

**PENINGKATAN KEMAMPUAN LOGIS-MATEMATIS MELALUI
PERMAINAN ULAR TANGGA JUMBO PADA ANAK
USIA 5-6 TAHUN DI TK ASYIYAH 12
PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh:

Dea Adelia

NIM: 06141182126009

Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

2025

**PENINGKATAN KEMAMPUAN LOGIS-MATEMATIS
MELALUI PERMAINAN ULAR TANGGA JUMBO PADA ANAK
USIA 5-6 TAHUN DI TK ASYIYAH 12
PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh:

Dea Adelia

NIM: 06141182126009

Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

2025

Universitas Sriwijaya

**PENINGKATAN KEMAMPUAN LOGIS-MATEMATIS MELALUI
PERMAINAN ULAR TANGGA JUMBO PADA ANAK
USIA 5-6 TAHUN DI TK AISYIYAH 12
PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Dea Adelia

NIM: 06141182126009

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Mengesahkan

Koordinator Program Studi



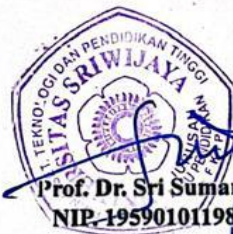
**Dr. Windi Dwi Andika, M.Pd.
NIP. 198906212019032017**

Pembimbing Skripsi



**Akmillah Ilhami, M.Pd
NIP. 199506182023212041**

**Mengetahui,
Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan,**



**Prof. Dr. Sri Sumarni, M.Pd.
NIP. 195901011986032001**

Universitas Sriwijaya

**PENINGKATAN KEMAMPUAN LOGIS-MATEMATIS MELALUI
PERMAINAN ULAR TANGGA JUMBO PADA ANAK
USIA 5-6 TAHUN DI TK AISYIAH 12
PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Dea Adelia

NIM: 06141182126009

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Telah diujikan dan lulus pada:

Hari : Rabu
Tanggal : 21 Mei 2025

TIM PENGUJI

1. Ketua: Akbari, M.Pd

2. Penguji: Akmillah Ilhami, M.Pd



Palembang, 21 Mei 2025

Mengetahui,

Koordinator Program Studi,



Dr. Windi Dwi Andika, M.Pd

NIP. 198906212019032017

Universitas Sriwijaya

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dea Adelia

NIM : 06141182126009

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi saya yang berjudul "Peningkatan Kemampuan Logis-Matematis Melalui Permainan Ular Tangga Jumbo Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Aisyiyah 12 Palembang" ini adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan dan 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 Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila di kemudian hari ada pelanggaran yang ditemukan di skripsi ini dan/atau ada pengakuan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Palembang, 21 Mei 2025

Yang membuat pernyataan,



Dea Adelia

NIM. 06141182126009

PRAKATA

Skripsi dengan judul “Peningkatan Kemampuan *Logis-Matematis* Melalui Permainan Ular Tangga Jumbo Pada Anak Usia 5-6 tahun di TK Asyiyah 12 Palembang’ Disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan SPD 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 kepada ibu Akmillah Ilhami, M.Pd sebagai pembimbing atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini. penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak Prof. Dr Taufik Marwa, S. E, M.Si selaku rektor UNSRI Dekan FKIP UNSRI Bapak Dr. Hartono, M.A., Ketua Jurusan ilmu pendidikan, Ibu Prof. Sri Sumarni M. Pd, Koordinator Program Studi Pendidikan Anak usia Dini ibu Dr. Windi Dwi Andika, M. Pd yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini. Ucapan terima kasih juga kepada seluruh dosen penguji yang telah memberikan saran untuk perbaikan skripsi ini.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat manfaat untuk pembelajaran bidang studi pendidikan anak usia dini dan pengembangan pengetahuan teknologi dan seni.

Palembang, 21 Mei 2025

Penulis,

Dea Adelia

NIM. 06141182126009

HALAMAN PERSEMBAHAN

Bismillahirrohmanirohim, Alhamdulillahirobilalamiin segala puji bagi Allah Subhanahu Wa Taala atas semua rahmat dan hidayahnya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Shalawat serta salam tak luput kita panjatkan kepada junjungan kita, nabi besar kita, nabi Mhammad Shalallahu Alaihi Wasallam.

