

**PENGARUH PERMAINAN ULAR TANGGA RAKSASA
TERHADAP KEMAMPUAN BERHITUNG PERMULAAN
ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK KARTIKA II-1 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh :

Putri Salsabila

NIM : 06141282025046

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

2024

**PENGARUH PERMAINAN ULAR TANGGA RAKSASA
TERHADAP KEMAMPUAN BERHITUNG PERMULAAN
ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK KARTIKA II-1 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh :

Putri Salsabila

NIM : 06141282025046

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

2024

**PENGARUH PERMAINAN ULAR TANGGA RAKSASA
TERHADAP KEMAMPUAN BERHITUNG PERMULAAN
ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK KARTIKA II-1 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Putri Salsabila

NIM : 06141282025046

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Mengesahkan

Koordinator Program Studi

Pembimbing



Dr. Windi Dwi Andika, M.Pd

Dr. Windi Dwi Andika, M.Pd

NIP. 198906212019032017

NIP. 198906212019032017

Mengetahui,

Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan



Prof. Dr. Sri Sumarni, M.Pd

NIP. 195901011986032001

**PENGARUH PERMAINAN ULAR TANGGA RAKSASA
TERHADAP KEMAMPUAN BERHITUNG PERMULAAN
ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK KARTIKA II-1 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Putri Salsabila

NIM : 06141282025046

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini :

Telah diajukan dan lulus pada :

Hari : Selasa

Tanggal : 30 April 2024

TIM PENGUJI

1. Ketua : Dr. Windi Dwi Andika, M.Pd



2. Penguji : Akbari, M.PD



Palembang , 30 April 2024

Mengetahui,

Koordinator Program Studi



Dr. Windi Dwi Andika, M.Pd

NIP. 198906212019032017



PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Putri Salsabila

NIM : 06141282025046

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Permainan Ular Tangga Raksasa Terhadap Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Kartika II-1 Palembang” ini adalah benar-benar hasil karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pencegahan dan Pengulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila dikemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan / atau ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikianlah pernyataan ini saya buat dengan sungguh-sungguh tanpa paksaan dari pihak manapun.

Palembang, 30 April 2024

Yang Membuat Pernyataan



Putri Salsabila

NIM 06141282025046

PRAKATA

Skripsi dengan judul “Pengaruh Permainan Ular Tangga Raksasa Terhadap Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Kartika II-1 Palembang” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada Ibu Dr. Windi Dwi Andika, M.Pd sebagai dosen pembimbing atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini. Selain itu, tidak lupa juga penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada Dekan FKIP Unsri Bapak Dr. Hartono, M.A., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Ibu Prof. Dr. Sri Sumarni, M.Pd dan Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Ibu Dr. Windi Dwi Andika, M.Pd yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini dan Pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi, dan Seni.

Palembang, 30 April 2024

Penulis,



Putri Salsabila

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbil'alamin Puji syukur kepada Allah *SWT* atas berkat dan rahmat-Nya lah saya dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat serta salam tak lupa selalu dihaturkan kepada nabi besar Muhammad Salallahu'alaihi wassalam. Demikianlah skripsi ini penulis persembahkan kepada orang-orang yang telah terlibat dalam memberikan dukungan dan membantu penulisan skripsi ini.

- ❖ Terima kasih kepada orang tua saya Almarhum ayah tercinta, Romzi Abdullah. Semoga Beliau bangga dengan perjuangan anaknya yang semasa hidup sampai sekarang selalu menjadi motivasi penulis untuk segera menyelesaikan skripsi ini. This is for you, dad. Sekarang papa bisa tenang di surga.
- ❖ Dan Ibu tersayang, Yuni Hartati yang selalu memberikan dukungan, motivasi, kasih sayang dan selalu mengingatkan penulis agar menyelesaikan skripsi ini. Thank you for everything.
- ❖ Serta terima kasih pada abangku, M.Dava Albari yang senantiasa menghibur ketika sedang merasa tidak baik-baik saja.
- ❖ Terima kasih kepada keluarga besar dan para kerabat yang tak bisa disebutkan satu persatu yang telah memberikan dukungan dan support dalam penyelesaian studi ini.
- ❖ Terima kasih kepada Ibu Dr. Windi Dwi Andika, M.Pd selaku dosen pembimbing dan selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini yang telah memberikan waktu, kesabaran, dalam membimbing dan membantu dalam penyusunan penulisan skripsi ini sehingga selesai dengan baik.
- ❖ Terima kasih kepada Ibu Prof. Dr. Sri Sumarni, M.Pd selaku kepala jurusan Ilmu Pendidikan sekaligus dosen penguji.
- ❖ Terima kasih kepada Ibu Mahyumi Rantina, M.Pd selaku pembimbing akademik yang telah meluangkan waktu serta memberikan arahan dalam membimbing selama perkuliahan.

