



Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Numerasi Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Usia Dini 4 - 5 Tahun Di TK Palazzo Jaya Bekasi

Ayu Azhari¹⁾, Astuti Darmiyanti²⁾, Nancy Riana³⁾

Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Universitas Singaperbangsa Karawang

Received: 07 July 2025
Revised: 16 July 2025
Accepted: 23 July 2025

Abstract

This research discusses the influence of the numeracy game snakes and ladders on the ability to recognize number symbols in early childhood 4 - 5 years old at the Palazzo Jaya Bekasi Kindergarten. The media for the numeracy snakes and ladders game is included in the learning media in the form of visual media made from large banner material, dice made from flannel and dacron and equipped with other media. The aim of designing this media is to develop the ability to recognize number symbols in children aged 4 - 5 years. The research approach used is a quantitative approach with a pre-experimental research type, one group pretest – posttest design. The population in this study consisted of 15 children. Data collection used in the research was carrying out a pretest as an initial test, then carrying out treatment activities which were carried out in 8 meetings and carrying out posttest activities as a final test. The analysis techniques used are descriptive statistics, normality test using the Kolmogorov-Smirnov test, homogeneity test, and hypothesis testing using paired sample t-test. Based on the results of this research, it can be concluded that the ability to recognize number symbols starts from the age of 4 - 5 years. This can be proven by the results of the paired sample t-test, namely the t count obtained a value of 45.121 and the t table of 1.761 so it can be concluded that $t \text{ count} \geq t \text{ table}$ with these rules then H_a is accepted and H_o is rejected and Sig. (2-Tailed) $0.000 < 0.05$, then the rule states that H_o is rejected and H_a is accepted, which means that the use of the numeracy snakes and ladders game media has a significant influence on the ability to recognize number symbols in children aged 4 - 5 years at the Palazzo Jaya Bekasi Kindergarten. . Thus, the use of game media can help children develop their ability to recognize number symbols.

Keywords: Children, Ability to Recognize Number Symbols, Media Game Snakes and Ladders Numeracy

(*) Corresponding Author: ayuazhari12.nh@gmail.com, astuti.darmiyanti@fai.unsika.ac.id, nancy.riana@fai.unsika.id

How to Cite: 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.A), 36-58. Retrieved from <https://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/view/12594>

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini menurut Permendikbud Ristek nomor 7 tahun 2022 merupakan sebuah upaya suatu pembinaan yang akan diberikan kepada anak saat baru dilahirkan hingga anak berusia 6 tahun dengan melalui beberapa pemberian rangsangan suatu pendidikan agar dapat membantu pertumbuhan serta perkembangan diri anak agar anak siap dalam melanjutkan kejenjang pendidikan berikutnya. Selain itu menurut Ki Hajar Dewantara merupakan masa penting

terhadap kehidupan anak dimana masa tersebut merupakan masa terbentuknya jiwa anak dalam segala pengalaman yang diterima oleh anak ketika berusia dibawah tujuh tahun, maka terdapat pula pendapat lain mengenai pendidikan anak usia dini yang di kemukakan oleh Ambarwati dan Purnomo (2022) mengatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini merupakan sebuah upaya yang dilakukan secara sistematis dalam memajukan sebuah perkembangan pada diri anak usia dini.

Kemampuan dalam mengenal lambang bilangan adalah sebuah keterampilan yang dimiliki seorang anak untuk mengenal simbol bilangan. Mengenalkan lambang bilangan perlu ditingkatkan atau distimulasi sejak dini karena anak masih mudah untuk menyerap informasi yang diperolehnya. Menurut penelitian oleh Khofifah (2020) mengatakan bahwa pentingnya mengenalkan lambang bilangan pada anak usia dini karena dapat menjadikan anak mengerti lambang bilangan dan akan mempermudah anak untuk memahami sebuah konsep matematika pada jenjang berikutnya, pengenalan lambang bilangan juga dapat membantu anak untuk mengetahui makna atau sebuah nilai dari suatu bilangan.