Dengan bangga oleh karna itu dengan rasa Syukur penulis Mempersembahkan dengan mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ucapan terimakasih kepada Allah subhanallah Ta'ala karena berkat rahmat dan karunianya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan tepat waktu.
2. Ucapan ribuan terima kasih kepada cinta pertama dan pintu surgaku, Bapak Meli dan Ibu Puspita yang senantiasa memberikan dukungan, doa yang tidak pernah putus, semangat serta pengorbanan yang tiada henti. wanita tercantik yang memiliki sabar dan hati seluas samudra tercinta ibu yang telah dengan sabar membimbing dan memberi arahan dengan penuh kasih sayang serta doa yang tidak pernah henti-hentinya kepada penulis hingga berada di titik ini.
3. Ucapan terimakasih untuk keluarga besarku yang tidak dapat saya satu persatu, terutama kakak perempuan saya tercinta yaitu Meta Angela Am.Keb yang sangat berperan penting dalam kehidupan penulis dalam mencapai cita-cita sehingga berada di titik ini yang telah memberikan dukungan, memberikan kasih sayang, serta ikut mendoakan atas keberhasilan dan menyelesaikan skripsi ini.
4. Ucapan terima kasih sebesar-besarnya kepada Kepada Yth ketua jurusan pendidikan ibu prof. Dr Sri Sumarni, M.Pd.
5. Ucapan terima kasih kepada ibu Dr Windi Dwi Andika, M.Pd selaku koordinator program studi Pendidikan anak usia dini dan Ibu Akmillah Ilhami, M.Pd selaku dosen pembimbing skripsi yang telah menyediakan waktu tenaga dan pikiran untuk mengarahkan saya dalam menyusun skripsi ini terima kasih atas segala bimbingan, kesabaran, saran, dan nasehat yang telah diberikan selama proses panjang penyusunan skripsi ini, serta ilmu yang diberikan dan motivasi yang telah diberikan selama ini, sehingga peneliti sampai pada tahap ini sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
6. Seluruh Dosen PG-PAUD FKIP Universitas Sriwijaya, Ibu Dra. Rukiyah, M.Pd., Ibu Mahyumi Rantina, M.Pd., Ibu Febriyanti Utami, M.Pd., Ibu Taruni Suningsih, M.Pd., Ibu Dara Zulaiha, M.Pd., Ibu Rina Rahayu Siregar, S.Pd., M.Psi., Ibu Akmillah Ilhami, M.Pd., Ibu Yuni Dwi Suryani, M.Pd.,

Ibu Yin Yin Septiani, M.Pd., bpk Akbari, M.Pd dan Ibu Lia Dwi Ayu Pagarwati, M.Pd dan selaku Dosen Validator saya terimakasih untuk saran dan arahan sehingga dapat menyelesaikan instrumen penelitian saya dengan baik. Terimakasih banyak atas semua ilmu yang telah kalian berikan kepada saya.

7. Kepada Ibu Tesi Faizah dan Mbak Riansih, S.Pd Selaku Admin Prodi PGPAUD FKIP Universitas Sriwijaya yang telah membantu dalam administrasi selama perkuliahan.
8. Keluarga besar Tk Aisyiyah 12 Palembang, Kepala sekolah, Guru dan Staff atas dukungan dan semangat selama penelitian beserta seluruh murid TK Aisyiyah 12 Palembang, yang turut memberikan dukungan dan semangat selama proses peneliti
9. Ucapan terimakasih kepada teman-teman seperjuangan saya Himapeco yang telah kebersamai saya hampir 4 tahun hingga sekaramg.
10. Ucapan terimakasih kepada sahabat saya yang telah kebersamai saya dari waktu SMA hingga saat ini, yaitu Robiatul Wulandari terimakasih telah menjadi sabahat yang selalu mendukung, mengsupport, dan selalu menyediakan waktu untuk mendengarkan keluh kesah saya.
11. Ucapan terimakasih kepada seseorang yang tidak dapat saya sebutkan namanya, seseorang yang telah kebersamain saya selama 2 tahun terkahir, menjadi bagian dari cinta penulis terimakasih untuk patah hati dan seluruh kebahagiaan dalam prosesn penyelesaian skripsi ini. terimakasih atas semua perlakuan baik, perkataan lembut, dan kesigapan dalam menemani penulis, ternyata pergi nya anda di dalam kehidupan penulis memberikan cukup motivasi untuk terus maju dan berproses menjadi pribadi yang jauh lebih baik, dewasa, dan membuat penulis memahami bahwa setiap orang ada masanya dan di setiap masa ada orangya.
12. Ucapan terimakasih untuk wanita kecil yang di besarkan oleh keadaan, terimakasih telah berjuang hingga saat ini, terimakasih telah bertahan di tengah-tengah ke asingan ini, terimakasih tetap kuat dalam menghadapi bentakan demi bentakan, yah terimakasih kepada diri saya sendiri Dea Adelia telah bertahan sampai di titik ini.