- ❖ Terima kasih kepada Ibu Lia Dwi Ayu Pagarwati, M.Pd selaku dosen validator yang telah meluangkan waktu dalam membantu penyusunan instrument penelitian.
- ❖ Terima kasih kepada seluruh dosen Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini yang telah memberikan ilmu, pengetahuan yang sebelumnya tidak kami ketahui menjadi tahu dengan penuh kesabaran serta membimbing kami selama masa perkuliahan kurang lebih empat tahun ini, antara lain ibu Dra. Hasmalena, M.Pd ,Ibu Dra. Rukiyah,M.Pd, Ibu Mahyumi Rantina,M.Pd, Ibu Febriyanti Utami, M.Pd, Ibu Taruni Suningsih, M.Pd, Bapak Akbari, M.Pd, Ibu Dara Zulaiha, M.Pd, dan Ibu Rina Rahayu Siregar, S.Pd M.Psi
- ❖ Terima kasih kepada admin Program Studi PG-PAUD, Ibu Riansih, S.Pd, dan Ibu Tesi Faizah, S.T yang telah memberikan bantuan serta kemudahan dalam pengurusan administrasi pada penyelesaian skripsi ini.
- ❖ Terima kasih kepada sahabat-sahabatku seperjuangan, hamy azzahra, putri indrasari, della stevany , ghina rania salsabila, tri meiliani yang telah berjuang bersama dalam menyelesaikan studi ini.
- ❖ Terima kasih kepada teman-teman PG-PAUD angkatan 2020 yang telah kebersamai selama perkuliahan
- ❖ Terima kasih pada diriku sendiri karena mampu bertahan melawan segala rintangan yang ada hingga akhirnya skripsi ini terselesaikan sesuai dengan yang diharapkan
- ❖ Almamaterku tercinta, Universitas Sriwijaya

MOTTO

“Everything will be okay in the end, if its not okay,its not the end”

DAFTAR ISI

PERNYATAAN	i
PRAKATA.....	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
ABSTRAK.....	xi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	4
1.4 Manfaat Penelitian.....	4
BAB II.....	6
TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Hakikat Kemampuan Berhitung Permulaan	6
2.1.1 Definisi Kemampuan Berhitung Permulaan.....	6
2.1.2 Prinsip-Prinsip Kemampuan Berhitung	7
2.1.3 Tujuan Kemampuan Berhitung	9
2.1.4 Tahapan Kemampuan Berhitung.....	10
2.1.5 Faktor Yang Mempengaruhi Kemampuan Berhitung	12
2.2 Hakikat Permainan Ular Tangga Raksasa	14
2.2.1 Definisi Permainan Ular Tangga Raksasa.....	14
2.2.2 Manfaat Permainan Ular Tangga	15
2.2.3 Cara Bermain Ular Tangga Raksasa	16
2.2.4 Kelebihan Dan Kekurangan Permainan Ular Tangga Raksasa	17
2.3 Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak	18

