



## Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka melalui Snake and Ladders Game Usia 4-5 Tahun

Prastiwi Setyasih R<sup>\*1</sup>, Farida Nur Kumala<sup>2</sup>, Siti Muntomimah<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, Indonesia

E-mail: [prastiwisetysii@gmail.com](mailto:prastiwisetysii@gmail.com)

Article Info	Abstract
<b>Article History</b> Received: 2025-10-07 Revised: 2025-11-13 Published: 2025-12-06  <b>Keywords:</b> <i>Early childhood;</i> <i>Number;</i> <i>Snake and ladders</i> <i>Game.</i>	Children aged 4–5 years are positioned in the pre-operational stage of development, a phase where learning primarily occurs through tangible experiences and purposeful play. Number recognition skills form a crucial basis for building numeracy competence and preparing children for subsequent educational stages. Nonetheless, initial observations conducted at <i>TK Dharma Wanita Persatuan 6 Wajak</i> revealed that among 19 children, only 3 (approximately 15.8%) had demonstrated the ability to recognize numbers from 1 to 10, while the majority still struggled to identify and arrange numbers accurately. This study aims to enhance children's number recognition abilities through the implementation of the <i>Snake and Ladders</i> game. The research adopts the Classroom Action Research (CAR) approach following the Kemmis and McTaggart model, which comprises two cycles, each involving the stages of planning, implementation, observation, and reflection. Data were gathered through observation, interviews, and documentation, then analyzed using descriptive qualitative methods. Findings indicate a notable improvement in children's number recognition performance, with the average percentage rising from 56.5% in the first session of Cycle I to 59.2% in the second session, and further increasing in Cycle II—from 77.6% in the first session to 85.5% in the second. The children displayed greater engagement, enthusiasm, and accuracy in identifying numbers through the play-based learning process. Consequently, the <i>Snake and Ladders</i> game proves to be both an enjoyable and pedagogically effective medium for enhancing early childhood number recognition skills.
<b>Artikel Info</b> <b>Sejarah Artikel</b> Diterima: 2025-10-07 Direvisi: 2025-11-13 Dipublikasi: 2025-12-06  <b>Kata kunci:</b> <i>Anak Usia Dini;</i> <i>Angka;</i> <i>Ular Tangga.</i>	Anak usia 4–5 tahun berada pada tahap praoperasional yaitu anak belajar melalui pengalaman konkret dan permainan bermakna, kemampuan mengenal angka menjadi dasar penting dalam mengembangkan kemampuan numerasi serta kesiapan belajar mereka di jenjang pendidikan selanjutnya. Namun, hasil observasi awal di <i>TK Dharma Wanita Persatuan 6 Wajak</i> menunjukkan bahwa dari 19 anak, terdapat 3 anak atau sekitar 15,8% yang tampak sudah mengenal angka dari 1-10 dan Sebagian dari jumlah tersebut masih belum mengenal angka dan mengurutkannya dengan baik dan benar. Tujuan penelitian ini meningkatkan kemampuan mengenal angka melalui permainan <i>snake and ladders game</i> . Metode yang diterapkan ialah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart yang terdiri dari dua siklus, masing-masing mencakup tahap perencanaan, tindakan, observasi, serta refleksi. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, serta dokumentasi, kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menyebutkan peningkatan signifikan kemampuan mengenal angka anak dari rata-rata persentase kemampuan anak meningkat dari 56,5% pada siklus I pertemuan pertama menjadi 59,2% pada pertemuan kedua, kemudian mengalami peningkatan lagi pada siklus II, yaitu dari 77,6% pada pertemuan pertama menjadi 85,5% pada pertemuan kedua. Anak terlihat lebih aktif, antusias, dan mampu mengenali angka dengan benar melalui kegiatan bermain. Dengan demikian, permainan ular tangga merupakan media pembelajaran yang menyenangkan juga edukatif dalam meningkatkan kemampuan mengenal angka anak usia dini.