MOTTO

Lā yukallifullāhu nafsan illā wus‘ah

“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya.”
(QS. Al-Baqarah: 286)

“Hatiku tenang mengetahui apa yang melewatkan ku tidak akan pernah menjadi takdirku, dan apa yang di takdirkan untukku tidak akan pernah melewatkan ku”

(Umar bin Khattab)

*Ku habiskan banyak waktu ku hanya untuk mencari suatu ikhlas di antara berjuta
juta kemarahan, ketidak terimaan, ketidak mampuan ku dalam menerima
kenyataan pada setiap harinya.*

*Akupun belajar mencari alasan untuk bisa mengalahkan setiap keluhan yang tak
membuatku tumbuh, dan aku belajar untuk mengusahakan maaf pada setiap
kejadian, yang tak pernah ku harapkan.*

*Tapi menghabiskan waktu hanya untuk meratapi kenyataan yang tak sama
dengan apa yang kita harapkan, itu lebih melelahkan*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan logis-matematis anak usia 5–6 tahun melalui media permainan ular tangga jumbo di TK Aisyiyah 12 Palembang. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis & McTaggart yang terdiri dari empat tahap: perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian berlangsung selama satu bulan dengan pendekatan kolaboratif antara peneliti dan guru kelas. Data dikumpulkan melalui observasi dan dokumentasi, serta dianalisis untuk mengukur indikator logis-matematis, seperti pengenalan angka, penjumlahan, pengurangan, dan penalaran. Hasil penelitian menunjukkan tingkat keberhasilan kemampuan logis-matematis anak mencapai 18,5% dalam katagori berkembang sesuai harapan dan 81,5% dalam katagori berkembang sangat baik, sebelum di lakukanya tindakan mencapai 14,8% meningkat menjadi 29,6% pada siklus I, dan pada siklus II meningkat menjadi 81,5%. Peningkatan tersebut di lihat dari kondisi awal kemampuan logis matematis anak di TK Aisyiyah 12 Palembang yang berada pada rata-rata hasil ketuntasan belajar anak sebesar 58,8% meningkat pada siklus I 62,8% dan meningkat pada siklus II 83,4%. Adapun implikasi penelitian ini adalah penggunaan permainan ular tangga jumbo dapat meningkatkan antusiasme belajar anak, memperkuat pemahaman konsep matematika dasar, serta menumbuhkan kemampuan berpikir sistematis.

Kata kunci: *kemampuan logis-matematis, anak usia 5-6 tahun, ular tangga jumbo,*

ABSTRACT

This study aims to improve the logical-mathematical abilities of children aged 5-6 years through the media of the jumbo snakes and ladders game at TK Aisyiyah 12 Palembang. The method used is Classroom Action Research (CAR) model Kemmis & McTaggart which consists of four stages: planning, action, observation, and reflection. The study lasted for one month with a collaborative approach between researchers and class teachers. Data were collected through observation and documentation, and analyzed to measure logical-mathematical indicators, such as number recognition, addition, subtraction, and reasoning. The results showed that the success rate of children's logical-mathematical abilities reached 18.5% in the category of developing according to expectations and 81.5% in the category of developing very well, before the action was carried out it reached 14.8% increasing to 29.6% in cycle I, and in cycle II it increased to 81.5%. The increase is seen from the initial condition of the logical mathematical ability of children in TK Aisyiyah 12 Palembang which was at 58.8% increasing in cycle I to 62.8% and increasing in cycle II to 83.4%. the use of the jumbo snake and ladder game can increase children's enthusiasm for learning, strengthen the understanding of basic mathematical concepts, and foster systematic thinking skills.