2.4	Penelitian yang Relevan	20
2.5	Kerangka Berpikir	21
2.6	Hipotesis	22
BAB III		24
METODE PENELITIAN.....		24
3.1	Jenis Penelitian	24
3.2	Variabel Penelitian	24
3.2.1	Definisi Konseptual Variabel	24
3.2.2	Definisi Operasional Variabel	25
3.3	Lokasi dan Waktu Penelitian	25
3.4	Populasi dan Sampel.....	25
3.4.1	Populasi	25
3.4.2	Sampel.....	26
3.5	Prosedur Penelitian	26
3.6	Teknik Pengumpulan Data	26
3.7	Instrumen Penelitian	27
3.8	Teknik Analisis Data	30
3.7.1	Uji Normalitas	31
3.7.2	Uji-T	32
BAB IV		33
HASIL DAN PEMBAHASAN.....		33
4.1	Hasil Penelitian.....	33
4.1.1	Deskripsi Kegiatan dan Data Penelitian	33
4.1.2	Deskripsi Data Awal Penelitian	49
4.1.3	Deskripsi Data Akhir.....	49
4.2	Pengujian Persyaratan Analisis	50
4.2.1	Uji Validitas Instrumen	50
4.2.2	Uji Reabilitas Instrumen.....	51
4.3	Analisis Data Akhir	52
4.3.1	Uji Normalitas	52
4.3.2	Uji-t	53

4.4	Pembahasan	55
BAB V	60
KESIMPULAN DAN SARAN.....		60
5.1	Kesimpulan.....	60
5.2	Saran	60
DAFTAR PUSTAKA		61

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Interpretasi Nilai.....	26
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian.....	27
Tabel 3.3 Format Rubrik Penskoran	27
Tabel 3.4 Kriteria Penilaian.....	31
Tabel 4.1 Distribusi Frekuensi	49
Tabel 4.2 Uji Validitas Instrumen Penelitian.....	51
Tabel 4.3 Uji Normalitas	52
Tabel 4.4 Distribusi Frekuensi Uji Normalitas	52

DAFTAR GAMBAR

2.1 Permainan Ular Tangga Raksas	17
4.1 Pemberian <i>Treatment</i> atau Perlakuan Pertama.....	33
4.2 Pemberian <i>Treatment</i> atau Perlakuan Kedua	34
4.3 Pemberian <i>Treatment</i> atau Perlakuan Ketiga	35
4.4 Pemberian <i>Treatment</i> atau Perlakuan Keempat	36
4.5 Pemberian <i>Treatment</i> atau Perlakuan Kelima	37
4.6 Pemberian <i>Treatment</i> atau Perlakuan Keenam.....	38
4.7 Pemberian <i>Treatment</i> atau Perlakuan Ketujuh.....	39
4.8 Pemberian <i>Treatment</i> atau Perlakuan Kedelapan.....	40
4.9 Pemberian <i>Treatment</i> atau Perlakuan Kesembilan.....	41
4.10 Pemberian <i>Treatment</i> atau Perlakuan Kesepuluh.....	42
4.11 Pemberian <i>Treatment</i> atau Perlakuan Kesebelas.....	43
4.12 Pemberian <i>Treatment</i> atau Perlakuan Kedua belas	44
4.13 Pemberian <i>Treatment</i> atau Perlakuan Ketiga belas	45
4.14 Pemberian <i>Treatment</i> atau Perlakuan Keempat belas	46
4.15 Pemberian <i>Treatment</i> atau Perlakuan Kelima belas.....	47
4.16 Pemberian <i>Treatment</i> atau Perlakuan Keenam belas	48
4.17 Diagram Presentase Nilai Kemampuan Berhitung Permulaan	50
4.18 Hasil Uji Reabilitas	51
4.19 Uji Normalitas.....	53

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Rekapitulasi Hasil Observasi.....	67
Lampiran 3 Cara Menentukan Tabel Distribusi Frekuensi	68
Lampiran 4 Uji Normalitas Data.....	70
Lampiran 5 Tabel Chi-Kuadrat	73
Lampiran 6 Tabel Luas Daerah Kurva Normal.....	74
Lampiran 7 Uji-T	75
Lampiran 8 Tabel Nilai dalam Distribusi t.....	77
Lampiran 8 Tabel Nilai r Product Moment	78
Lampiran 9 Dokumentasi Penilaian.....	79
Lampiran 10 Usul Judul.....	82
Lampiran 11 Persetujuan Sempro	83
Lampiran 12 SK Pembimbing.....	84
Lampiran 13 Surat Izin Penelitian.....	86
Lampiran 14 SK Penelitian dari TK.....	88
Lampiran 15 Kartu Bimbingan	89
Lampiran 16 Validasi Instrumen	92
Lampiran 17 Persetujuan UAP.....	95
Lampiran 18 Surat Bebas Plagiat	97
Lampiran 19 Surat Keterangan Pengecekan Similarity	98
Lampiran 20 Cek Turnitin.....	99
Lampiran 21 Bukti Submit Jurnal	100

