



Penggunaan Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak Usia 4-5 Tahun

Faza Tsamrotul Apipah¹, Dadan Nugraha², Herman Syafri³

Universitas Pendidikan Indonesia

Jl. Dadaha No.18, Kota Tasikmalaya, Jawa Barat

Email: fazatsamrotulapipah@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia 4–5 tahun melalui media permainan ular tangga di RA At-Taufiq, Kota Tasikmalaya. Indikator yang diamati meliputi menyebut bilangan, menunjukkan lambang bilangan, mengurutkan lambang bilangan, mencocokkan jumlah benda dengan lambang bilangan, dan membedakan lambang bilangan. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan Mc. Taggart dengan tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian terdiri dari 17 anak kelompok A. Data dikumpulkan melalui observasi dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif. Penelitian dilakukan dalam dua siklus. Hasil menunjukkan adanya peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan dari 42,05% pada pra tindakan, menjadi 64,70% pada siklus I, dan mencapai 81,76% pada siklus II. Melalui permainan ular tangga, anak belajar mengenal lambang bilangan secara aktif dan menyenangkan. Kesimpulannya, media ular tangga efektif dalam meningkatkan kemampuan mengenal simbol bilangan anak usia 4–5 tahun di RA At-Taufiq Tasikmalaya.

Kata Kunci: Lambang Bilangan, Anak Usia Dini, Media Ular Tangga

Abstract: This study aims to improve the ability to recognize number symbols in children aged 4–5 years through the board game Snakes and Ladders at RA At-Taufiq, Tasikmalaya. The observed indicators include stating numbers, identifying number symbols, arranging number symbols in order, matching the quantity of objects with number symbols, and distinguishing number symbols. The method used is Classroom Action Research (CAR) following the Kemmis and McTaggart model, which includes the stages of planning, implementation, observation, and reflection. The research subjects consisted of 17 children in Group A. Data were collected through observation and documentation, and then analyzed qualitatively and quantitatively. The study was conducted in two cycles. Results indicated an improvement in the ability to recognize number symbols, from 42.05% in the pre-action stage, to 64.70% in Cycle I, and reaching 81.76% in Cycle II. Through the Snakes and Ladders game, children learn to recognize number symbols actively and enjoyably. In conclusion, the Snakes and Ladders media is effective in enhancing the ability to recognize number symbols in children aged 4–5 years at RA At-Taufiq Tasikmalaya.

Keywords: Number Symbols, Early Childhood, Snakes and Ladders Media.

A. Pendahuluan

Anak usia dini merupakan individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang pesat. Pesatnya tumbuh kembang pada anak usia dini memerlukan stimulasi atau rangsangan dalam pembelajaran. Terdapat enam aspek perkembangan yang perlu distimulasi, yaitu nilai agama dan moral, fisik motorik, bahasa, kognitif, sosial emosional, dan seni. Salah satu aspek perkembangan yang perlu distimulasi sejak usia dini adalah aspek kognitif. Menurut (Thoyibah &

Negara, 2022), aspek kognitif pada anak usia dini berkaitan dengan kemampuan berpikir dan memecahkan masalah.

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014, terdapat tiga ruang lingkup perkembangan kognitif, yaitu belajar dan pemecahan masalah, berpikir logis, dan berpikir simbolik. Salah satu kemampuan kognitif dalam aspek berpikir simbolik pada anak usia 4–5 tahun adalah kemampuan mengenal lambang bilangan. Kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia dini merupakan kemampuan untuk mengenal simbol yang mewakili suatu bilangan (Paramansyah et al., 2023). Kemampuan ini merupakan kemampuan awal yang perlu distimulasi sejak usia dini. Sebagaimana dikemukakan oleh (Rahma & Widyasari, 2023), pengenalan lambang bilangan pada anak usia dini sangat penting karena menjadi pondasi awal dalam menghadapi materi matematika di jenjang pendidikan berikutnya.