Keywords: *logical-mathematical abilities, children aged 5-6 years, jumbo snakes and ladders.*

DAFTAR ISI

PRAKATA.....	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	viii
MOTTO.....	x
ABSTRAK.....	xi
ABSTRACT	xii
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah Penelitian	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	4
1.4 Manfaat Penelitian.....	4
1.4.1 Manfaat Teoritis	4
1.4.2 Manfaat Praktis	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Hakikat Anak Usia Dini	6
2.1.1 Pengertian Anak Usia Dini	6
2.1.2 Karakteristik Anak Usia Dini	7
2.2 Hakikat Kemampuan Logis-Matematis	11
2.2.1 Pengertian Kemampuan Logis-Matematis Anak Usia 5-6 Tahun	11
2.2.2 Karakteristik Kemampuan Logis-Matematis Anak Usia 5-6 Tahun	14
2.2.3 Stimulasi Kemampuan Logis-Matematis Anak Usia 5-6 Tahun	15
2.3 Hakikat Bermain Dan Permainan AUD	16
2.3.1 Pengertian Bermain Dan Permainan	16
2.3.2 Karakteristik Bermain Dan Permainan AUD	18
2.3.3 Jenis Bermain Dan Permainan AUD	19
2.4 Hakikat Permainan Ular Tangga	20
2.4.1 Pengertian Permainan Ular Tangga	20

2.4.2 Tujuan dan Manfaat Permainan Ular Tangga.....	21
2.4.3 Cara Permainan Ular Tangga	22
2.5 Kerangka Berpikir	24
2.6 Hipotesis Tindakan.....	24
2.7 Penelitian Yang Relevan.....	25
BAB III METODE PENELITIAN	29
3.1 Jenis Penelitian.....	29
3.1.1 Konsep Dasar Penelitian Tindakan Kelas	29
3.2 Subjek dan Objek Penelitian	30
3.3 Lokasi dan Waktu Penelitian	31
3.4 Data dan Sumber Data.....	31
3.5 Teknik Pengumpulan Data	31
3.5.1 Observasi.....	31
3.5.2 Dokumentasi.....	32
3.6 Desain dan Model Penelitian.....	33
3.7 Prosedur Penelitian.....	34
3.8 Instrument Penelitian.....	38
3.8.1 Lembaran Observasi (<i>chek list</i>).....	38
3.9 Teknik Analisis Data	46
3.10 Indikator Keberhasilan	48
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	49
4.1 Deskripsi Lokasi Penelitian.....	49
4.2 Hasil Penelitian	49
4.2.1 Deskripsi Data Awal Kemampuan Anak/Pra Siklus.....	49
4.2.2 Deskripsi Hasil Siklus I.....	54
4.2.2.1 Perencanaan.....	54
4.2.2.2 Pelaksanaan	56
4.2.2.3 Observasi.....	73
4.2.2.4 Refleksi.....	77
4.2.3 Deskripsi Hasil Siklus II.....	78
4.2.3.1 Perencanaan.....	78
4.2.3.2 Pelaksanaan	81

4.2.3.3 Observasi.....	96
4.2.3.4 Refleksi.....	99
4.3 Analisis Data Per Siklus	100
4.4 Pembahasan Hasil Data Per Siklus I dan Siklus II	104
BAB V HASIL KESIMPULAN DAN SARAN	108
5.1 Kesimpulan.....	108
5.2 Saran.....	108
DAFTAR PUSTAKA.....	110
LAMPIRAN.....	113

DAFTAR TABEL

Tabel.2.1 Tingkatan Kecerdasan Logis-Matematis	13
Tabel 2.2 Penelitian Relevan	25
Tabel 3.1 Siklus Penelitian	35
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Observasi Anak 5-6 Tahun.....	38
Tabel 3.3 Lembaran Observasi Kemampuan Logis-Matematis Anak	40
Tabel 3.4 Rubrik Penilaian Kemampuan Logis-Matematis Anak	41
Tabel 3.5 Tingkat Ketuntasan Kemampuan Logis-Matematis Anak	47
Tabel 4.1 Hasil Observasi Kemampuan Logis-Matematis Anak Pra Siklus ...	50
Tabel 4.2 Rekapitulasi Data Peningkatan Kemampuan Logis-Matematis.....	52
Tabel 4.3 Hasil Siklus I Pertemuan I	59
Tabel 4.4 Hasil Siklus I Pertemuan II	62
Tabel 4.5 Hasil Siklus I Pertemuan III	65
Tabel 4.6 Hasil Siklus I Pertemuan IV	69
Tabel 4.7 Hasil Siklus I Pertemuan V	72
Tabel 4.8 Hasil Observasi Kemampuan Logis-Matematis Anak Siklus I	73
Tabel 4.9 Rekapitulasi Data Kemampuan Logis-Matematis Anak Siklus I	74
Tabel 4.10 Hasil Siklus II Pertemuan I	81
Tabel 4.11 Hasil Siklus II Pertemuan II	86
Tabel 4.12 Hasil Siklus II Pertemuan III	89
Tabel 4.13 Hasil Siklus II Pertemuan IV	92
Tabel 4.14 Hasil Siklus II Pertemuan V	94
Tabel 4.15 Hasil Observasi Kemampuan Logis-Matematis Anak Siklus II	95
Tabel 4.16 Rekapitulasi Data Kemampuan Logis-Matematis Anak Siklus II ..	97
Tabel 4.17 Hasil Rekapitulasi Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II	101
Tabel 4.18 Rekapitulasi Data Kemampuan Logis-Matematis Anak Pra Siklus, Siklus I, Siklus II	102