Berdasarkan hasil observasi menyebutkan bahwa mengenal lambang bilangan pada anak usia dini di TK Palazzo Jaya yang masih belum berkembang dengan baik adalah mengenal lambang bilangan mereka mampu untuk membilang angka satu sampai dengan sepuluh namun tidak mengetahui lambang yang mereka sebutkan dan mereka masih belum mengerti banyak sedikit benda yang dibandingkan, dari hasil observasi terdapat 15 dari 30 anak atau sekitar 50% di TK Palazzo Jaya Bekasi dalam mengenal lambang bilangan masih rendah seperti anak belum mampu menyebutkan bilangan 1-10, anak belum mampu menunjukkan lambang bilangan 1-10, anak belum mampu mengurutkan bilangan 1-10, anak belum mampu mengklasifikasikan simbol-simbol bilangan, anak belum mampu mencocokkan hasil jumlah objek bilangan ,dan anak belum bisa menghubungkan objek bilangan 1-10.

Penyebab rendahnya kemampuan mengenal lambang bilangan di TK Palazzo Jaya ini dikarenakan dalam penyampaian materi yang dilaksanakan di TK ini sangat tradisonal dimana dalam pembelajaran masih menggunakan metode ceramah atau hanya penyampaian melalui kata-kata saja, sehingga membuat menurunnya minat anak ketika belajar dalam penerimaan pengetahuan dari materi yang telah diberikan oleh guru, hal tersebut akan mengakibatkan kurangnya minat belajar didalam kelas dan sulit untuk mencapai hasil yang optimal.

Dalam mengatasi permasalahan yang terjadi di TK tersebut, maka salah satu cara yang harus dilakukan dalam kegiatan pembelajaran yakni dengan melakukan sebuah aktivitas yang menyenangkan bagi siswa yaitu bermain dengan anak, kegiatan bermain dengan anak akan melibatkan anggota tubuh anak seperti tangan, kaki dan mata anak. Oleh karena itu, agar pencapaian pembelajaran dapat optimal dengan baik maka perlu adanya perencanaan kegiatan pembelajaran dalam kelas yang dilaksanakan di TK dengan meliputi pemilihan bahan media pembelajaran, sumber media serta metode atau teknik yang akan digunakan oleh guru sehingga didapatkan kegiatan pembelajaran yang menarik dan bermakna yang akan diterima oleh anak.

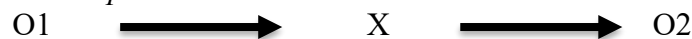
Penggunaan Permainan Ular Tangga Numerasi (ultrasi) yang disajikan kepada anak bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan dan memotivasi anak untuk giat dalam belajar, selain itu anak juga dapat

menstimulasi motorik halus karena dalam permainan ini anak berperan sebagai pion. Permainan ini memiliki media tambahan seperti kartu angka yang berguna untuk membantu anak mengenal lambang bilangan secara berurutan dan anak dapat berhitung jumlah sesuai bilangannya, sehingga anak dapat menyerap dengan mudah materi yang disampaikan.

METODE

Pendekatan penelitian merupakan suatu cara ilmiah agar mendapatkan sebuah data dengan suatu tujuan dan kegunaan tertentu. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif. Menurut Sugiyono (2019) metode kuantitatif merupakan metode penelitian yang berdasarkan kepada filsafat positivisme dan menggunakan sebuah data kuantitatif. Data kuantitatif menurut Sugiyono merupakan sebuah data penelitian yang bersifat angka-angka yang dapat diukur dengan alat uji perhitungan seperti statistik yang berkaitan dengan hasil kesimpulan suatu masalah yang diteliti. Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu metode eksperimen. Metode eksperimen merupakan sebuah metode yang dilakukan dengan cara percobaan yang digunakan untuk mengetahui pengaruh sebuah variabel independen atau variabel bebas (*treatment* / perlakuan) terhadap sebuah variabel dependen atau variabel terikat (hasil) dalam suatu kondisi yang dikendalikan (Sugiyono,2019).

Desain yang digunakan pada penelitian ini yaitu pre eksperimen dengan jenis bentuk (*Pre-Experimental Designs*). Penelitian ini menggunakan jenis *The One Group Pretest-Posttest* yang merupakan bentuk desain penelitian sederhana dimana terdapat sekelompok saja yang diamati dan diberikan perlakuan tanpa adanya perbandingan, penelitian dengan desain ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media permainan ular tangga numerasi terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan anak usia 4-5 tahun di TK Palazzo Jaya Bekasi. Berikut adalah bentuk prosedur *One Group Pretest-Posttest*.