Pentingnya mengenalkan lambang bilangan pada anak usia dini menjadi hal yang perlu diperhatikan dalam pembelajaran. Pada anak usia 4–5 tahun, tahapan kognitif menurut teori perkembangan kognitif Piaget berada pada tahap pra-operasional, di mana anak dapat menggunakan simbol untuk memahami objek serta berpikir secara konkret. Pada tahap ini, anak belajar melalui pengalaman langsung dan mengamati objek secara nyata. Kemampuan mengenal lambang bilangan dapat distimulasi melalui pengalaman nyata dan aktivitas langsung yang melibatkan anak. Sebagaimana dikemukakan oleh (Sperry, 2006), pengenalan lambang bilangan pada anak dilakukan melalui aktivitas bermain yang melibatkan anak secara langsung. Aktivitas ini dibantu oleh media pembelajaran yang mendukung kegiatan bermain, sehingga kemampuan mengenal lambang bilangan dapat berkembang secara optimal.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di RA At-Taufiq, kemampuan mengenal lambang bilangan di Kelompok A (usia 4–5 tahun) masih tergolong rendah. Dari 17 peserta didik di Kelompok A, hanya 3 anak yang mampu mengenal lambang bilangan, sedangkan 14 anak lainnya belum bisa mengenal lambang bilangan. Anak hanya mampu menyebutkan secara lisan bilangan 1–10 tetapi belum dapat mengenal lambang bilangan satu per satu. Hal ini terlihat saat kegiatan kedatangan, di mana setiap anak dibiasakan menulis daftar hadir dengan menuliskan nomor sesuai urutan kedatangan beserta nama. Pada kegiatan tersebut, sebagian besar anak belum dapat menulis bilangan. Sering terjadi kekeliruan antara bilangan 6 dan 9, banyak anak menulis bilangan secara terbalik, misalnya angka 3 ditulis seperti huruf E, dan angka 7 ditulis terbalik. Selain itu, pada kegiatan inti menghitung benda dan mencocokkan dengan bilangan, banyak anak dapat menghitung setiap benda dengan lancar, tetapi saat diarahkan untuk mencocokkan hasil hitung dengan lambang bilangan, anak belum mampu melakukan pencocokan. Pada kegiatan lain, seperti mengerjakan Lembar Kerja Anak (LKA) menghitung jumlah gambar kucing dan melingkari angka sesuai hasil hitung, sebagian anak justru melingkari seluruh bilangan pada LKA. Padahal, anak seharusnya melingkari hanya angka yang sesuai dengan hasil menghitung gambar kucing.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan, hal ini disebabkan kegiatan pengenalan lambang bilangan hanya dilakukan melalui pembiasaan bernyanyi dan penggunaan metode jari jemari saat mengenalkan bilangan. Selain itu, penggunaan

media pembelajaran dalam mengenalkan lambang bilangan pada anak masih terbatas. Media pembelajaran yang jarang digunakan menyebabkan anak kurang termotivasi dalam proses pembelajaran.

Dalam upaya menstimulasi kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia dini, pembelajaran dapat dilakukan melalui penggunaan media pembelajaran dan metode pembelajaran yang interaktif. (Rupnidah & Suryana, 2022) mengemukakan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran dapat berfungsi sebagai penunjang penyampaian materi. Selain sebagai penunjang, penggunaan media pembelajaran pada anak usia dini dapat menumbuhkan motivasi belajar sehingga menarik perhatian anak. Sebagaimana dikemukakan oleh (Zulminiati et al., 2023), penggunaan media pembelajaran dapat menstimulasi kemampuan berpikir, membangun semangat belajar, dan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Dalam konteks ini, pengenalan lambang bilangan pada anak usia dini dapat dilakukan melalui berbagai media pembelajaran agar kemampuan mengenal lambang bilangan terstimulasi secara optimal. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengenalkan lambang bilangan pada anak adalah media ular tangga. Media ular tangga terdiri dari dadu angka dan gambar ular tangga. Cara penggunaannya yaitu melangkah kotak demi kotak pada gambar ular tangga sesuai angka yang muncul pada dadu yang dilemparkan. Menurut (Wathon, 2022), media ular tangga dapat mengembangkan aspek kognitif, termasuk kemampuan mengenal lambang bilangan melalui kegiatan melempar dadu.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media ular tangga efektif dalam meningkatkan kemampuan anak. Hasil penelitian (Angkur et al., 2023) mengungkapkan bahwa penggunaan permainan ular tangga dalam upaya mengembangkan kemampuan kognitif anak usia 4–5 tahun menunjukkan adanya peningkatan kemampuan kognitif. Penelitian lain yang dikemukakan oleh (Kusumawati et al., 2023) dengan judul Efektivitas Penggunaan Media Ular Tangga Bilangan Raksasa untuk Menstimulasi Kemampuan Kognitif Anak Usia 4–5 Tahun menggunakan metode penelitian pra-eksperimen dan menunjukkan peningkatan signifikan antara pretest dan posttest. Penelitian tersebut berfokus pada aspek perkembangan kognitif, sedangkan penelitian ini lebih menekankan pada kemampuan mengenal lambang bilangan anak usia 4–5 tahun. Selain itu, penelitian ini berbeda dari penelitian sebelumnya dari segi lokasi dan modifikasi media ular tangga yang digunakan. Dengan demikian, penelitian ini penting dilakukan untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia 4–5 tahun melalui penggunaan media ular tangga di RA At-Taufiq Tasikmalaya.