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Permainan Ular Tangga	23
Gambar 2.2 Kerangka Berpikir	24
Gambar 3.1 Model Kemmis Dan Mc Taggart (Hafizah et al., 2023).....	34
Gambar 3.2 Alur Penelitian Tindakan Kelas Model Kemmis Dan Mc Taggart	34
Gambar 4.1 Grafik Hasil Observasi Peningkatan Kemampuan Logis-Matematis Pra Siklus	52
Gambar 4.2 Grafik Hasil Observasi Kemampuan Logis-Matematis Anak Siklus I	76
Gambar 4.3 Grafik Hasil Observasi Kemampuan Logis-Matematis Anak Siklus II	98
Gambar 4.4 Grafik Rekapitulasi Data Kemampuan Logis-Matematis Anak Pra Siklus, Siklus I, Siklus II	103

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Catatan Lapangan.....	112
Lampiran 2. Tabel Kisi-Kisi Observasi	132
Lampiran3. Lampiran 2. Lembar Observasi Kemampuan Logis-Matematis Anak.....	133
Lampiran 4. Rubrik Penilaian.....	135
Lampiran 5. Rpph.....	140
Lampiran 6. Dokumentasi Penelitian	161
Lampiran 7 Rekapitulasi Hasil Penilaian Kemampuan Logis-Matematis Pra Siklus....	165
Lampiran 8. Rekapitulasi Hasil Penilaian Kemampuan Logis-Matematis Siklus I.....	165
Lampiran 9. Rekapitulasi Hasil Penilaian Kemampuan Logis-Matematis Siklus II.....	168
Lampiran10. Rekapitulasi Hasil Penilaian Kemampuan Logis-Matematis Anak.....	170
Lampiran 11. Usul Judul Skripsi.....	171
Lampiran 12. Sk Pembimbing	172
Lampiran 13. Sk Validator.....	174
Lampiran 14. Lembar Validasi.....	175
Lampiran 15. Sk Izin Penelitian Dekan Fkip Unsri.....	177
Lampiran 16. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian.....	179
Lampiran 17. Kartu Bimbingan Skripsi	180
Lampiran 18. Bukti Turnitin/Plagiarisme	179
Lampiran 19. Bukti Publis Artikel	180

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah usaha sadar dalam memberikan fasilitas pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui penyediaan pengalaman dan stimulasi yang bersifat mengembangkan secara terpadu dan menyeluruh agar seorang anak dapat bertumbuh kembang secara sehat dan optimal sesuai dengan nilai, norma, dan harapan masyarakat merupakan tahapan penting dalam perkembangan anak dalam meningkatkan kemampuan berpikir logis-matematis untuk pemecahan masalah, pengenalan angka, penambahan dan pengurangan matematika dasar. Perkembangan kemampuan logis-matematis pada anak usia dini memiliki peran yang sangat penting dalam pembentukan dasar pemahaman matematika pada usia 5-6 tahun, anak-anak berada pada tahap perkembangan kognitif yang signifikan di mana mereka mulai dapat mengenali pola, hubungan sebab-akibat, dan mampu memecahkan masalah dengan cara yang lebih sistematis menjadi landasan bagi kemampuan matematika anak di masa depan.

Menurut Permendikbud 2014 menyatakan bahwa usia dini adalah periode anak menjalani kehidupannya dengan waktu yang cukup banyak untuk bermain. Anak yang berumur 0-6 tahun masuk ke kategori anak usia dini dan berada pada masa pertumbuhan yang cepat. Sejalan dengan pendapat sebelumnya, anak usia dini adalah anak dengan usia yang berkisar 0-6 tahun yang sedang berlangsung pada masa keemasan (*golden age*) memiliki karakteristik yang unik serta berbeda-beda tiap anak, begitupun dengan kecerdasan matematis logis ini membuat setiap anak memiliki kemampuan belajar yang berbeda-beda sehingga dapat berpengaruh dalam kemampuan pemecahan masalah matematika. Anak dengan kecerdasan logis-matematis yang tinggi cenderung berpikir secara konseptual, misalnya menyusun hipotesis, mengadakan kategorisasi dan klasifikasi terhadap apa yang dihadapinya, serta menyenangi kegiatan menganalisis dan mempelajari sebab-akibat terjadinya sesuatu.