Keterangan :

O1 : *Pretest* (sebelum diberikan perlakuan)

X : *Treatment* atau Perlakuan

O2 : *Posttest* (setelah diberikan perlakuan)

Uji Validitas

Menurut Sugiyono dalam Joko Prambudi & Jati Imantoro (2021) menyatakan bahwa validitas data adalah sejauh mana data yang dikumpulkan relevan dengan pertanyaan penelitian yang diajukan, dan apakah data tersebut mengukur apa yang sebenarnya ingin diukur. Uji coba validitas dalam penelitian ini dilakukan pada anak kelompok A yang berusia 4-5 tahun berjumlah 15 orang di sekolah TKIT AJIMUTU GLOBAL INSANI Bekasi.

Uji coba ini dilakukan untuk mengetahui uji validitas dalam instrument dengan jumlah 17 butir pertanyaan. Lalu, membandingkan *rtabel* (korelasi tabel) dengan *rhitung* (korelasi hitung). Atau hasil olah data untuk mengevaluasi hasil olah data. Jika nilai *rhitung* lebih besar dari *rtabel*, butir pertanyaan instrument termasuk data “valid”. Jika nilai *rhitung* lebih rendah dari *rtabel*, butir pertanyaan tersebut termasuk data “Tidak Valid” pada butir angka dilakukan perhitungan menggunakan SPSS.

Uji Reliabilitas

Reliabilitas merupakan suatu tingkat ketetapan terhadap suatu instrumen untuk mengukur apa yang akan diukur.

Pengujian reliabilitas instrumen dengan menggunakan rumus Alpha Cronbach :

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Keterangan :

- r₁₁ = reliabilitas yang dicari
- n = Jumlah item pertanyaan yang di uji
- ∑σ² = Jumlah varians skor tiap-tiap item
- σ² = varians total

Berdasarkan uji reabilitas instrument menggunakan IBM SPSS Statitics hasil sebesar 0.923. Sesuai pada hasil pengelolaan data, intrumen penelitian ini masuk dalam kriteria “Tinggi Reliabel”.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Deskriptif

Penelitian ini dilakukan di TK.Palazzo Jaya Bekasi, Populasi yang diambil dalam penelitian ini adalah anak kelas A di TK Palazzo Jaya dengan jumlah keseluruhan 30 anak sedangkan sampel yang digunakan pada penelitian ini sebanyak 15 anak dan diambil secara teknik *purposive sampling* yaitu kelas seluruh anak kelas A1 dengan rentang usia 4-5 tahun.

Dalam penelitian ini, peneliti akan menyajikan data penelitian mengenai pengaruh media permainan Ular Tangga Numerasi terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan anak usia 4-5 tahun di TK Palazzo Jaya Bekasi. Dalam mengawali kegiatan penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti, maka peneliti memulai penelitian dengan melakukan observasi atau pengamatan berupa kegiatan *pretest* yang disesuaikan dengan item instrumen penelitian guna mengetahui kondisi awal kemampuan mengenal lambang bilangan anak usia 4-5 tahun di kelas A1 TK Palazzo Jaya Bekasi.

Terdapat beberapa bagian kegiatan dalam proses penelitian, adapun bagian-bagian dari kegiatan penelitian yang dilakukan yaitu sebagai berikut :

- a. Peneliti mengambil penelitian sebanyak 15 anak dari kelas A TK Palazzo Jaya Bekasi.
- b. Guna mendapatkan data awal kemampuan mengenal lambang bilangan anak, peneliti melakukan *pretest* terlebih dahulu terhadap subyek penelitian yang berguna sebagai pembanding nantinya.
- c. Melaksanakan *treatment* menggunakan media Ultrasi dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan sebanyak 8 kali pertemuan yang bertujuan agar menstimulus perkembangan kemampuan mengenal lambang bilangan subyek penelitian.
- d. Kemudian melaksanakan kegiatan *posttest* agar mendapatkan data akhir setelah dilakukan perlakuan (*treatment*) terhadap subyek dan hasil data akan diolah serta dibandingkan dengan data *pretest* guna mengetahui bagaimana pengaruh media

permainan Ular Tangga Numerasi (ultrasi) terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan pada subyek penelitian ini.

