,389 yang lebih kecil dari ttabel sebesar 2,021. Hal ini mengindikasikan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan dalam kemampuan berhitung permulaan antara kelompok eksperimen dan kontrol sebelum perlakuan, sehingga keduanya dapat dianggap memiliki kemampuan awal yang setara.

Uji independent sample t-test selanjutnya dilakukan pada hasil posttest kelompok eksperimen dan kontrol. Hasil menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($< 0,05$) dan thitung 6,962 yang lebih besar dari ttabel 2,021, menandakan adanya perbedaan signifikan antara kedua kelompok setelah perlakuan. Dengan demikian, perlakuan yang diberikan pada kelompok eksperimen berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan kemampuan berhitung permulaan, yang kemudian dianalisis lebih lanjut melalui uji paired sample t-test.

Hasil uji paired sample t-test menunjukkan bahwa pada kelas eksperimen, terdapat

perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest dengan nilai signifikansi 0,000 ($< 0,05$) dan thitung 170,000 $>$ ttabel 2,101, yang menandakan adanya peningkatan kemampuan setelah penggunaan media ular tangga. Sebaliknya, pada kelas kontrol, nilai signifikansi 0,163 ($> 0,05$) dan thitung 1,455 $<$ ttabel 2,101 menunjukkan tidak ada perbedaan yang signifikan antara pretest dan posttest. Dengan demikian, media pembelajaran ular tangga terbukti berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan berpikir simbolik anak.

Perbedaan signifikan dalam kemampuan berpikir simbolik anak yang ditunjukkan melalui uji paired t-test mendorong peneliti untuk melanjutkan analisis menggunakan uji N-Gain, guna mengukur sejauh mana peningkatan kemampuan tersebut setelah penerapan media ular tangga. Rata-rata skor N-Gain pada kelas eksperimen mencapai 0,728 atau 72,82%, yang termasuk dalam kategori tinggi dan cukup efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak. Skor N-Gain pada kelas ini berkisar antara 38% hingga 100%. Sementara itu, rata-rata skor N-Gain di kelas kontrol hanya sebesar 0,006 atau 0,65%, yang tergolong sangat rendah dan menunjukkan bahwa pembelajaran konvensional di kelas tersebut tidak efektif. Rentang skor N-Gain di kelas kontrol berada antara 0% hingga 7%. Data dalam penelitian ini telah disederhanakan dan disajikan dalam bentuk diagram distribusi frekuensi berikut:



Gambar 1. Diagram Batang Distribusi Frekuensi N-Gain

Berdasarkan penyajian data pada Gambar 1 yang menampilkan diagram batang distribusi frekuensi N-Gain hasil uji hipotesis, dapat diketahui tingkat efektivitas media pembelajaran ular tangga di kelas eksperimen. Hasilnya menunjukkan bahwa 1 anak berada pada kategori tidak efektif, 3 anak kurang efektif, 7 anak cukup efektif, dan 8 anak berada pada kategori efektif. Sementara itu, pada kelompok kontrol yang masih menggunakan model pembelajaran konvensional tanpa perlakuan media ular tangga, sebanyak 19 anak menunjukkan tingkat efektivitas yang tidak efektif. Hal ini diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh Usman dkk., yang dipublikasikan dalam *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri* dengan judul "Peningkatan Kemampuan Berhitung melalui Permainan Ular Tangga pada Anak Kelas B di TK Bukit Permai 2 di Desa Kampili Kabupaten Gowa", menunjukkan bahwa permainan ular tangga dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak. Hasil penelitian ini memperkuat bahwa pendekatan pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif, seperti permainan edukatif, mampu memberikan dampak positif terhadap

perkembangan kognitif anak, khususnya dalam aspek berhitung (Usman et al., 2022).