Selain itu, terdapat enam aspek perkembangan dan indikator pencapaian anak usia dini; agama dan moral, sosial emosional, fisik motorik, kognitif, bahasa, dan seni. Aspek perkembangan agama dan moral anak mulai mengenal konsep keagamaan, mengucapkan dan membalas salam, serta menunjukkan rasa hormat terhadap sesama. Aspek perkembangan sosial-emosional terdapat tiga aspek penting, yaitu kesadaran diri, tanggung jawab terhadap diri sendiri dan orang lain, serta kemampuan berinteraksi secara sosial. Aspek perkembangan fisik motorik, terbagi menjadi tiga katagori yaitu motorik halus, motorik kasar, serta kesehatan dan prilaku keselamatan. Aspek perkembangan kognitif, yaitu kemampuan belajar dan pemecahan masalah, berpikir logis, serta berpikir simbolik. Aspek perkembangan bahasan, yaitu pemahaman bahasa dan pengungkapan bahasa. Kemampuan mengungkapkan bahasa merupakan bagian dari keterampilan komunikasi, di mana anak dapat mengekspresikan keinginannya melalui berbicara secara langsung. Aspek perkembangan seni memiliki indikator yang meliputi kemampuan mengenal berbagai karya seni serta keterlibatan dalam aktivitas seni.

Selain itu, salah satu aspek yang tidak kalah penting guna mengembangkan pertumbuhan anak yaitu aspek kognitif. Kognitif adalah proses yang meliputi cara memahami, mengolah informasi, memecahkan masalah, memperoleh pengetahuan. Perkembangan kognitif dimulai sejak lahir, ketika manusia mulai menggunakan sensorik dan motorik untuk memahami lingkungan. Akan tetapi perkembangan kognitif juga berkaitan dengan perkembangan kecerdasan, yang menjadi dasar pembentukan intelegensi anak. Salah satu jenis kecerdasan yang berkaitan dengan kognitif dan membentuk intelengensi anak yaitu kecerdasan logis-matematis.

Kecerdasan logis-matematis adalah kecerdasan yang berkaitan dengan kemampuan penggunaan bilangan dan logika secara efektif, menganaliss secara logis untuk memecahkan kasus atau permasalahan, dan melakukan penghitungan secara matematik, menalar secara kritis, kreatif, dan positif. Sehingga kemampuan kecerdasan logis-matematis dapat membantu anak memahami konsep abstrak, mengidentifikasi pola, membuat keputusan rasional, dan menyelesaikan masalah.

Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara, pada November 2024 ke salah satu guru yang mengajar di TK Aisyiyah 12 Palembang. Peneliti mendapati

bahwa di temukan masalah terkait kemampuan logis-matematis anak yang belum berkembang dengan baik. Hal ini di tandai dengan beberapa anak belum mampu berhitung urut dan lancar, beberapa anak belum memahami konsep lebih banyak dan lebih sedikit, dan masih sulit mengenali lambang bilangan dengan tepat. Media dan permainan pembelajaran yang di gunakan di sekolah kurang bervariasi dan belum efektif untuk menstimulasi kemampuan logis-matematis anak. Di perlukan inovasi permainan media pembelajaran lain yang diharapkan guna meningkatkan kemampuan logis-matematis anak. Salah satu permainan yang dapat di gunakan guru untuk meningkatkan kemampuan logis-matematis kepada anak-anak usia 5-6 tahun adalah permainan ular tangga jumbo melalui teknik tindakan kolaboratif menggunakan penelitian tindakan kelas.

Permainan ular tangga merupakan salah satu permainan papan atau carpet untuk anak-anak yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Papan atau carpet permainan di bagi dalam kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak di beri sejumlah gambar “tangga” atau “ular” yang dapat menghubungkannya dengan kotak satu dan kotak lain. Selain itu, tidak ada papan atau carpet permainan standar dalam ular tangga, setiap orang dapat menciptakan papan mereka sendiri dengan jumlah kotak, ular dan tangga yang lainnya.