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan ular tangga raksasa terhadap kemampuan berhitung permulaan anak usia 5-6 tahun di TK Kartika II-1 Palembang. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif *pre-eksperimental* dengan desain *one shot case study*. Pengambilan sampel dalam penelitian ini secara purposive sampling dengan perbandingan anak yang memiliki kemampuan dalam berhitung permulaan berbeda-beda yang berjumlah 15 anak pada kelas B3. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah melalui observasi dengan bantuan lembar checklist dan tes perbuatan melalui permainan ular tangga raksasa. Teknik analisis data menggunakan uji-t dengan persyaratan melakukan uji normalitas data. Hasil dari analisis data yang telah dilakukan diperoleh hasil t_{hitung} sebesar 3,4 dan t_{tabel} sebesar 2,1. dilihat dari tabel distribusi t $\alpha = 0,05$ dan derajat kebebasan (dk) $n-1$ yaitu 14. Artinya, nilai $t_{hitung} \geq t_{tabel}$. Sehingga berdasarkan hasil Keputusan tersebut dinyatakan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Jadi, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh permainan ular tangga raksasa terhadap kemampuan berhitung permulaan anak usia 5-6 tahun TK Kartika II-1 Palembang.

Kata kunci : *Kemampuan Berhitung Permulaan, Permainan Ular Tangga Raksasa, Anak Usia Dini*

ABSTRACT

This research aims to determine the effect of playing giant snakes and ladders on the beginning numeracy skills of children aged 5-6 years at TK Kartika II-1 Palembang. The research method used in this research is pre-experimental quantitative research with a one shot case study design. The sampling in this study was purposive sampling with a comparison of children who had different abilities in starting arithmetic, totaling 15 children in class B3. The data collection technique used was through observation with the help of a checklist sheet and action tests through the game of giant snakes and ladders. The data analysis technique uses the t-test with the requirement to carry out a data normality test. The results of the data analysis that have been carried out show a t_{count} of 3.4 and a t_{table} of 2.1. seen from the distribution table $t_{\alpha} = 0.05$ and the degree of freedom (dk) $n-1$ is 14. This means that the value of $t_{count} \geq t_{table}$. So based on the results of the decision it is stated that H_0 is rejected and H_a is accepted. So, it can be concluded that there is an influence of the giant snakes and ladders game on the initial numeracy skills of children aged 5-6 years at TK Kartika II-1 Palembang.

Keyword : *Beginning Numeracy Skills, Giant Snakes and Ladders Game, Early Childhood*

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan hal yang penting bagi anak usia dini, setiap anak usia dini berhak mendapatkannya dan diharapkan anak usia dini dapat berkembang melalui pendidikan. Jika membahas mengenai pendidikan tidak akan ada habisnya, pengertian pendidikan secara umum merupakan suatu proses kehidupan dalam manusia yang mengembangkan diri tiap individu untuk dapat hidup dan melangsungkan kehidupan. Sehingga menjadi anak usia dini yang terdidik itu sangat penting. Diharapkan melalui pendidikan ini anak usia dini dapat menjadi anak yang cerdas serta memiliki pengetahuan yang luas (Alia et al., 2020).

UU No 20 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat 14 menyebutkan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan pada anak usia 0 sampai dengan 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian stimulasi pendidikan untuk mendorong pertumbuhan dan perkembangan baik secara jasmani maupun rohani sehingga anak siap untuk memasuki tahap pendidikan berikutnya. Pada usia ini anak mengalami perkembangan yang sangat pesat. Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 146 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 aspek perkembangan anak usia dini mencakup nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, Bahasa, sosial-emosional, dan seni (Patiung et al., 2019). Proses pembelajaran anak usia dini harus memperhatikan karakteristik tersebut dan sesuai dengan tingkat pencapaian yang telah tercantum pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 137 Tahun 2014 yang berisi tentang Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak. Semua kemampuan tersebut harus terstimulasi karena anak memiliki hak untuk bisa hidup, dapat tumbuh, dan juga berkembang (Bening & Ichsan, 2022). Pemberian stimulasi pada anak usia dini sangat penting untuk pertumbuhan hubungan antara sel syaraf otak dengan stimulus aspek perkembangannya (Ramlah et al., 2022). Salah satu

aspek perkembangan yang harus dikembangkan adalah aspek perkembangan kognitif. Dan kemampuan berhitung termasuk dalam aspek kognitif yang sangat penting.