### I. PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan Pendidikan awal untuk anak, dimana semua aspek perkembangan anak berkembang secara maksimal di usia golden age. Pendidikan kognitif anak usia 4–5 tahun menurut Jean Piaget berada

dalam tahap praoperasional (*preoperational stage*), yang berlangsung dari usia 2 hingga 7 tahun. Pada tahap ini, Piaget mengemukakan bahwa anak mulai mengembangkan kemampuan simbolik mereka mulai menggunakan kata-kata, gambar, dan benda sebagai representasi dari

sesuatu, tetapi belum dapat berpikir secara logis atau abstrak. Pada tahap usia ini, anak sudah mempunyai kemampuan yang baik dalam menerima informasi, sehingga diperlukan berbagai bentuk stimulus untuk mengoptimalkan perkembangan pada enam aspek utama, yakni sosial emosional, moral serta agama, kognitif, bahasa, fisik motorik, hingga seni. Pada tahap ini, pemberian rangsangan yang sesuai mempunyai fungsi penting guna mendukung perkembangan anak secara optimal juga menyeluruh (Bening & Ichsan, 2022). Kemampuan mengenal angka pada anak usia dini ialah tahap awal perkembangan kemampuan numerasi, yang mencakup pengenalan lambang bilangan, penghitungan, dan pemahaman konsep matematika dasar (Cohrsen & Niklas, 2019). Ini penting sebab menjadi fondasi guna perkembangan kognitif, pemecahan masalah, dan kesiapan belajar di sekolah dasar. Kemampuan mengenal angka pada anak usia dini salah satu aspek yang sangat penting, sebab menjadi landasan bagi anak guna memahami berbagai konsep matematika yang lebih mendalam serta membangun dasar untuk kemampuan matematika yang lebih lanjut (Bloom, 1956).

Pendekatan yang tepat dalam mendampingi anak usia dini pada masa perkembangannya yaitu dengan memahami dan ikut terlibat dalam dunia mereka. Dunia bermain anak usia dini mempunyai ciri yang tak sama dibandingkan dengan dunia remaja atau orang dewasa. Sebab itu, pada masa usia awal ini, anak memerlukan pola pengasuhan yang lebih baik, hangat, dan penuh kepedulian (Dewi & Nurhalimah, 2023). Anak usia 4-5 tahun berada dalam tahap praoperasional (usia 2-7 tahun), yang ditandai dengan Egocentric atau Anak biasanya memandang dunia berdasarkan sudut pandangnya sendiri dan masih kesulitan untuk memahami pandangan atau pemikiran individu lain. Permainan simbolik Anak mulai menggunakan simbol, seperti menggambarkan benda nyata melalui gambar, kata-kata, atau permainan pura-pura. Perkembangan bahasa: Bahasa berkembang pesat dan menjadi alat penting dalam berpikir dan berkomunikasi. Pemikiran intuitif: Anak mulai bertanya "mengapa" dan "bagaimana", tetapi masih belum bisa berpikir logis secara penuh (Piaget). Peran Lingkungan dan Interaksi Sosial (Menurut Vygotsky) Zona Perkembangan Proximal (ZPD) yaitu Anak belajar paling baik saat dibantu oleh orang dewasa atau teman sebaya yang lebih mampu. Scaffolding: Dukungan yang diberikan

oleh pendidik/orangtua guna membantu anak menyelesaikan tugas yang awalnya sulit, lalu secara bertahap dilepas saat anak sudah mampu melakukannya sendiri.