Table 1 Rancangan Kegiatan Penelitian

Hari/Tanggal	Pertemuan	Materi	Waktu
Senin, 26 Agustus 2024	<i>Pretest</i>	Permainan Ular Tangga Numerasi dengan aktivitas kegiatan menyebutkan simbol bilangan, menunjukan simbol bilangan, mengurutkan simbol bilangan, mengklasifikasikan bilangan, mencocokkan serta menghubungkan objek bilangan	90 Menit
Selasa, 27 Agustus 2024	<i>Treatment 1</i>	Permainan media Ular Tangga Numerasi (Ultrasi) serta media tambahan kartu angka dengan aktivitas menyebutkan simbol lambang bilangan seperti menyebutkan lambang bilangan 1-10, menyebutkan lambang yang ditunjuk oleh guru serta menyebutkan lambang bilangan secara acak (Misalkan setelah bilangan 3 adalah bilangan 4, sebelum 6 adalah bilangan 5)	90 Menit
Rabu, 28 Agustus 2024	<i>Treatment 2</i>	Media permainan Ular Tangga Numerasi dengan media tambahan kartu angka. Pada kegiatan ini anak menunjukkan simbol-simbol bilangan, seperti menunjukkan lambang bilangan 1-10 dan menunjukkan lambang bilangan yang ditunjuk oleh guru melalui kartu angka dan media Ular Tangga Numerasi misalnya guru menunjukkan dan memberi pertanyaan yang mana lambang bilangan 4,7, dan lain sebagainya	90 Menit
Kamis, 29 Agustus 2024	<i>Treatment 3</i>	Media permainan Ular Tangga Numerasi dengan aktivitas mengurutkan lambang bilangan 1-10 mulai dari terkecil hingga terbesar seperti mengurutkan lambang bilangan 1,2,3,4,5,6, ... serta mengurutkan	90 Menit

		lambang bilangan dari yang terbesar hingga yang terkecil seperti 10,9,87,6,...	
Jum'at, 30 Agustus 2024	<i>Treatment 4</i>	Media permainan Ular Tangga Numerasi dilengkapi kartu angka serta bola kecil dengan aktivitas melengkapi lambang bilangan yang di kosongkan pada kartu angka yang telah disusun serta mengelompokkan benda dengan bola kecil yang berbeda jumlahnya	90 Menit
Senin, 2 September 2024	<i>Treatment 5</i>	Media permainan Ular Tangga Numerasi yang dilengkapi bola kecil dengan aktivitas menunjukkan jumlah benda yang lebih sedikit menggunakan bola kecil	90 Menit
Selasa, 3 September 2024	<i>Treatment 6</i>	Media permainan Ular Tangga Numerasi dengan aktivitas anak menunjukkan lambang bilangan yang sesuai dengan dadu yang diperoleh pada media ultrasi	90 Menit
Rabu, 4 September 2024	<i>Treatment 7</i>	Media permainan Ular Tangga Numerasi yang dilengkapi kartu angka dengan aktivitas anak mencocokkan lambang bilangan dari hasil dadu yang diperoleh serta menghitung jumlah gambar yang terdapat pada kartu angka	90 Menit
Kamis, 5 September 2024	<i>Treatment 8</i>	Media permainan Ular Tangga Numerasi yang dilengkapi kartu hubung yang terdapat beberapa soal lambang bilangan yang terdapat beberapa jumlah gambar yang berbeda dengan aktivitas anak menghubungkan jumlah gambar pisang yang telah dihitung sesuai dengan lambang bilangannya serta anak menyebutkan hasil dari tarik hubung antar jumlah	90 Menit

		gambar pisang dengan lambang bilangannya	
Jum'at, 6 September 2024	<i>Posttest</i>	Permainan Ular Tangga Numerasi dengan aktivitas kegiatan menyebutkan simbol bilangan, menunjukan simbol bilangan, mengurutkan simbol bilangan, mengklasifikasikan bilangan, mencocokkan serta menghubungkan objek bilangan	90 Menit

a. Pelaksanaan *Pretest*

Kegiatan *pretest* ini dilaksanakan pada hari Senin, 26 Agustus 2024 di ruang kelas A1 TK Palazzo Jaya Bekasi. Pelaksanaan *pretest* dilakukan bersama dengan 15 anak dengan batas waktu selama 90 menit dengan alokasi waktu bersamaan dengan kegiatan inti pada proses pembelajaran.