Berdasarkan uraian di atas, dapat diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran ular tangga cukup efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir simbolik pada anak kelompok A atau usia 4–5 tahun. Kegiatan bermain ular tangga mendorong anak untuk mengenali dan memahami simbol-simbol secara lebih bermakna. Oleh karena itu, penting bagi pendidik di jenjang pendidikan anak usia dini untuk memfasilitasi pengalaman belajar yang mendukung perkembangan berpikir simbolik. Dukungan ini dapat diberikan melalui pemanfaatan media edukatif yang sesuai dengan tahap perkembangan anak.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa (1) Kemampuan berpikir simbolik anak pada kelas eksperimen di RA Muslimat NU 160 Darussalam Tatung Ponorogo mengalami peningkatan yang signifikan setelah diterapkannya media pembelajaran ular tangga. Peningkatan ini terlihat dari kenaikan rata-rata skor dari 22,68 menjadi 31,63, serta didukung oleh hasil uji statistik yang menunjukkan signifikansi (Sig. 0,000 < 0,05 dan thitung 170,000 > ttabel 2,101). (2) Pada kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional, peningkatan kemampuan berpikir simbolik anak sangat kecil, dengan rata-rata pretest 23,16 dan posttest 23,26, serta hasil uji statistik yang tidak signifikan (Sig. 0,163 > 0,05 dan thitung

1,455 < ttabel 2,101). (3) Media pembelajaran ular tangga terbukti cukup efektif dalam mengembangkan kemampuan berpikir simbolik anak kelompok A, sebagaimana ditunjukkan oleh rata-rata skor N-Gain sebesar 0,728 atau setara dengan persentase efektivitas 72,82% yang masuk dalam kategori cukup efektif. Dengan demikian, temuan ini menunjukkan pentingnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan sesuai perkembangan usia anak untuk menstimulasi kemampuan berpikir simbolik sejak dini, sehingga dapat dijadikan dasar untuk pengembangan media serupa di masa mendatang.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, W. (2020). *Media Pembelajaran Jumping Frog untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Makhluk Hidup Bagi Anak Usia Dini*. Edu Publisher.
- Al-Faruq, M. S. S., & Sukatin. (2021). *Psikologi Perkembangan*. Deepublish.
- Andini, S. H., Larasati, H. A. Y. I., Amalia, R. M., Putri, Y. A., Muliani, D., Halizha, C. A., Pardede, C. B., & Habibah, A. H. (2024). *Inovasi Media Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Cahya Ghani Recovery.
- Azriyani Mutalib, Ma'rup, & Latief, F. (2023). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Media Pembelajaran Audio Visual pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK Negeri Herlina Tikatukang Kecamatan Adonara Kabupaten Flores Timur. *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini*, 5(2), 252–260. <https://doi.org/10.35473/ijec.v5i1.2351>
- Cahyani, N. K., Simatupang, N. D., Reza, M., & Widayati, S. (2024). Pengaruh Strategi Pembelajaran Bernyanyi terhadap Perkembangan Kemampuan Membaca Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pelita*, 9(1), 113–125.
- Chotimah, C. (2025). Aktivitas Berhitung Menyenangkan untuk Anak Usia Prasekolah: Belajar Melalui Bermain. *Jurnal Abdi Masyarakat*, 3(1), 743–746. <https://doi.org/https://doi.org/10.62085/jms.v3i1.167>
- Fadlillah, M. (2017). *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Kencana.
- Fitriani, D. N., & Rohmah, U. (2024). Implementasi Media Pembelajaran Kartu Angka Dalam Melatih Kecerdasan Logika Matematika Anak Usia Dini Di TK Muslimat NU 111 Wringinanom Sambit Ponorogo. *Kindergarten: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Indonesia*, 03(01), 1–13. <https://ejournal.iainponorogo.ac.id/index.php/kindergarten/index%0A>
- Harahap, H. K., Harahap, E. W., & Hasanah. (2023). Efektivitas Media Gambar Dalam meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Afdonal Padanglawas. *Jurnal Pendidikan Tuntas*, 1(4), 482–487. <https://doi.org/https://doi.org/10.37985/jpt.v1i4.303>
- Hidayati, K. (2023). *Statistika Terapan untuk Pendidikan*. CV. Nata Karya.
- Isrok'atun. (2021). *Memahami Konsep Dasar Matematika untuk PGSD*. Bumi Aksara.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, lampiran 26 (2014).
- Lubis, M. S. (2018). *Metodologi Penelitian*. Deepublish.
- M, A. H. (2009). *100+ Permainan Tradisional Indonesia untuk Kreativitas, Ketangkasan, dan Keakraban*. CV. Andi Offset.
- Mujtahidin, S., Hardianti, F., & Rachman, S. A. (2024). Peningkatan Kemampuan Berhitung melalui Permainan Ular Tangga pada Anak Usia Dini. *Barajah Journal: Jurnal Pembelajaran Dan Pengembangan Diri*, 4(3), 503–510. <https://doi.org/https://doi.org/10.47353/bj.v4i3.342>
- Muqorrobin, S., & Fathoni, T. (2023). Peran Guru

- dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Seni Hasta Karya. *Jurnal Mentari*, 3(2), 87–93. <https://doi.org/https://doi.org/10.60155/mentari.v3i2.211>
- Purnama, S., Hijriyani, Y. S., & Heldaanita. (2019). *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini*. PT Remaja Rosdakarya.
- Rahmayani, Y., & Sumitra, A. (2022). Pembelajaran Berhitung Melalui Media Permainan Ular Tangga pada Anak Usia Dini. *Ceria: Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif*, 5(2), 164–172. <https://doi.org/https://doi.org/10.22460/ceria.v5i2.10327>
- Ramadhani, E. A., & Wulandari, R. S. (2021). Pengaruh Permainan Jepit Angka terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini. *Mentari: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 25–33.
- Rosanti, A., Tahir, M., & Maulyda, M. A. (2022). Analisis Kesulitan Belajar Matematika Materi Pengurangan Pada Kelas II di SDN 3 Pringgajurang. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(3), 1490–1495. <https://doi.org/https://doi.org/10.29303/jipp.v7i3b.812>
- Runtutahu, T., & Kandou, S. (2014). *Pembelajaran Matematika Dasar bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Ar-Ruzz Media.
- Setiawati, F. A., & Suyadi. (2021). Penerapan Strategi Pembelajaran Melalui Permainan Ular Tangga Tantangan dalam Meningkatkan Perkembangan Kognitif pada Anak Usia Dini. *Jurnal Buah Hati*, 8(2), 49–61. <https://doi.org/https://doi.org/10.46244/buahhati.v8i1.1274>
- Silaen, S. M. J. (2022). *Bermain Anak Usia Dini*. Uwais Inspirasi Indonesia.
- Sudaryono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Kencana.
- Sufa, F. F., Gunarhadi, Akhyar, M., & Yusuf, M. (2022). *Mengenalkan Konsep Matematika Melalui Bermain Imajinasi pada Anak Usia Dini*. Unsri Press.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sujiono, Y. N. (2014). *Metode Pengembangan Kognitif*. Universitas Terbuka.
- Sukarelawan, I., Indratno, T. K., & Ayu, S. M. (2024). *N-Gain vs Stacking Analisis Perubahan Abilitas Peserta Didik dalam Desain One Group Pretest-Posttest*. Suryacahya.
- Susanto, A. (2014). *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar dalam Berbagai Aspeknya* (1st ed.). Kencana.
- Taher, R., & Nurhikmah. (2022). *Buku Ajar Metodologi Pendidikan*. NEM.
- Thoyibah, M. Y., & Negara, T. D. W. (2022). Peran Guru dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini pada Pembelajaran Matematika di RA Muslimat NU 071 Trisono Babadan Ponorogo. *Kindergarten: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Indonesia*, 01(01), 26–38. <https://ejournal.iainponorogo.ac.id/index.php/kindergarten/article/view/598%0Ahttps://ejournal.iainponorogo.ac.id/index.php/kindergarten/article/download/598/263>
- Usman, F., Sukmawati, & Romba, S. S. (2022). Peningkatan Kemampuan Berhitung melalui Permainan Ular Tangga pada Anak Kelas B di TK Bukit Permai 2 di desa Kampili Kabupaten Gowa. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 8(2), 3191–3205.
- Warmansyah, J., Utami, T., Faridy, F., Syarfina, Marini, T., & Ashari, N. (2023). *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini*. PT Bumi Aksara.
- Wati, A. (2021). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 68–73. <https://doi.org/https://doi.org/10.33487/mgr.v2i1.1728>
- Widiana, I. W., Gading, I. K., Tegeh, I. M., & Antara, P. A. (2020). *Validasi Penyusunan Instrumen Penelitian Pendidikan*. PT Raja Grafindo Persada.