Kemampuan berhitung pada anak usia dini meliputi kegiatan menyebutkan, mengurutkan, menjumlahkan, ataupun mengurangi bilangan yang didapat sehingga pembelajaran berhitung ini bermanfaat bagi kehidupan anak sehari-hari (Ratna Dewi et al., 2021). Dengan memiliki kemampuan berhitung yang baik anak-anak mampu belajar konsep dasar mengenai matematika dasar. Suryana dalam (Febiola, 2020) menyatakan bahwa tujuan dari berhitung permulaan secara umum di TK bertujuan agar anak mengetahui dasar-dasar pembelajaran berhitung pada jenjang selanjutnya, sehingga pada saat nanti anak lebih siap mengikuti pembelajaran matematika dan berhitung sangat diperlukan untuk mengembangkan pengetahuan anak tentang angka, bilangan, penjumlahan, dan pengurangan dan mengetahui dasar-dasar berhitung untuk anak usia dini seperti memahami lambang bilangan, mengenalkan lambang bilangan dan anak dapat belajar berhitung dari benda-benda yang kongkrit yang ada disekitar. Tujuannya untuk melatih cara berpikir, bernalar, dan menarik kesimpulan, mengembangkan kreativitas, kemampuan pemecahan

Agar kemampuan berhitung anak dapat berkembang dengan baik maka sebaiknya guru atau pendidik dapat memahami tahap kemampuan berhitung anak dan melaksanakan proses pembelajaran melalui kegiatan bermain sambil belajar atau belajar sambil bermain. Karena bermain adalah cara anak dalam belajar. Menurut (Atika Setiawati & Suyadi, 2021) menjelaskan bahwa : Permainan secara langsung mempengaruhi seluruh area perkembangan anak dengan memberikan kesempatan bagi anak untuk belajar tentang dirinya, orang lain dan lingkungannya..

Menurut Sriningsih (2009:98) yang di kutip oleh Atika Setiawati & Suyadi, (2021) menjelaskan bahwa : permainan ular tangga dapat diberikan untuk anak usia 5-6 tahun dalam rangka menstimulasi berbagai bidang pengembangan seperti kognitif ,bahasa dan sosial. Keterampilan berbahasa yang dapat distimulasi melalui permainan ini misalnya kosa kata naik-turun,

maju-mundur, ke atas ke bawah dan lain sebagainya. Keterampilan sosial yang dilatih dalam permainan ini di antaranya kemauan mengikuti dan mematuhi aturan permainan, bermain secara bergiliran. keterampilan kognitif–matematika yang terstimulasi yaitu menyebutkan urutan bilangan, mengenal lambang dan konsep bilangan.

Permainan ular tangga adalah permainan papan yang dimainkan oleh dua orang atau lebih dengan menggunakan dadu dan bidak sebagai pemain. Menciptakan kondisi yang menyenangkan bagi anak-anak, dan teknik permainan ular tangga dapat dikembangkan untuk membantu penguasaan anak-anak terhadap aspek-aspek perkembangan, khususnya pada materi pengembangan kemampuan berhitung. (Atika Setiawati & Suyadi, 2021).

Sedangkan kenyataan di lapangan yang peneliti temui saat melakukan observasi awal adalah, kemampuan berhitung anak masih rendah. Hal tersebut terlihat pada saat proses belajar mengajar di kelas, sebagian anak belum mampu membilang dan menyebutkan bilangan secara urut dari 1-20 dengan benar, anak belum bisa mencocokkan lambang bilangan dan benda dengan benar dan tepat, anak belum mampu melakukan operasi penjumlahan dan pengurangan sampai 20 dengan tepat dan anak masih merasa bingung. Dari 15 anak, hanya 5 orang anak yang menunjukkan kemampuan berhitung, sedangkan sisanya sebanyak 10 anak belum menunjukkan kemampuan berhitung. Penyebab dari belum berhasil 10 anak tersebut karena anak hanya mengerjakan lembar kerja di dalam kelas selain itu guru masih belum menggunakan APE dan media sehingga pembelajaran menjadi monoton. Sehingga anak tidak merasa tertarik dengan kegiatan pembelajaran dan menyebabkan kemampuan berhitung pada anak rendah.