Akan tetapi tantangan dalam proses belajar mengenal angka anak usia dini di TK Dharma Wanita Persatuan 6 Wajak masih terbatas, dalam kemampuan untuk memahami konsep angka yang kompleks, peserta didik belum mempunyai minat serta dorongan untuk belajar mengenal angka sehingga mungkin mereka kurang berpartisipasi dalam proses kegiatan pembelajaran, dalam kemampuan Bahasa mereka juga belum cukup untuk memahami instruksi dan konsep angka. Dalam pengenalan angka di sekolah mungkin memiliki keterbatasan waktu dan jadwal untuk melakukan kegiatan belajar mengenal angka pada anak usia dini. Dari 19 anak terdapat 3 peserta didik yang tampak sudah mengenal angka dari 1-10 dan Sebagian dari jumlah tersebut masih belum mengenal angka dan mengurutkannya dengan baik dan benar. Paramansyah et al., (2023) Pembelajaran pengenalan lambang bilangan 1-10 pada anak usia dini akan lebih baik disesuaikan dengan tahap perkembangan berpikir anak, dimulai dari pemahaman konsep bilangan hingga pengenalan lambangnya. Dengan pemberian stimulus dan bimbingan yang tepat, kegiatan ini dapat mendukung perkembangan anak, terutama dalam aspek kognitif.

Kegiatan berhitung pada anak usia dini sebaiknya dilaksanakan dengan bermain, sebab pada intinya pembelajaran bagi anak usia dini berprinsip pada konsep belajar dengan bermain. Melalui kegiatan bermain, anak memperoleh stimulasi yang dapat membantu mengembangkan berbagai kemampuannya (Mujtahidin et al., 2024). Sebab itu, rancangan kegiatan belajar yang dikembangkan melalui kegiatan bermain bertujuan memberikan kesempatan kepada anak supaya bisa terlibat aktif pada tahapan bermain. Pada kegiatan tersebut, anak dapat belajar melalui berbagai cara seperti mendengarkan, berdiskusi, serta menyalurkan ide dan gagasan. Media pembelajaran memiliki fungsi yang penting pada pendidikan anak usia dini, sebab sebagai alat untuk menyampaikan materi dan membangun pengetahuan melalui permainan. Namun, permasalahan yang sering muncul adalah belum optimalnya pemahaman pendidik mengenai pentingnya penggunaan media pembelajaran. Hal ini tampak dari masih adanya guru yang belum mampu merancang maupun memanfaatkan media pembelajaran secara

efektif sebagai alat bantu dalam proses mengajar (Mukarromah & Andriana, 2022). Dalam mengembangkan dan mengenalkan kemampuan memahami konsep angka pada anak usia dini dan dilaksanakan dengan menyenangkan bagi anak, upaya yang dilakukan yaitu menggunakan alat permainan edukatif yaitu papan atau matras ular tangga. Permainan ular tangga ialah permainan papan yang dimainkan oleh dua individu maupun lebih (Marlinah & Priyanti, 2021). Dalam pemahaman konsep mengenal angka melalui strategi permainan ular tangga bisa membantu mengenalkan konsep angka kepada anak, seperti memahami urutan angka dan menghitung (Royani & Suryana, 2023). Menghitung langkah-langkah yang diperlukan untuk mencapai tujuan dapat membantu anak-anak berpikir logis, seperti mengambil keputusan yang tepat. Permainan ini juga mempunyai peran mengembangkan kemampuan bermain bersama anak, berbagi dengan sesama teman, bergiliran dan bekerja sama. Permainan ini juga melatih fisik motoric anak dengan berjalan dan melempar dadu pada permainan ular tangga.

Pengembangan kemampuan mengenal angka ialah dorongan guna melaksanakan suatu aktivitas yang muncul dari kombinasi antara potensi bawaan dan hasil latihan. Seseorang bisa melaksanakan suatu hal sebab memiliki kemampuan tertentu. Kemampuan tersebut merupakan potensi alami yang dimiliki sejak lahir dan berkembang melalui proses pembiasaan serta latihan, sehingga individu mampu melaksanakan suatu kegiatan dengan baik (Hidayat, 2021). Anak yang mungkin mengalami keterlambatan perkembangan kognitif/motoric mungkin memerlukan intervensi untuk memahami konsep dan angka melalui permainan ular tangga.