Teknis kegiatan *pretest* dilaksanakan secara bergantian dengan tujuan diadakan kegiatan ini agar dapat mengetahui jangkauan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia 4-5 tahun di TK Palazzo Jaya Bekasi sebelum diadakannya kegiatan *Treatment* atau kegiatan perlakuan dalam penelitian.

Setelah dilakukan kegiatan *pretest* serta telah mendapatkan hasil datanya, maka data tersebut diolah dengan menggunakan statistik deskriptif agar dapat dijabarkan karakteristik dari hasil data yang diperoleh seperti nilai rata-rata, nilai maksimum, nilai minimum, varians, median, modus, serta standar deviasi (simpangan baku). Berikut adalah hasil data *pretest* kemampuan mengenal lambang bilangan anak usia 4-5 tahun di TK Palazzo Jaya Bekasi melalui media permainan Ular Tangga Numerasi :

Table 2 Deskripsi Data *Pretest*

No	Deskripsi data	Hasil <i>Pretest</i>
1	Nilai Maksimum	30
2	Nilai Minimum	23
3	Nilai Rata-rata (Mean)	27
4	Median	27
5	Modus	25 dan 29
6	Varians	5,128
7	Standar Deviasi	2,264
8	Jumlah Skor	404

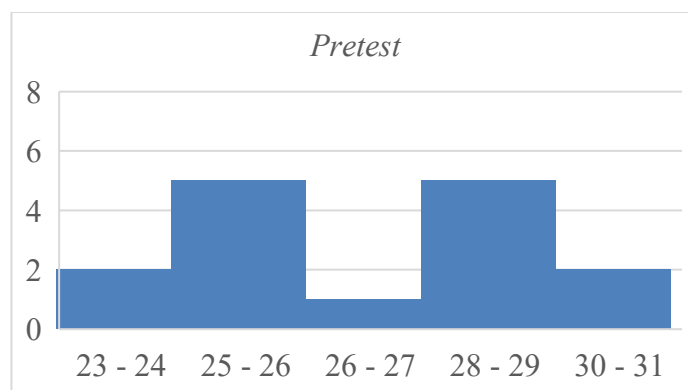
Berdasarkan tabel diatas, maka dapat dideskripsikan bahwasannya nilai yang telah diperoleh melalui kegiatan *pretest* pada 15 anak yang telah diteliti mendapatkan mendapatkan hasil skor tertinggi yaitu 30, sedangkan skor terendah adalah 23, nilai rata-rata dari hasil *pretest* menunjukkan sebesar 27 yang artinya bahwa nilai rata-rata kemampuan mengenal lambang bilangan anak berada pada tingkatan Mulai Berkembang(MB), median pada hasil data *pretest* mendapatkan skor 27 dan modulusnya atau nilai yang sering muncul dalam hasil *pretest* dalam hasil perhitungan yakni 25 dan 29, kemudian varians dari data hasil *pretest* sebesar 2,264

serta hasil standar deviasi pada hasil tersebut yaitu 2,264. Dari hasil data *pretest* juga dapat ditampilkan melalui tabel distribusi frekuensi yakni sebagai berikut :

Table 3 Distribusi Frekuensi Data *Pretest*

No	Interval Kelas	Batas Bawah	Batas Atas	Frekuensi Absolut	Frekuensi Kumulatif	Frekuensi Relatif
1	23-24	22,5	24,5	2	2	13,3%
2	25-26	24,5	26,5	5	7	33,3%
3	26-27	25,5	27,5	1	8	6,8%
4	28-29	27,5	29,5	5	13	33,3%
5	30-31	29,5	31,5	2	15	13,3%
Total				15		100%

Berdasarkan tabel frekuensi yang telah dijabarkan diatas, maka tabel frekuensi menunjukkan bahwa nilai yang diperoleh dikelompokkan menjadi lima kelas interval dengan panjang kelas interval 1, kemudian setelah dikelompokkan menjadi lima kelompok, setelah itu mencari frekuensi absolut, frekuensi kumulatif, serta frekuensi relatif. Jika telah didapatkan hasilnya seperti diatas, maka dapat dijabarkan bahwasannya anak yang memiliki skor rata-rata berjumlah 1 anak dengan hasil presentase 6,8%, kemudian jumlah anak yang memiliki nilai di atas rata-rata berjumlah 7 anak dengan presentase 46,6% dan jumlah anak dibawah rata-rata 7 anak dengan presentase 46,6%. Setelah itu hasil dari data *pretest* ini dapat digambarkan dalam grafik berikut ini :