Hal ini di dukung oleh hasil penelitian (Yahya & Bakri, 2019) hasil penelitian ini telah menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berhitung dengan menggunakan permainan ular tangga di Taman Kanak-kanak Aisyiyah Simpang IV Lubuk Basung. Berdasarkan uraian di atas maka penulis tertarik untuk mengadakan penelitian tentang “Pengaruh Permainan Ular Tangga

Raksasa Terhadap Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Kartika II-1 Palembang”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas, maka peneliti merumuskan “Apakah terdapat pengaruh permainan ular tangga raksasa terhadap kemampuan berhitung permulaan anak usia 5-6 tahun di TK Kartika II-1 Palembang?”

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah mengetahui pengaruh permainan ular tangga raksasa terhadap kemampuan berhitung permulaan anak usia 5-6 tahun di TK Kartika II-1 Palembang.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Manfaat penelitian ini secara teoritis adalah untuk membuktikan hasil presentase pengaruh permainan ular tangga raksasa terhadap kemampuan berhitung permulaan anak usia 5-6 tahun di TK Kartika II-1 Palembang.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Pendidik

Manfaat penelitian ini bagi pendidik adalah memunculkan inovasi baru dalam memberikan aktivitas belajar sambil bermain yang baru bagi anak.

b. Bagi Peserta Didik

Manfaat penelitian ini bagi peserta didik adalah untuk meningkatkan kemampuan anak tentang berhitung permulaan.

c. Bagi Peneliti

Manfaat penelitian ini bagi peneliti adalah untuk mengetahui apakah permainan ular tangga berpengaruh dalam meningkatkan kemampuan

berhitung permulaan anak usia 5-6 tahun di TK Kartika Palembang serta sebagai syarat penyelesaian studi.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, N., & Hartatik, S. (2019). Pengaruh Media Permainan Ular Tangga terhadap Motivasi Belajar pada Pelajaran Matematika Kelas II SD Kemala Bhayangkari 1 Surabaya. *MUST: Journal of Mathematics Education, Science and Technology*, 4(2), 209. <https://doi.org/10.30651/MUST.V4I2.3035>
- Alia, S., O, N. R., Nurali, R., R, S. A., & Hamara, H. (2020). Budaya Lembaga Pendidikan sebagai Pilar Utama Melawan Degradasi Moral. *Khazanah Pendidikan Islam*, 2(2), 84–89. <https://doi.org/10.15575/kp.v2i2.9283>
- Anisabela, M., & Rahminawati, N. (2022). Penggunaan Media Loose Parts untuk Mengembangkan Kemampuan Mengenal Konsep Ukuran pada Anak. *Jurnal Riset Pendidikan Guru Paud*, 46–50. <https://doi.org/10.29313/jrpgp.vi.896>
- Atika Setiawati, F., & Suyadi. (2021). PENERAPAN STRATEGI PEMBELAJARAN MELALUI PERMAINAN ULAR TANGGA TANTANGAN DALAM MENINGKATKAN PERKEMBANGAN KOGNITIF PADA ANAK USIA DINI. *Jurnal Buah Hati*, 8(1), 49–61. <https://doi.org/10.46244/BUAHHATI.V8I1.1274>
- Bening, T. P., & Ichsan, I. (2022). Analisis Penerapan Pengetahuan Orang Tua dalam Stimulasi Aspek Perkembangan Anak Usia Dini. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya*, 8(3), 853. <https://doi.org/10.32884/ideas.v8i3.829>
- Chentiya, C., & Zulminiati, Z. (2021). MEDIA PAPAN PINTAR TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL LAMBANG BILANGAN ANAK USIA 5-6 TAHUN. *Edukids: Jurnal Pertumbuhan, Perkembangan, Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 18(2), 105–111. <https://doi.org/10.17509/edukids.v18i2.33992>
- Darma, B. (2021). Statistika Penelitian Menggunakan SPSS. DKI Jakarta : Guepedia
- Diana, D., Mansoer, Z., & Syaikhu, A. (2020). Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan dengan Bermain Ular Tangga. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III* (pp. 47-54).
- Dimiyati, J. (2016). Pembelajaran Terpadu Untuk Taman Kanak-Kanak Raudatul Athfal dan Sekolah Dasat. Jakarta : Prenadamedia
- Fauzi, T., Andriani, D., Ica, F., & Yaie, J. (2022). Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung melalui Permainan Kotak Pintar pada Anak Usia Dini. *Journal of Early Childhood Education*, 5(3). <https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v%vi%i.8870>