Dalam proses permainan ini juga menggunakan strategi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan anak seperti menggunakan strategi visual/ auditorik. Serta menggunakan dukungan emosional, seperti memberikan pujian/ penghargaan untuk membantu anak merasa percaya diri dan termotivasi untuk belajar dengan tujuan meningkatkan kemampuan anak saat memahami konsep angka dan mengikuti permainan ular tangga, juga mengurangi kesulitan anak saat memahami konsep angka serta mengikuti permainan ular tangga. Permainan ular tangga bisa dijadikan sebagai media pembelajaran yang menyenangkan untuk peserta didik (Feby atika, suyadi 2021).

Dengan demikian, melalui penerapan media permainan ular tangga, anak memperoleh kesempatan untuk belajar dengan aktif, menyenangkan, serta bermakna selaras dengan proses perkembangan kognitifnya. Strategi pembelajaran yang memadukan unsur visual, auditorik, serta dukungan emosional seperti pujian dan penghargaan terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar anak serta membantu mereka memahami konsep angka dengan lebih baik. Oleh karena itu, *snake and ladders game* tak sekedar berfungsi sebagai alat hiburan, namun juga sebagai ata pendidikan yang mampu mengembangkan kemampuan anak guna mengenal angka.

## II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan pendekatan kualitatif deskriptif dengan model Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dikembangkan oleh Kemmis dan McTaggart. PTK adalah suatu pendekatan sistematis yang bertujuan membantu pendidik guna menemukan solusi terhadap permasalahan pembelajaran yang dihadapi secara langsung di lingkungan kelas (Khaddafi et al., 2025). Tujuannya untuk menggambarkan tahapan dan hasil pembelajaran melalui permainan ular tangga (*snake and ladders*) dalam meningkatkan kemampuan mengenal angka pada anak usia 4–5 tahun di TK Dharma Wanita Persatuan 6 Wajak dengan total peserta didik sebanyak 19 anak.

Penelitian ini dilaksanakan secara kolaboratif serta partisipatif antara peneliti dengan pendidik. Pada tahapannya, peneliti berperan aktif sebagai perencana, pelaksana, pengamat, sekaligus evaluator selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Penelitian diterapkan pada dua siklus, tiap siklus mencakup empat tahap utama, yakni:

1. Perencanaan (*Planning*): menyusun RPPH, menyiapkan media permainan, dan menentukan indikator keberhasilan.
2. Pelaksanaan Tindakan (*Acting*): melaksanakan pembelajaran dengan bermain ular tangga untuk mengenal angka.
3. Observasi (*Observing*): mengamati respons dan kemampuan anak selama kegiatan.
4. Refleksi (*Reflecting*): mengevaluasi hasil tindakan serta menentukan perbaikan untuk siklus berikutnya.

Data dihimpun dengan cara observasi, wawancara, hingga dokumentasi, dilanjutkan analisis secara deskriptif kualitatif dengan

tahapan reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan.

Untuk memastikan keabsahan hasil, penelitian menggunakan triangulasi sumber dan metode, serta dilakukan pengamatan secara berkelanjutan (Sugiyono, 2024). Melalui pendekatan ini diharapkan terjadi peningkatan nyata pada kemampuan anak dalam mengenal angka 1–10 secara menyenangkan melalui permainan edukatif.

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian yang sudah dilaksanakan diuraikan berdasarkan data yang diperoleh saata tahapan tindakan terlaksana. Penelitian ini dilaksanakan melalui dua siklus yang masing-masing mencakup empat tahapan, yakni perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, serta refleksi. Adapun hasil observasi terhadap peningkatan kemampuan anak dalam mengenal angka disajikan pada tabel dibawah:

**Tabel 1** Hasil Observasi Anak Siklus 1 dan 2

Nama	Siklus 1		Siklus 1	
	Pertama	Kedua	Pertama	Kedua
NY	8	8	12	16
AD	8	8	8	12
FL	12	12	16	16
EB	12	12	16	16
HB	8	12	16	16
AV	12	12	16	16
ZF	8	8	12	16
ND	8	8	12	16
SZ	8	12	12	16
RF	8	8	12	12
ZN	8	8	12	12
RTT	16	16	16	16
AM	8	8	12	12
VN	8	8	12	12
RZ	8	8	12	12
HD	8	8	12	12
TK	8	8	8	8
SF	8	8	8	12
FY	8	8	12	12
Rerata %	56,5%	59,2%	77,6%	85,5%