Adapun permainan ular tangga yang digunakan dalam penelitian ini merupakan modifikasi peneliti dalam bentuk permainan ular tangga jumbo. Peningkatan kecerdasan logis-matematis menggunakan permainan ular tangga didukung oleh beberapa penelitian terdahulu.

Badriah et al. (2021) dengan judul “Pembelajaran Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Kecerdasan Logika Matematika” menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan permainan ular tangga dapat menumbuhkembangkan kecerdasan logis-matematis anak usia dini. Penelitian lain oleh Rasmani et al. (2023) yang berjudul “Multimedia Pembelajaran Interaktif untuk Guru PAUD” juga menunjukkan bahwa setelah dilakukan penelitian dengan menggunakan permainan ular tangga, kemampuan anak usia dini dalam mengenal konsep bilangan mengalami peningkatan. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Srimulyati et al. (2020) dalam penelitiannya yang berjudul “Meningkatkan

Kecerdasan Kognitif Anak dalam Mengenal Konsep Bilangan melalui Bermain Ular Tangga Menggunakan Kartu Angka” menunjukkan bahwa penggunaan media ular tangga dapat meningkatkan kecerdasan anak dalam mengenal konsep bilangan.

Berbeda dengan penelitian sebelumnya penelitian ini menggunakan permainan ular tangga jumbo yang memiliki potensi untuk meningkatkan kemampuan logis-matematis anak, peneliti berniat menggunakan permainan ular tangga jumbo untuk meningkatkan kemampuan logis-matematis anak di TK Aisyiyah 12 Palembang mengingat belum adanya peneliti menggunakan permainan ular tangga. Oleh karena itu peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “Peningkatan Kemampuan Logis-Matematis Melalui Permainan Ular Tangga Jumbo Pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Aisyiyah 12 Palembang”.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas adapun rumusan permasalahannya yaitu, “Bagaimana penerapan permainan ular tangga jumbo dalam meningkatkan kemampuan logis-matematis anak usia 5-6 tahun di TK Aisyiyah 12 Palembang?”.

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui peningkatan kemampuan logis-matematis melalui permainan ular tangga jumbo pada anak usia 5-6 tahun di tk aisyiyah 12 Palembang.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian yang dilakukan memiliki potensi untuk menyumbangkan pemahaman tentang kemampuan logis-matematis anak dengan rentang usia 5-6 tahun.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Anak

Dengan adanya penelitian ini dengan menggunakan media ular tangga dapat membantu anak-anak mengembangkan kemampuan berpikir logis mereka, khususnya dalam konteks matematika dasar, seperti pengenalan angka, urutan angka, serta operasi matematika sederhana.

2. Bagi Pendidik

Penelitian ini dapat memberikan permainan alternatif atau dapat di jadikan ide pembelajaran yang menarik dan efektif, yaitu media ular tangga, yang dapat digunakan oleh pendidik untuk mengajarkan tentang matematika dasar secara lebih interaktif dan menyenangkan.

3. Bagi Sekolah

Peneliti berharap dengan penggunaan media permainan ular tangga dapat membantu guru di sekolah mengembangkan keterampilan dalam penggunaan media dan memperbanyak metode pembelajaran yang lebih kreatif dan efektif lagi.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Berharap supaya setelah di lakukanya penelitian ini dapat menjadi dasar bagi peneliti selanjutnya tentang penggunaan media ular tangga dalam meningkatkan pengetahuan dan perkembangan berbagai media media pembelajaran lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Adha, S. M., & Rahaju, E. B. (2020). Matematika Ditinjau Dari Kecerdasan Logis-Matematis. *Jurnal Penelitian Pendidikan Matematika Dan Sains*, 4(2), 62–71.
- Asrori, & Rusman. (2020). Classroom Action Reserach Pengembangan Kompetensi Guru. In *Pena Persada*.
- Astuti, D., & Rohmalina. (2024). Wordwall: Permainan Edukatif dalam Meningkatkan Kecerdasan Logika Matematika Anak Usia 5-6 Tahun. *Ceria (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 7(1), 100–107.
- Badriah, N., Dwi, F., & Santana, T. (2021). Pembelajaran permainan ular tangga untuk meningkatkan kecerdasan logika matematika. *Jurnal Ceria*, 4(2), 213.
- Fransisca, R., Wulan, S., & Supena, A. (2020). Meningkatkan Percaya Diri Anak dengan Permainan Ular Tangga Edukasi. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 630. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.405>
- Hafizah, A. N., Suhartini, S., & Widiyatmoko, A. (2023). *VEKTOR : Jurnal Pendidikan IPA PEMANFAATAN LIVEWORKSHEETS TERINTEGRASI AUGMENTED REALITY UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR TATA SURYA PESERTA DIDIK KELAS VII D SMPN 26 SEMARANG*. 04. <https://doi.org/10.35719/vektor.v4i02.92>
- Handayani, S. L., & Rukmana, D. (2020). Peningkatan Kemampuan Menulis Karya Ilmiah Guru Melalui Pelatihan Penelitian Tindakan Kelas bagi Guru SD. *Publikasi Pendidikan*, 10(1), 8. <https://doi.org/10.26858/publikan.v10i1.9752>
- Hasan, H. (2022). Pengembangan Sistem Informasi Dokumentasi Terpusat Pada STMIK Tidore Mandiri. *Jurasik (Jurnal Sistem Informasi Dan Komputer)*, 2(1), 23–29. <http://ejournal.stmik-tm.ac.id/index.php/jurasik/article/view/32>
- Hasibuan, P., Azmi, R., Arjuna, D. B., & Rahayu, S. U. (2023). Analisis Pengukuran Temperatur Udara Dengan Metode Observasi Analysis of Air Temperature Measurements Using the Observational Method. *ABDIMAS: Jurnal Garuda Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 8–15. <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>
- Institut, S., Islam, A., Muhammad, S., & Sambas, S. (2021). PENELITIAN