- Fara, F., Wondal, R., & Mahmud, N. (2020). *Cahaya Paud KAJIAN PENERAPAN PERMAINAN BOWLING BERBAHAN BEKAS PADA KEMAMPUAN BERHITUNG PERMULAAN ANAK*.
- Febiola, K. A. (2020). Peningkatan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia Dini Melalui Pengembangan Media Pembelajaran Pohon Angka. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 3(2), 238. <https://doi.org/10.23887/jippg.v3i2.28263>
- Febrizalti, T. (2020). *Stimulasi Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini melalui Metode Jarimatika*.
- Fera Risina, D., & Akbar, M. (2019). *EFFECT OF TYPE GAME AND SELF ESTEEM ON EARLY COUNTING ABILITY*.
- Handayani, P., Sujarwo, S., & Khoiriyah, M. A. (2022). Media Video Games Wordwall dan Lembar Kerja untuk Kemampuan Membilang dan Motivasi Anak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 6523–6536. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3152>
- Hanifah, M., & Alam, S. K. (2019). PENGARUH KEMAMPUAN BERPIKIR LOGIS MATEMATIS PADA ANAK USIA DINI DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN LOTTO DI KELOMPOK B. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 2(6), 302. <https://doi.org/10.22460/CERIA.V2I6.P302-308>
- Hasanah, P. M., Martati, B., Aristiana, & Rahayu, P. (2021). *ANALISIS FAKTOR PENYEBAB KESULITAN BERHITUNG PERMULAAN PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN DI TK AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL 14 SURABAYA Universitas Muhammadiyah Surabaya PENDAHULUAN Taman kanak-kanak didirikan sebagai usaha mengembangkan seluruh kecerdasan anak dalam*. 7(1), 116–129. <http://journal.umsurabaya.ac.id/index.php/Pedagogi/article/view/6999>
- Himmah, K., Asmani, J. M., & Nuraini, L. (2021). Efektivitas Metode Jarimatika dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Perkalian Siswa. *Dawuh Guru: Jurnal Pendidikan MI/SD*, 1(1), 57–68
- Husnaini, N., & Jumrah. (2019). Kegiatan Mewarnai Sebagai Stimulasi Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 3(2), 112–133. <https://doi.org/10.19109/ra.v3i2.4477>
- Indah Suciati. (2021). Permainan “Ular Tangga Matematika” Pada Materi Bilangan Pecahan. *Kognitif: Jurnal Riset HOTS Pendidikan Matematika*, 1(1), 10–21. <https://doi.org/10.51574/kognitif.v1i1.5>