Setelah dilakukannya penelitian Tindakan kelas tentang peningkatan kemampuan mengenal angka 1-10 dengan permainan snake and ladders game di kelompok A TK Dharma Wanita Persatuan 6 Wajak, dimana disetiap siklusnya dilakukan 2 kali pertemuan, peneliti masih menemukan adanya kekurangan disetiap pelaksanaan siklus. Hasil Observasi Siklus 1 Pertemuan 1 Rata-rata kemampuan anak dalam mengenal angka 1–

10 sebesar 56,5%. Hanya 1 anak (5,2%) yang bisa menyebutkan angka 1–10 dengan benar, sedangkan 3 anak (15,7%) bisa menyebutkan hingga angka 7, dan 15 anak (78,9%) baru mengenal hingga angka 4. Artinya, tingkat keberhasilan belum mencapai target 80%. Hasil Observasi Siklus I Pertemuan 2, Rata-rata kemampuan anak meningkat menjadi 59,2%. Namun, tingkat ketuntasan klasikal masih belum tercapai. Sebagian besar anak masih memerlukan bimbingan guru untuk memahami angka secara acak. Hasil Observasi Siklus 2 Pertemuan 1 Rata-rata kemampuan anak meningkat menjadi 77,6%. Sebanyak 5 anak (26,3%) sudah bisa mengurutkan angka 1–10 dengan benar, 11 anak (57,8%) mampu mengurutkan 7 angka, dan hanya 3 anak (15,7%) yang masih memerlukan bantuan guru. Hasil Observasi Siklus 2 Pertemuan 2, rerata kemampuan anak mencapai 85,5%. Peningkatan pada tiap siklus bisa dilihat pada gambar grafik dibawah:



**Gambar 1** Grafik Observasi Anak Siklus 1 dan 2

Dari gambar grafik diatas menunjukkan bahwa indikator keberhasilan pembelajaran ( $\geq 80\%$ ) telah tercapai. Anak terlihat antusias, fokus, dan mampu mengenal angka 1–10 secara urut maupun acak. Pembelajaran melalui permainan snake and ladders game mampu:

1. Meningkatkan konsentrasi dan fokus anak dalam mengenal angka.
2. Menumbuhkan motivasi dan semangat belajar.
3. Membantu anak belajar sambil bermain dengan cara yang menyenangkan.

Aktivitas ini memberikan pengalaman belajar bermakna karena anak terlibat langsung dalam proses pembelajaran melalui eksplorasi dan interaksi. Karena itu, permainan edukatif seperti ular tangga dapat

dijadikan alternatif media pembelajaran yang inovatif guna mendukung perkembangan kemampuan berhitung.

## B. Pembahasan

Pengenalan lambang bilangan merupakan bagian dari pembelajaran matematika, di mana anak melalui berbagai tahapan dasar, seperti mengenal, menyebutkan, serta mengurutkan angka, hingga akhirnya mampu menyebutkan bilangan secara sederhana dengan tepat (Dewi et al., 2021). Menurut hasil penelitian yang sudah terlaksana, terdapat peningkatan kemampuan mengenal angka 1–10 pada anak kelompok A TK Dharma Wanita Persatuan 6 Wajak melalui penerapan permainan *snake and ladders game* (ular tangga). Peningkatan tersebut terlihat dari hasil observasi pada setiap siklus, di mana anak menunjukkan kemajuan dalam mengenali, menyebut, dan mengurutkan angka secara lebih tepat serta percaya diri. Hasil ini selaras dengan teori perkembangan kognitif Piaget (dalam Hurlock, E, 2017) yang menyampaikan jika anak usia dini belajar dengan pengalaman yang dialami langsung serta permainan yang bermakna, karena aktivitas bermain merupakan sarana alami untuk mengembangkan kemampuan berpikir logis dan simbolik anak.