B. Landasan Teori

Kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia dini merupakan salah satu aspek dalam perkembangan kognitif. Kemampuan ini menjadi pondasi awal dalam menghadapi operasi matematika (Rahma & Widyasari, 2023). Oleh karena itu, pengenalan lambang bilangan perlu dilakukan sejak usia dini. Menurut (Afridha et al., 2022), pengenalan lambang bilangan sejak dini penting sebagai langkah awal dalam memperkenalkan konsep matematika pada anak. Kemampuan mengenal lambang bilangan adalah kemampuan untuk mengenal dan memahami simbol yang mewakili

suatu bilangan. Sejalan dengan (Sperry, 2006), kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak meliputi kemampuan menyebutkan bilangan, mencocokkan bilangan (matching), mengurutkan lambang bilangan, dan membedakan bilangan. Pengenalan lambang bilangan pada anak usia dini dilakukan melalui kegiatan bermain. Anak belajar melalui pengalaman yang langsung dan konkret. (Hurlock, 2010) mengungkapkan bahwa kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan berada pada tahap awal, sehingga proses pengenalan dilakukan melalui pengalaman nyata dan konkret.

Kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia dini dapat dilihat dari berbagai aspek. Menurut (Sufa, 2022), kemampuan ini dapat ditinjau dari kemampuan anak dalam menyebutkan bilangan 1–10. Selain itu, kemampuan mengenal lambang bilangan juga dapat diamati dari kemampuan anak mengurutkan bilangan. Sebagaimana dikemukakan oleh (Dahlan, 2022) dan (Fitrianingtyas, 2021), kemampuan menyusun atau mengurutkan bilangan merupakan bagian dari kemampuan mengenal lambang bilangan. Kemampuan mengenal lambang bilangan anak usia dini juga dapat ditinjau dari indikator kemampuan menunjukkan bilangan (Aisyah, 2021; Maulana, 2023). Selain itu, kemampuan ini dapat distimulasi melalui kegiatan mencocokkan gambar benda dengan lambang bilangan yang tersedia. Hal ini sejalan dengan (Afridha et al., 2022), yang menyatakan bahwa pengenalan lambang bilangan dilakukan dengan mencocokkan gambar benda dan bilangan. Kemampuan mengenal lambang bilangan juga dapat dilihat dari indikator kemampuan membedakan bilangan, yang bertujuan agar anak dapat membedakan bilangan terbesar dan terkecil dalam dua bilangan atau lebih (Zulminiati & Chentiya, 2021).

Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menunjang proses pembelajaran. Menurut (Resiani et al., 2015), media pembelajaran membantu proses pembelajaran dalam mengembangkan tumbuh kembang anak. Lebih lanjut, (Nurseto, 2012) menyatakan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai sarana untuk menciptakan pembelajaran yang efektif serta mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Dengan demikian, media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk mendukung proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan pada anak usia dini adalah media ular tangga. Media ular tangga merupakan alat permainan yang terdiri dari dadu dan gambar ular tangga. Penggunaan media ular tangga memiliki beberapa manfaat bagi anak usia dini. (Prihatini, 2022) mengungkapkan bahwa media ular tangga dapat menstimulasi kemampuan kognitif anak sekaligus membangun jiwa sportivitas. Selain itu, (Wathon, 2022) menyatakan bahwa media ular tangga dapat menstimulasi kemampuan kognitif anak.