- Istikomah, T., Lian, B., & Noverina, R. (2020). Pengaruh Permainan Balok Cruissenaire Terhadap Kemampuan Berhitung Pada Anak Di Kelompok a Tk Nusa Indah Palembang. *Yaa Bunayya : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4, 133–137.
- Koniah, L., Nurhenti, D., Simatupang, D., & Sn, M. (2020). *Pengaruh Permainan Ular Tangga Modifikasi terhadap Kemampuan Berhitung Anak Kelompok B di RA Unggulan Darussalam Ponggok Blitar*.
- Marinda, L. (2020). TEORI PERKEMBANGAN KOGNITIF JEAN PIAGET DAN PROBLEMATIKANYA PADA ANAK USIA SEKOLAH DASAR. *Jurnal Kajian Perempuan Dan Keislaman*, 12, 116–152.
- Maya Astuti, E., & Novianti, R. (2020). MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL KONSEP BILANGAN MELALUI MEDIA ANIMALS MANIPULATIFE LOTTO PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK ALFARIZKY KIDS KABUPATEN KAMPAR. *Jurnal JRPP*, 3(1). <http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/>
- Mukminah, Hirlan, & Sriyani. (2021). Analisis Kesulitan Belajar Berhitung Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SDN 1. *Jurnal Pacu Pendidikan Dasar*, 1(1), 1–14.
- Muqdamien, B., Umayah, U., Juhri, J., & Raraswaty, D. P. (2021). TAHAP DEFINISI DALAM FOUR-D MODEL PADA PENELITIAN RESEARCH & DEVELOPMENT (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>
- Nendria ., Handayani,T., & Putri,I .(2023). *Pengaruh Permainan Tradisional Congklak Terhadap Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia 4-5 Tahun di Paud Al-Fatah Desa Tapus Kecamatan Pampangan Kabupaten Oki*. <https://doi.org/10.25273/jems.v11i1.15567>
- Nuhidayah, W., & Astari, T. (2019). Permainan Bakbelin Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Raudatul Athfal an-Nuur, Subang – Jawa Barat. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 133–147.
- Patiung, D., Ismawati, I., Herawati, H., & Ramadani, S. (2019). Pencapaian Pada Aspek Perkembangan Anak Usia 3-4 Tahun Berdasarkan Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini. *NANAEKE: Indonesian Journal of Early Childhood Education*, 2(1), 25. <https://doi.org/10.24252/nananeke.v2i1.9223>

- Pendidikan Anak Usia Dini, J., Resti Aulia, E., Cahya Maulidiyah, E., Fitri, R., & Negeri Surabaya, U. (2022). MEDIA ULAR TANGGA QR CODE TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR LOGIS PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN. *Kumarottama: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 73–92. <https://doi.org/10.53977/KUMAROTTAMA.V2I1.599>
- Prihatini, V. A., & Mursid, M. (2022). Implementasi Permainan Ular Tangga Raksasa dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini. *Journal of Early Childhood and Character Education*, 2(1), 61-82.
- Putri, V. L. (2021). Pengembangan media frueelin untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini. *Jurnal Golden Age*, 5(02), 155–163. <https://doi.org/10.29408/jga.v5i01.3385%0APengembangan>
- Ramlah, U. T., Riyanto, A. A., & Nuraeni, L. (2022). Media Loose Parts Play dalam Merangsang Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Journal Ceria*, 6(3), 293–299.
- Ratna Dewi, N. W. U., Asril, N. M., & Wirabrata, D. G. F. (2021). Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan pada Anak Usia Dini Melalui Video Animasi. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(1), 99. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i2.36800>
- Ratnaningsih. N. N. (2020) “Penggunaan Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPS Kelas III A SDN Nogopuro”. Skripsi. Sleman: Universitas Negeri Yogyakarta
- Rizkiana, A., Fahrudin, Astini, B. N., & Rachmayani, I. (2021). Pengembangan Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun. *Indonesian Journal of Elementary and Childhood Education*, 2(1), 219–224. <http://journal.publication-center.com/index.php/ijece/article/view/663>
- 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
- 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(1), 49–61. <https://doi.org/10.46244/buahhati.v8i1.1274>
- Sufa, F., F., Gunarhadi., Akhyar, M., & Yusuf, M. (2022). *Mengenalkan Konsep Matematika Melalui Bermain Imajinasi Pada Anak Usia Dini*. Surakarta : Percetakan Kurnia Solo.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian*. Bandung : Alfabeta Bandung.

- Wayan Uci Ratna Dewi, N., Maylani Asril, N., & Gede Firstia Wirabrata, D. (2021). Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan pada Anak Usia Dini Melalui Video Animasi. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(1), 99–106. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPAUD/index>
- Widowati, P. N., Efriyana, T., Pratiwi, Y. D., & Lukas, S. (2022). *Jurnal Pendidikan dan Konseling*. 4, 2957–2964.
- Yahya, A., & Bakri, N. W. (2019). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT) dengan aplikasi QR code terhadap hasil belajar matematika. *Jurnal Math Educator Nusantara: Wahana Publikasi Karya Tulis Ilmiah Di Bidang Pendidikan Matematika*, 5(01), 90. <https://doi.org/10.29407/JMEN.V5I01.12023>