Permainan ular tangga dapat diterapkan pada anak karena memiliki banyak manfaat, salah satunya membantu mengembangkan literasi numerasi yang sering terabaikan akibat fokus anak, guru, dan orang tua lebih pada pemahaman konsep matematika (Kurniasih & Watini, 2022). Nisa & Ulafah, (2025) menyatakan bahwa aktivitas bermain ular tangga memberikan pengalaman belajar yang menarik serta memiliki makna bagi anak, karena terlibat langsung saat pembelajaran melalui interaksi, pengamatan, dan tindakan konkret. Selain itu, suasana belajar yang aktif dan kolaboratif mendorong anak untuk lebih antusias, fokus, dan termotivasi dalam mengenal konsep angka.

Pemanfaatan permainan ular tangga sebagai alat pembelajaran ialah salah satu alternatif yang bisa digunakan oleh pendidik. Media ini berperan dalam menyampaikan materi pelajaran sekaligus merangsang perasaan, pikiran, perhatian, serta kemampuan anak dalam proses belajar (Shofia & Dadan, 2021). Penelitian ini diperkuat oleh hasil penelitian Azzahra et al., (2024) yang

menunjukkan jika penggunaan media ular tangga efektif dalam meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak usia dini.

Selaras dengan temuan Tihnik & Safitri, (2020) menyampaikan Kegiatan berhitung penjumlahan dengan memanfaatkan media titik dadu bisa memudahkan anak dalam memahami konsep angka sekaligus membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan. Anak juga dapat belajar dengan bermain serta mengenal permainan tradisional ular tangga. Simanjuntak et al., (2023) selain itu, dinyatakan jika ada hubungan yang positif serta signifikan antara penggunaan media permainan ular tangga dengan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia 5–6 tahun.

Kemampuan berhitung anak usia dini meningkat melalui permainan ular tangga, terlihat dari perkembangan kemampuan membilang, mengenal konsep dan lambang bilangan, serta mencocokkan bilangan dengan lambangnya hingga mencapai kategori sangat baik (Putri, 2024; Azhari et al., 2025).

Penerapan *snake and ladders game* (permainan ular tangga) mampu meningkatkan kemampuan mengenal angka pada anak usia 4–5 tahun. Melalui permainan ini, anak belajar mengenali, menyebutkan, dan mengurutkan angka 1–10 secara lebih mudah dan menyenangkan. Aktivitas bermain yang interaktif dan bermakna juga mendorong anak untuk aktif, fokus, serta termotivasi dalam proses pembelajaran. Hasil ini selaras dengan teori Piaget yang menekankan jika anak usia dini belajar paling efektif melalui pengalaman langsung juga kegiatan bermain. Dengan demikian, *snake and ladders game* bisa digunakan alternatif media pembelajaran yang kreatif dan menarik guna meningkatkan kemampuan mengenal angka pada anak usia 4–5 tahun di pendidikan anak usia dini.

## IV. SIMPULAN DAN SARAN

### A. Simpulan

Berdasarkan hasil temuan yang telah dilaksanakan di TK Dharma Wanita Persatuan 6 Wajak, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran mengenal angka melalui permainan ular tangga (*snake and ladders game*) dapat membantu anak kelompok A dalam meningkatkan kemampuan mengenal dan mengurutkan angka 1–10. Sebelum diterapkan permainan, sebagian besar anak

masih mengalami kendala saat mengenal angka, kurang fokus, dan mudah bosan karena pembelajaran hanya menggunakan lembar kerja. Namun setelah diterapkan metode bermain ular tangga, anak menjadi lebih antusias, aktif, juga bersemangat saat belajar.

Hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan kemampuan anak dari siklus 1 ke siklus 2. Pada siklus 1 pertemuan 1 prosentasi rerata yang didapatkan yakni 56,5%, pada siklus 1 pertemuan 2 meningkat menjadi 59,2% sedangkan pada siklus 2 pertemuan 1 77,6% dan siklus 2 pertemuan 2 meningkat menjadi 85,5% sehingga sudah melebihi prosentasi yang diharapkan. Oleh karenanya penelitian dihentikan disiklus 2. Ini membuktikan anak yang mampu mengenal angka dengan baik melalui permainan *snake and ladders game* hal ini membuktikan bahwa kegiatan belajar dengan cara bermain dapat membuat anak lebih mudah memahami konsep angka sekaligus menikmati proses belajar. Dengan demikian, *snake and ladders game* dapat dijadikan alternatif pembelajaran yang menarik dalam membantu anak usia dini mengenal angka secara menyenangkan.

## B. Saran

Menurut kesimpulan dari temuan yang sudah dipaparkan sebelumnya, sebagai usaha meningkatkan kemampuan mengenal angka 1-10 melalui permainan *snake and ladders game* pada anak usia dini, khususnya di Kelompok A TK Dharma Wanita Persatuan 6 Wajak, disampaikan berbagai saran diantaranya:

### 1. Bagi Guru

Kemampuan anak dalam mengenal angka akan berkembang lebih optimal apabila didukung dengan pembiasaan serta penerapan metode pembelajaran yang bervariasi juga menarik. Salah satu alternatif yang bisa diterapkan guna mengenalkan angka melalui permainan *snake and ladders game*, yang dianggap sebagai pendekatan pembelajaran berorientasi praktik dan sesuai dengan kebutuhan anak, sehingga bisa meningkatkan minat belajar anak.

### 2. Bagi Sekolah

Dalam mengenalkan angka pada anak usia dini, diperlukan bukan hanya sarana yang memadai, tetapi juga suasana belajar yang nyaman dan menyenangkan. Melalui kegiatan yang melibatkan pengamatan dan interaksi langsung, anak dapat memperoleh

pengalaman belajar yang lebih bermakna dibandingkan hanya mendengarkan penjelasan guru. Pendekatan eksploratif ini membantu anak menemukan sendiri jawaban dari pertanyaannya serta memudahkan guru saat mengajar. Sebab itu, hasil penelitian tindakan kelas ini diharapkan bisa mendorong guru TK Dharma Wanita Persatuan 6 Wajak untuk terus menciptakan pembelajaran yang menyenangkan agar anak merasa antusias dan betah selama belajar.

### 3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Diharapkan peneliti bisa menerapkan pembelajaran yang menarik juga menyenangkan agar anak lebih antusias belajar, mudah memahami konsep angka, hingga meningkatkan kemampuan dan minat belajarnya sejak dini.

## DAFTAR RUJUKAN

- Azhari, A., Darmiyanti, A., & Riana, N. (2025). Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Numerasi Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Usia Dini 4 -5 Tahun Di TK Palazzo Jaya Bekasi. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 11(8), 36-58. <https://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/view/12594>
- Azzahra, D. Z., Nafiqoh, H., & Rakhman, A. (2024). Pengembangan Media Ular Tangga untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan 1-6 Anak Usia Dini. *Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif*, 7(1), 74-81.
- Bening, T. P., & Ichsan. (2022). Analisis Penerapan Pengetahuan Orang Tua dalam Stimulasi Aspek Perkembangan Anak Usia Dini. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya*, 8(3), 853-862. <https://doi.org/10.32884/ideas.v8i3.829>
- Cohrsen, C., & Niklas, F. (2019). Using mathematics games in preschool settings to support the development of children's numeracy skills. *International Journal of Early Years Education*, 27(3), 322-339. <https://doi.org/10.1080/09669760.2019.1629882>
- Dewi, Abadi, R. F., & Pratama, T. Y. (2021). Penggunaan media ular tangga Braille dalam meningkatkan kemampuan mengenal bilangan angka 1-10 anak