- TINDAKAN KELAS (Teori dan Aplikasinya Pada Pembelajaran Bahasa Arab). *Borneo: Journal of Islamic Studies*, 1(2), 1–17.
- Jannah, M. H. (2023). *Penerapan Metode Bermain Gerak dan Lagu untuk Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di TK Cahaya Bunda Lampung Selatan*.
- Made, I. G., Dharma, S., & Suraya, R. S. (2024). Pelatihan observasi sampah dapur. *Communnity Development Journal*, 5(4), 6370–6374.
- Nurasyiah, R., & Atikah, C. (2023). Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini. *Khazanah Pendidikan*, 17(1), 75. <https://doi.org/10.30595/jkp.v17i1.15397>
- Nurhayati, S., Zarkasih Putro, K., dan Permainan Anak Usia Dini, B., Nur Hayati, S., & Sunan Kalijaga Yogyakarta, U. (2021). GENERASI EMAS Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini Volume 4 Nomor 1, Mei 2021, BERMAIN DAN PERMAINAN ANAK USIA DINI. *Jurnal Pendidikan Islam Usia Dini*, 4 nomor 1, 1–13.
- Pramana, C. (2020). Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Dimasa Pandemi Covid-19. *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini*, 2(2), 115. <https://doi.org/10.35473/ijec.v2i2.557>
- Putri, A. A., Reswita, R., Novitasari, Y., & Fadillah, S. (2023). Meningkatkan Kecerdasan Logika Matematika Anak Usia Dini melalui Permainan Edukatif Papan Telur. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(6), 7181–7190. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.5625>
- Rasmani, U. E. E., Wahyuningsih, S., Nurjanah, N. E., Jumiatmoko, J., Widiastuti, Y. K. W., & Agustina, P. (2023). Multimedia Pembelajaran Interaktif untuk Guru PAUD. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 10–16. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.3480>
- Rubiyatin, U. F. (2023). Upaya meningkatkan hasil belajar siswa melalui media rekaman suara. *JIPSINDO (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia)*, 10(01), 88–99.
- Susetyawati, M. M. E., Wicaksono, B., Oktavia, L., & Maharani Putri, N. (2024). Permainan Ular Tangga Sebagai Media Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Derivat: Jurnal Matematika Dan Pendidikan*

- Matematika*, 11(2), 203–210. <https://doi.org/10.31316/jderivat.v10i2.6872>
- Trihartoto, A. (2020). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Berbantu Media Gambar. *International Journal of Elementary Education*, 4(1), 122. <https://doi.org/10.23887/ijee.v4i1.24391>
- Wahyudin, E., & Suhartini, N. (2021). Upaya Meningkatkan Kecerdasan Matematis Logis sAnak Melalui Permainan Ular Tangga Di RA Bani Utsman Darma. JoECCE. *Journal Of Early Childhood and Character Education*, 1(2), 123–134.
- Wulandari, L., & Fatmahanik, U. (2020). Kemampuan Berpikir Logis Matematis Materi Pecahan pada Siswa Berkemampuan Awal Tinggi. *Laplace : Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 43–57. <https://doi.org/10.31537/laplace.v3i1.312>