Penggunaan media ular tangga dalam pembelajaran anak usia dini dapat memberikan manfaat bagi tumbuh kembang anak, termasuk dalam mengenal lambang bilangan. Dengan kegiatan melempar dadu dan melihat bilangan yang muncul, anak dapat mengenal lambang bilangan secara langsung. Hal ini sejalan dengan (Azzahra et al., 2024), yang menyatakan bahwa permainan ular tangga dalam pembelajaran dapat mengenalkan lambang bilangan melalui aktivitas bermain. Dalam aktivitas bermain menggunakan media ular tangga, anak dapat menyebutkan lambang bilangan yang terlihat selama bermain. Penggunaan media ular tangga juga dapat melatih anak

mengenai lambang bilangan melalui kegiatan menyebutkan angka saat bermain (Muqdamien et al., 2021). Dengan demikian, penggunaan media ular tangga memiliki sejumlah manfaat bagi perkembangan anak, khususnya dalam mengenalkan lambang bilangan pada anak usia dini.

C. Metodologi Penelitian

Penelitian menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas merupakan penelitian yang dilakukan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas (Azizah & Fatamorgana, 2021). Model PTK yang digunakan adalah model Kemmis dan McTaggart, yang terdiri dari tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Tahap perencanaan mencakup penyusunan pembelajaran yang akan dilakukan, seperti modul ajar dan perangkat ajar, meliputi materi ajar, media, Lembar Kerja Anak (LKA), dan asesmen pembelajaran. Tahap pelaksanaan mencakup pelaksanaan tindakan melalui pembelajaran. Tahap observasi mencakup kegiatan mengamati kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan. Tahap refleksi mencakup evaluasi dan tindak lanjut terhadap pelaksanaan tindakan yang telah dilakukan. Penelitian dilakukan di RA At-Taufiq, Kota Tasikmalaya. Lokasi ini dipilih karena anak usia 4–5 tahun di Kelompok A mengalami kesulitan dalam mengenal lambang bilangan, sehingga diperlukan upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran melalui Penelitian Tindakan Kelas. Subjek penelitian terdiri dari Kelompok A RA At-Taufiq Tahun 2024–2025 yang berjumlah 17 anak. Data dikumpulkan melalui teknik observasi dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mengamati kemampuan guru dalam merencanakan dan melaksanakan pembelajaran, sekaligus mengamati kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan. Observasi dilakukan dengan menggunakan instrumen berupa lembar observasi. Dokumentasi dilakukan untuk memperoleh data dari dokumen, seperti modul ajar. Teknik analisis data yang digunakan meliputi analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif.

D. Penggunaan Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak Usia 4-5 Tahun

Sebelum melaksanakan tindakan, dilakukan pra-tindakan untuk mengetahui kemampuan awal anak dalam mengenal lambang bilangan. Kegiatan ini dilaksanakan pada 21 April 2025. Hasil pra-tindakan menunjukkan bahwa kemampuan awal anak dalam mengenal lambang bilangan masih tergolong rendah, terbukti dengan persentase 42,05%. Berdasarkan hal tersebut, langkah selanjutnya adalah melakukan tindakan pada Siklus 1, yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

1. Tindakan Siklus I

Pelaksanaan Siklus I dilakukan pada 24 April 2025. Tahap pertama adalah perencanaan pembelajaran, yang mencakup penyusunan modul ajar beserta lampiran seperti materi ajar, media, Lembar Kerja Anak, dan asesmen. Hasil analisis perencanaan pembelajaran menunjukkan persentase 67,85%. Berdasarkan hasil tersebut, kemampuan guru dalam merencanakan pembelajaran masih memiliki beberapa kekurangan, antara lain modul ajar atau perencanaan

kurang mendetail, dimensi Profil Pelajar Pancasila kurang lengkap, asesmen pembelajaran belum lengkap, kegiatan apersepsi pada bagian awal belum ada, dan sumber rujukan dalam modul ajar kurang rinci.