- dengan hambatan penglihatan. *Jurnal Unik: Pendidikan Luar Biasa*, 6(1), 25-31.
- Dewi, W. L., & Nurhalimah, E. (2023). Meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini melalui permainan snake and ladder modified board di RA Sunan Kalijogo Kalipare-Malang. *Lingkup Anak Usia Dini. JURALIANSI: Jurnal*, 4(1), 38-47.
- Hidayat, S. (2021). Meningkatkan Kemampuan Kognitif Mengenal Bilangan 1-10 Melalui Permainan Dadu Angka. *JPRP: Jurnal Pembelajaran dan Riset Pendidikan*, 1(2), 288-297.  
<https://doi.org/10.28926/jprp.v1i2.137>
- Hurlock, E. B. (2017). *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan (edisi ke - 5)*. Jakarta: Erlangga.
- Khaddafi, M., Panjaitan, S. P., Siagian, A., & Panjaitan, H. (2025). ANALISIS METODOLOGI PENELITIAN TINDAKAN KELAS (PTK) DALAM PENINGKATAN PRAKTIK PEMBELAJARAN. *Jiic: JURNAL INTELEK INSAN CENDIKIA*, 2(5), 8613-8620.  
<https://jicnusantara.com/index.php/jiic>
- Kurniasih, & Watini, S. (2022). Penerapan Model Atik Untuk Meningkatkan Literasi Numerasi Anak Usia Dini Melalui Media Permainan Ular Tangga Raksasa. *EDUKASIA Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(2), 157-167.  
<https://doi.org/10.62775/edukasia.v3i2.79>
- Marlinah, M., & Priyanti, N. Y. (2021). Upaya Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Anak melalui Permainan Ular Tangga pada Kelompok B di TK Al Khairiyah Jatibening, Bekasi. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(20), 4135-4142.
- Mujtahidin, S., Hardianti, F., & Rachman, S. A. (2024). PENINGKATAN KEMAMPUAN BERHITUNG MELALUI PERMAINAN ULAR TANGGA PADA ANAK USIA DINI. *Berajah Journal*, 4(3), 503-510.  
<https://doi.org/10.47353/bj.v4i3.342>
- Mukarromah, A., & Andriana, M. (2022). Peranan Guru dalam Mengembangkan Media Pembelajaran. *JSER : Journal of Science and Education Research*, 1(1), 43-50.
- <https://doi.org/10.62759/jser.v1i1.7>
- Nisa, H., & Ulafah, M. (2025). Upaya Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak melalui Permainan Ular Tangga pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Makarti Mukti Tama. *CENDEKIA: Jurnal Penelitian Dan Pengkajian Ilmiah*, 2(9), 1893-1901.  
<https://doi.org/10.62335/cendekia.v2i9.1852>
- Paramansyah, A., Z., & E., 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.  
<https://doi.org/10.47467/tarbiatuna.v3i1.2176>
- Putri, N. (2024). Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Ular Tangga (PTKDi TKSatu Atap SDNegeri 3 Talang Padang). *JDER Journal of Dehasen Education Review*, 5(1), 17-22.  
<https://doi.org/10.33258/joder.v5i1.6496>
- Royani, I., & Suryana, D. (2023). Peningkatan Kemampuan Konsep Bilangan melalui Bermain Ular Tangga pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 17-26.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.3480>
- Shofia, M., & Dadan, S. (2021). Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini di Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 05(01), 1560-1561.
- Simanjuntak, B. F., Samosir, R., & Zamili, U. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Ular Tangga terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak Usia 5-6. *Jurnal Riset Rumpun Agama Dan Filsafat (JURRAFI)*, 2(2), 204-214.  
<https://doi.org/10.55606/jurrafi.v2i2.1991>
- Sugiyono. (2024). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tihnike, D., & Safitri, E. (2020). IMPLEMENTASI PERMAINAN TRADISIONAL ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MATEMATIKA AWAL PADA ANAK USIA

DINI. *Pancawahana: Jurnal Studi Islam*,  
15(2), 54-64.