Grafik 1 Histogram Hasil Data *Pretest*

Pada grafik tersebut dapat diketahui bahwasannya kemampuan mengenal lambang bilangan anak kelompok A TK Palazzo Jaya Bekasi masuk dalam kategori Mulai Berkembang (MB). Hal ini dapat dilihat melalui skor yang yang diperoleh pada anak kelas interval 23-24 sebanyak 2 anak, kelas interval 25-26 sebanyak 5 anak, kelas interval 26-27 sebanyak 1 anak, kelas interval 28-29 sebanyak 5 anak dan kelas interval 30-31 sebanyak 2.

Dari hasil tersebut, maka dapat ditarik kesimpulan bahwasannya kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak kelompok A TK Palazzo Jaya Bekasi belum berkembang dengan baik. Oleh karena itu perlu dilakukannya perlakuan khusus(*treatment*) supaya kemampuan mengenal lambang bilangan anak dapat berkembang dengan baik sesuai pada tahap perkembangan usia anak.

b. Pelaksanaan *Treatment*

Setelah dilaksanakannya kegiatan *pretest*, maka kegiatan selanjutnya yang peneliti lakukan yaitu memberikan perlakuan (*treatment*) kepada obyek yang sedang diteliti menggunakan media Ular Tangga Numerasi agar dapat mengetahui bagaimana pengaruh media permainan tersebut terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan anak usia 4-5 tahun yang akan dilakukan di TK Palazzo Jaya Bekasi. Peneliti akan memberikan *treatment* sebanyak 8 kali pertemuan. Berikut merupakan rincian perlakuan (*treatment*) dalam pelaksanaan penelitian ini :

1) *Treatment* Pertama

a) Persiapan

Pelaksanaan *treatment* yang pertama dilaksanakan pada tanggal 27 Agustus 2024 diruang kelas kelompok A1 TK Palazzo Jaya Bekasi. *Treatment* pertama ini dilaksanakan bersama 15 anak yang diteliti. Waktu yang dipakai dalam melakukan kegiatan ini yaitu 90 menit. Sebelum dilaksanakan kegiatan ini peneliti telah menyiapkan media permainan Ular Tangga Numerasi untuk dipergunakan dalam *treatment* ini.

b) Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan *treatment* pertama hingga terakhir menggunakan media permainan Ular Tangga Numerasi dan media tambahan

c) Evaluasi

Sebuah proses penilaian anak setelah dilaksanakannya kegiatan *treatment* sehingga dapat dilakukannya perbaikan dikegiatan selanjutnya.

c. Pelaksanaan *Posttest*

Pelaksanaan *posttest* dilakukan pada hari Jum'at, 6 September 2024 diruang kelas kelompok A1 TK Palazzo jaya Bekasi. Tujuan pelaksanaan *posttest* yaitu agar dapat mengetahui sudah sampai mana kemampuan mengenal lambang bilangan anak usia 4-5 tahun di TK Palazzo Jaya Bekasi setelah diberikan perlakuan atau *treatment* sebanyak 8 kali pertemuan dengan menggunakan media permainan Ular Tangga Numerasi. Kemudian data hasil *posttest* akan dihitung dan dibandingkan dengan data *pretest*.

Setelah dilaksanakan *posttest*, data yang telah didapat kemudian diolah dan deskripsikan agar memperoleh serta memberikan gambaran mengenai distribusi skor variabel penelitian. Hasil data penelitian *pretest* dan *posttest* yang telah didapatkan kemudian dianalisis melalui perbandingan tertentu sehingga dapat dilihat perubahan atau pengaruh dari permainan Ular Tangga Numerasi (Ultrasi) terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan anak usia 4-5 tahun. Deskripsi data yang didapat mencakup skor minimum, skor maksimum, nilai rata-rata (mean), median, modus, varians, simpangan baku atau standar deviasi serta jumlah skor data mentah. Berikut merupakan hasil perhitungan data *posttest* terhadap kemampuan anak usia 4-5 tahun dengan permainan Ular Tangga Numerasi :