Tahap selanjutnya adalah tahap tindakan yang dilakukan melalui kegiatan pembelajaran menggunakan media ular tangga. Pada tahap ini, guru melaksanakan pembelajaran mulai dari kegiatan awal, kegiatan inti, hingga kegiatan penutup. Kegiatan awal meliputi mengucapkan salam, bernyanyi, berdoa sebelum memulai kegiatan, mengecek kehadiran anak, serta menyampaikan materi yang dibahas dan mengaitkannya dengan materi sebelumnya. Kegiatan inti dimulai dengan diskusi mengenai materi tentang polisi, tugas polisi, dan alat-alat yang digunakan polisi, kemudian dilanjutkan dengan praktik bermain untuk mengenal rambu lalu lintas, dan selanjutnya bermain ular tangga. Dalam kegiatan bermain ular tangga, guru terlebih dahulu mengenalkan media ular tangga beserta dadu yang akan digunakan, kemudian menjelaskan aturan dan langkah-langkah bermain. Anak bermain ular tangga secara bergiliran, dimulai dengan melempar dadu dan menyebutkan bilangan yang muncul. Selanjutnya, anak melangkah pada setiap kotak sesuai bilangan pada dadu. Saat berhenti pada suatu kotak, anak menjawab tantangan yang terdapat pada kotak tersebut sambil didampingi guru. Kegiatan ini berlangsung secara bergiliran. Selama kegiatan inti, dilakukan pengamatan terhadap kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan melalui permainan ular tangga. Setelah kegiatan inti selesai, dilanjutkan dengan kegiatan penutup, yang mencakup bernyanyi, berdoa, dan membaca salam bersama anak.

Setelah tahapan pelaksanaan pembelajaran, dilakukan tahapan pengamatan atau observasi. Tahapan ini mencakup pengamatan terhadap kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran serta pengamatan terhadap kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan. Berdasarkan hasil pengamatan pada Siklus I, analisis kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran menunjukkan persentase 68,75%. Kemampuan guru dalam menyelenggarakan pembelajaran masih memiliki beberapa kekurangan, antara lain kurangnya apersepsi pada kegiatan awal, minimnya apresiasi terhadap anak yang telah bermain ular tangga, dan tidak adanya recalling pada kegiatan penutup. Selain itu, pengamatan terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan pada Siklus I menunjukkan peningkatan dibanding hasil pra-tindakan. Pada pra-tindakan, kemampuan anak memperoleh persentase 42,05%, kemudian setelah penggunaan media ular tangga meningkat menjadi 64,70%. Peningkatan ini terjadi karena anak terlibat aktif dalam kegiatan bermain, sehingga kemampuan mengenal lambang bilangan terstimulasi melalui media ular tangga.

Tahap selanjutnya adalah refleksi. Pada tahap ini, dilakukan refleksi terhadap kegiatan mulai dari perencanaan, pelaksanaan, hingga hasil observasi. Berdasarkan hasil kemampuan mengenal lambang bilangan melalui media ular tangga pada Siklus I, diperoleh persentase 64,70%. Hasil ini menunjukkan bahwa kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan masih belum mencapai kriteria keberhasilan. Hal ini disebabkan adanya beberapa kekurangan dalam proses perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran, sehingga diperlukan tindakan lanjutan untuk memperbaiki kualitas pembelajaran.

2. Tindakan Siklus II

Tahap perencanaan pada Siklus II dilakukan dengan menyusun modul ajar beserta perangkat ajar yang akan digunakan dalam pembelajaran. Hasil analisis perencanaan pembelajaran pada Siklus II menunjukkan persentase 85,71%. Pada Siklus II, modul ajar dan perencanaan pembelajaran disusun secara lebih detail sesuai dengan komponen modul ajar. Setelah perencanaan, tahapan selanjutnya adalah pelaksanaan pembelajaran. Pelaksanaan dilakukan pada 30 April 2025 dengan materi tentang profesi dokter. Kegiatan berlangsung mulai dari kegiatan awal, kegiatan inti, hingga penutup. Pada kegiatan awal, guru memulai dengan memberi salam, bernyanyi, berdoa sebelum kegiatan, mengaitkan materi dengan materi sebelumnya, dan menyampaikan materi tentang profesi dokter. Kegiatan inti dimulai dengan diskusi mengenai materi profesi dokter dan alat-alat yang digunakan dokter, dilanjutkan dengan bermain peran sebagai dokter yang sedang memeriksa pasien, dan kemudian kegiatan bermain ular tangga.

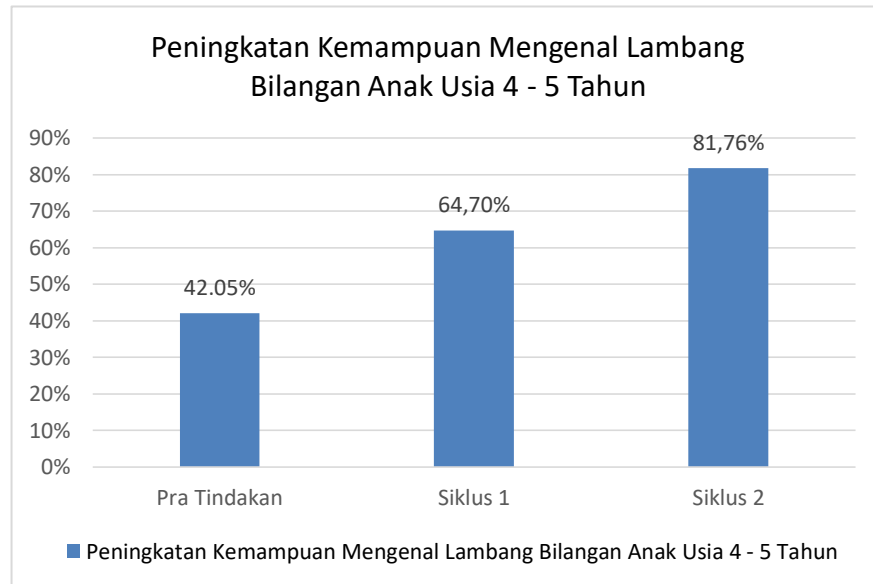
Tahap selanjutnya adalah observasi atau pengamatan. Berdasarkan hasil pengamatan pada Siklus II, kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran meningkat, dengan persentase 84,37%. Pada siklus kedua ini, kemampuan guru dalam menyelenggarakan pembelajaran menjadi lebih optimal. Selain itu, hasil pengamatan menunjukkan peningkatan kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan dari siklus sebelumnya, yaitu menjadi 81,76%. Melalui kegiatan bermain ular tangga, kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan menjadi lebih optimal. Berdasarkan hasil pengamatan, terdapat peningkatan dari Siklus I ke Siklus II, baik pada kemampuan guru dalam merencanakan dan melaksanakan pembelajaran, maupun pada kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan melalui penggunaan media ular tangga. Hasil pada Siklus II menunjukkan peningkatan yang telah mencapai kriteria keberhasilan, sehingga penelitian tidak perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya.

Peningkatan kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan tidak terlepas dari peran guru dalam merencanakan dan melaksanakan pembelajaran di kelas. Menurut (Marheni et al., 2025), guru memiliki peran penting dalam mengelola dan bertanggung jawab sebagai perencana dan pelaksana pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis perencanaan pembelajaran pada Siklus I, diperoleh persentase 67,85%, kemudian meningkat pada Siklus II menjadi 85,71%. Pada Siklus I, perencanaan pembelajaran atau modul ajar yang disusun masih memiliki beberapa kekurangan. Hasil analisis tersebut direfleksikan dan ditindaklanjuti dengan perbaikan modul ajar pada Siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa modul ajar berperan penting dalam pembelajaran. Sebagaimana dijelaskan oleh (Nuryanti et al., 2023), modul ajar sebagai perencanaan pembelajaran berfungsi sebagai acuan dalam menyelenggarakan pembelajaran sehingga dapat berjalan efektif.

Kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran terkait upaya mengenalkan lambang bilangan pada anak usia dini memiliki peran penting. Kemampuan ini mencakup pengelolaan kegiatan pembelajaran mulai dari kegiatan awal, kegiatan inti, hingga kegiatan penutup. Berdasarkan hasil analisis pada Siklus I, kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran mencapai

persentase 68,75%. Persentase ini menunjukkan masih adanya beberapa kegiatan yang belum dilakukan, seperti kurangnya pemberian apersepsi pada anak di awal pembelajaran dan minimnya kesempatan bagi anak untuk menyampaikan pesan atau kesan selama pembelajaran, sehingga hal tersebut perlu diperbaiki pada siklus berikutnya. Pada Siklus II, kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran meningkat menjadi 84,37%.