Table 4 Deskripsi Data *Posttest*

No	Deskripsi data	Hasil Posttest
1	Nilai Maksimum	54
2	Nilai Minimum	51
3	Nilai Rata-rata (Mean)	53
4	Median	52
5	Modus	52 dan 54

6	Varians	1,267
7	Standar Deviasi	1,125
8	Jumlah Skor	788

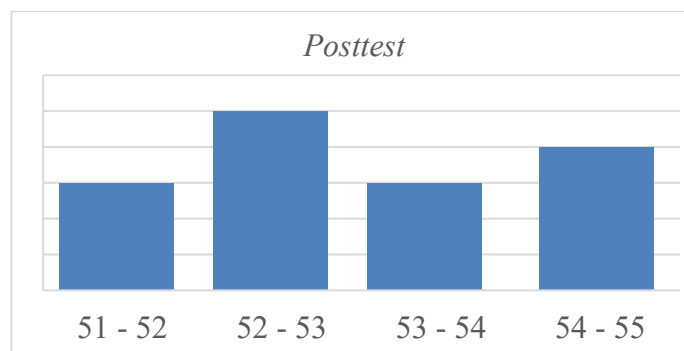
Dari tabel diatas dapat di deskripsikan bahwasannya kegiatan *posttest* bersama 15 anak memperoleh hasil sebagai berikut skor tertinggi adalah 54 sedangkan skor terendah yaitu 51. Nilai rata-rata yang diperoleh data *posttest* yaitu 53 maka hasil rata-rata pada kemampuan mengenal lambang bilangan anak berada di tingkat skor BSH (Berkembang Sesuai Harapan). Median pada data *posttest* memiliki skor 52 serta modus atau nilai yang sering muncul pada data *posttest* skornya yaitu 52 dan 54. Kemudian hasil varians data tersebut mendapatkan hasil 1,267 dengan standar deviasinya yaitu 1,125.

Setelah dilaksanakan *posttest*, data yang telah didapat kemudian diolah dan dijabarkan guna memperoleh dan memberikan gambaran tentang distribusi skor variabel penelitian. Data hasil *posttest* yang telah didapatkan akan di analisis melalui perbandingan tertentu sehingga dapat dilihat perubahan atau pengaruh bermain Ular Tangga Numerasi terhadap mengenal lambang bilangan anak usia 4-5 tahun di TK Palazzo Jaya Bekasi. Deskripsi data yang diperoleh meliputi skor sangat rendah, rendah, sedang, dan tinggi. Kemudian data hasil *posttest* juga dapat ditampilkan dalam tabel distribusi frekuensi sebagai berikut :

Table 5 Distribusi Frekuensi Data Pretest

No	Interval Kelas	Batas Bawah	Batas Atas	Frekuensi Absolut	Frekuensi Kumulatif	Frekuensi Relatif
1	51 – 52	50,5	52,5	3	3	20%
2	52 – 53	51,5	53,5	5	8	33,3%
3	53 – 54	52,5	54,5	3	11	20%
4	54 – 55	53,5	55,5	4	15	26,7%
Total				15		100%

Kegiatan *posttest* pada 15 anak yang diteliti mendapatkan nilai diatas rata-rata sebesar 46,7% dan nilai dibawah rata-rata sebesar 20%. Nilai rata-rata yang didapatkan dari *posttest* yaitu 53 maka, dapat dikatakan bahwa nilai rata-rata kemampuan mengenal lambang bilangan anak berada pada tingkat skor BSH (Berkembang Sesuai Harapan). Nilai minimum yang diperoleh pada kegiatan *posttest* yaitu 51 dan nilai maksimum yang diperoleh pada kegiatan *posttest* yaitu 54. Berikutnya data hasil *posttest* juga dapat ditampilkan dalam grafik dibawah ini :



Grafik 2 Histogram Hasil Data *Posttest*

Pada grafik diatas dapat diketahui bahwasannya hasil *posttest* kemampuan mengenal lambang bilangan anak kelompok A1 TK Palazzo Jaya Bekasi berada pada skor berkembang sesuai harapan (BSH) . Hal ini dapat dilihat dari skor yang diperoleh pada kelas interval 51-52 sebanyak 3 anak, pada kelas interval 52-53 sebanyak 5 anak, pada kelas interval 53-54 sebanyak 3 anak, dan pada kelas interval 54-55 sebanyak 4 anak.