Berikut hasil peningkatan kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan melalui penggunaan media ular tangga.



Berdasarkan gambar tersebut, kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan pada pra-tindakan mencapai 42,05%. Selanjutnya, pada Siklus I dengan penggunaan media ular tangga, persentase meningkat menjadi 64,70%. Tahapan ini menunjukkan adanya peningkatan dibanding pra-tindakan, namun masih belum mencapai kriteria keberhasilan, sehingga dilanjutkan ke Siklus II. Pada Siklus II, kemampuan anak meningkat lebih lanjut menjadi 81,76%.

Penggunaan media dalam pembelajaran dapat mendukung proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan (Lubis & Umar, 2022), yang menyatakan bahwa media pembelajaran dapat menunjang penyampaian materi secara efektif. Dengan media ular tangga, kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan dapat terstimulasi secara optimal. Penggunaan media ular tangga memungkinkan anak terlibat langsung melalui aktivitas bermain. Saat anak melempar dadu, secara tidak langsung kegiatan ini menstimulasi pengenalan lambang bilangan melalui penyebutan angka yang muncul pada dadu. (Hurlock, 2010) menjelaskan bahwa pengenalan lambang bilangan pada anak usia dini dilakukan melalui aktivitas yang melibatkan anak secara langsung dan menggunakan benda-benda konkret. Aktivitas pengenalan yang dilakukan melalui permainan menggunakan media pembelajaran juga dapat meminimalkan rasa takut belajar matematika (Widiyastuti & Hermawan, 2022).

Media ular tangga yang digunakan dalam penelitian ini berbeda dengan media ular tangga lainnya. Media yang digunakan berukuran besar sehingga anak menjadi pion langsung pada ular tangga tersebut. Anak berjalan atau melangkah pada setiap

kotak yang terdapat pada ular tangga, sehingga kegiatan pengenalan lambang bilangan dilakukan melalui aktivitas bermain. Menurut (Sperry, 2006), pengenalan lambang bilangan pada anak usia dini dapat dilakukan melalui kegiatan yang melibatkan anak secara langsung, dengan guru berperan sebagai pembimbing dalam aktivitas bermain. Dalam kegiatan bermain ular tangga, anak terlibat aktif sehingga tidak hanya duduk memainkan ular tangga. Aktivitas ini melibatkan seluruh anggota tubuh, seperti melempar dadu dan berjalan atau melangkah pada setiap kotak ular tangga. Kegiatan tersebut termasuk proses bermain aktif, di mana seluruh anggota tubuh anak terlibat dalam proses bermain (Anggryani et al., 2023).

Kegiatan bermain menggunakan media ular tangga dapat melatih anak berinteraksi dengan teman sebaya. Anak tidak hanya belajar mengenal lambang bilangan, tetapi juga melakukan interaksi sosial. Saat menunggu giliran bermain ular tangga, anak dapat berinteraksi dengan teman sebaya. Hal ini sejalan dengan (Hurlock, 2010), yang menyatakan bahwa pengenalan lambang bilangan pada anak dapat dilakukan melalui kegiatan yang melibatkan interaksi sosial dengan teman sebaya.

E. Simpulan

Penggunaan media ular tangga terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia 4–5 tahun di RA At-Taufiq Tasikmalaya. Peningkatan ini terlihat pada berbagai aspek, mulai dari kemampuan guru dalam merencanakan dan melaksanakan pembelajaran hingga kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan. Dalam perencanaan pembelajaran, kemampuan guru meningkat dari 67,85% pada Siklus I menjadi 85,71% pada Siklus II. Begitu pula dalam pelaksanaan pembelajaran, kemampuan guru meningkat dari 68,75% pada Siklus I menjadi 84,37% pada Siklus II. Peningkatan kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan juga terlihat, dari 42,05% pada pra-tindakan menjadi 64,70% pada Siklus I, dan mencapai 81,76% pada Siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa media ular tangga tidak hanya menyenangkan, tetapi juga memberikan stimulasi konkret melalui aktivitas seperti melempar dadu, menyebutkan bilangan saat melangkah, serta menunjukkan dan membedakan bilangan pada kotak permainan. Dengan demikian, anak belajar mengenal lambang bilangan secara aktif dan menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Afridha, S., Agusta, A. R., & Pratiwi, D. A. (2022). Mengembangkan Kemampuan Mengenal Konsep dan Lambang Bilangan Menggunakan Kombinasi Model Kearipan. *JIKAD: Jurnal Inovasi, Kreativitas Anak Usia Dini*, 2(1), 52–65.
- Anggryani, I., Naimah, N., & Meriyati, M. (2023). Strategi Meningkatkan Sikap Sosial Positif Anak melalui Bermain Aktif dan Pasif di PAUD Nusantara. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(4), 4491–4499. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i4.3970>
- Azizah, A., & Fatamorgana, F. R. (2021). Pentingnya Penelitian Tindakan Kelas bagi Guru dalam Pembelajaran. *Auladuna*, 3(1), 15–22.

- Azzahra, D. Z., Nafiqoh, H., & Rakhman, A. (2024). Pengembangan Media Ular Tangga untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan 1-6 Anak Usia Dini. *Jurnal Ceria (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 7(1), 74–81.
- Hurlock, E. (2010). *Psikologi Perkembangan*. Erlangga Press.
- Lubis, N. A., & Umar, A. (2022). Pengenalan Konsep Matematika pada Anak Usia Dini. *SEULANGA: Jurnal Pendidikan Anak*, 3(1), 53–62.
- Marheni, W., Lestari, P. W., Sababalat, L., & Novalia, L. (2025). Perencanaan dan Pelaksanaan Pembelajaran yang Efektif. *Student Scientific Creativity Journal*, 3(1), 48–56.
- Muqdamien, B., Umayah, U., Juhri, J., & Raraswaty, D. P. (2021). Tahap Definisi dalam Foud-D Model pada Penelitian R&D Alat Peraga Edukasi Ular Tangga untuk Meningkatkan Pengetahuan Sains dan Matematika Anak Usia 5-6 Tahun. *Intersections: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 6(1), 23–33. <https://doi.org/10.47200/intersections.v6i1.589>
- Nurseto, T. (2012). Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. *Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, 8(1), 19–35. <https://doi.org/10.21831/jep.v8i1.706>
- Nuryanti, N. E., Mulyana, E. H., & Loita, A. (2023). Analisis Kesulitan Guru dalam Pengembangan Modul Ajar. *Jurnal PAUD Agapedia*, 7(2), 176–183.
- Paramansyah, A., Zamakhsari, A., & Ernawati, E. (2023). Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Kegiatan Bermain Kartu Angka pada Anak Kelompok A di SPS Dahlia Jatisampurna Bekasi. *Tarbiatuna: Journal of Islamic Education Studies*, 3(1), 43–55.
- Prihatini, V. A. (2022). Implementasi Permainan Ular Tangga Raksasa dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini. *JoECCE: Journal of Early Childhood and Character Education*, 2(1), 61–82.
- Rahma, T. D., & Widyasari, C. (2023). Analisis Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak Usia 4-5 Tahun melalui Media Kantong Buah Pintar. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 2293–2300. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.4120>
- Resiani, A., Risyak, B., & Surahman, M. (2015). Persepsi Guru PAUD dalam Merancang Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Anak*, 1(6), 1–8. <https://doi.org/10.21608/pshj.2022.250026>
- Rupnidah, R., & Suryana, D. (2022). Media Pembelajaran Anak Usia Dini. *Jurnal Paud Agapedia*, 6(1), 49–58. <https://doi.org/10.17509/jpa.v6i1.48199>
- Sperry, S. S. (2006). *Early Childhood Mathematics*. Cardinal Stritch University.
- 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.

- Wathon, A. (2022). Penerapan Metode Bermain Melalui Permainan Ular Tangga dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Sistem Informasi Manajemen*, 1(1), 29–50.
- Widiyastuti, A., & Hermawan, R. (2022). Strategi Pembelajaran Matematika pada Anak Usia Dini. *JPP PAUD FKIP Untirta*, 9(1), 1–10. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30870/jppppaud.v9i1.11334>
- Zulminiati, Z., Salamah, U., & Roza, D. (2023). Preliminary Research Media Pembelajaran Matematika Anak Usia Dini. *Murh*, 4(2), 666–676. <https://doi.org/10.37985/murhum.v4i2.318>