Kemudian data hasil *pretest* dan *posttest* dapat ditampilkan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 6 Data Hasil Pretest dan Posttest

No	Deskripsi data	Hasil <i>Pretest</i>	Hasil <i>Posttest</i>
1	Nilai Maksimum	30	54
2	Nilai Minimum	23	51
3	Nilai Rata-rata (Mean)	27	53
4	Median	27	52
5	Modus	25 dan 29	52 dan 54
6	Varians	5,128	1,267
7	Standar Deviasi	2,264	1,125
8	Jumlah Skor	404	788

Berdasarkan tabel diatas maka dapat dideskripsikan bahwasanya nilai yang didapat dari kegiatan *posttest* pada 15 anak sebagai subyek penelitian mendapat nilai tertinggi yaitu 54 dan nilai terendah yaitu 51. Nilai tersebut telah meningkat dari hasil *pretest* yang sebelumnya yaitu anak memiliki nilai terendah yaitu 23 dan tertinggi yaitu 30. Kemudian nilai mean atau rata-rata anak dari hasil kegiatan *posttest* menjadi meningkat dari hasil *pretest* yaitu 27 sehingga menjadi 53 serta nilai total keseluruhan pada hasil data mentah juga mengalami peningkatan dari hasil *pretest* yaitu 404 sehingga menjadi 788 pada kegiatan *posttest*.

Dari hasil seluruh data yang telah dijabarkan diatas maka, dapat diketahui bahwa kemampuan mengenal lambang bilangan anak telah meningkat dari sebelumnya berada pada tingkat skor mulai berkembang (MB) sehingga menjadi berkembang sesuai harapan (BSH). Dengan adanya peningkatan dari hasil *pretest* dan *posttest* tersebut maka dapat ditarik kesimpulan bahwa adanya pengaruh media permainan Ular Tangga Numerasi terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan anak usia 4-5 tahun di TK Palazzo Jaya Bekasi.

Analisis Verifikatif

Uji Normalitas

Dalam memenuhi persyaratan analisis data maka uji normalitas sangatlah penting dalam melaksanakan uji hipotesis. Hal ini dikarenakan apabila data terbukti tidak berdistribusi normal maka syarat tidak terpenuhi dalam persyaratan analisis data serta peengujian tidak bisa dilanjutkan.

Tabel 7 Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
	Pretest	Posttest
N	15	15

Normal Parameters ^{a,b}	Mean	27	53
	Std. Deviation	2,264	1,125
Most Extreme Differences	Absolute	0,154	0,216
	Positive	0,138	0,216
	Negative	-0,154	-0,170
Test Statistic		0,154	0,216
Asymp. Sig. (2-tailed) ^c		.200 ^d	0,059

Agar dapat mengetahui signifikansi atau tidaknya hasil uji normalitas dapat memperhatikan bilangan pada kolom *Asymp. Sig. (2-tailed)*.

Berdasarkan hasil analisis uji normalitas pada tabel diatas yaitu nilai pada data *pretest* memperoleh taraf *Asymp. Sig. (2-tailed)* $0,200 > \alpha = 0,05$ dan *Posttest* memperoleh taraf *Asymp. Sig. (2-tailed)* $0,059 > \alpha = 0,05$, menyatakan bahwa data *pretest* dan *Posttest* berdistribusi normal. Sehingga dapat disimpulkan hasil dari uji normalitas data *pretest* dan *posttest* kemampuan mengenal lambang bilangan anak usia 4-5 tahun kelas A1 di TK Palazzo Jaya Bekasi menggunakan rumus *Kolmogorov Smirnov* melalui aplikasi SPSS versi 27 yaitu berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Uji Homogenitas dapat dilakukan untuk memeriksa apakah dua variabel memiliki varians yang seragam serta memiliki distribusi yang normal. Dalam uji homogenitas memiliki tujuan pengujian apakah antara populasi dan varians yang mewakili sampel terdapat keseragaman serta menjadi acuan saat akan melakukan uji statistik selanjutnya. Dalam penelitian ini uji homogenitas menggunakan aplikasi SPSS versi 27. Berikut hasil perhitungan hasil uji homogenitas melalui aplikasi SPSS versi 27 :

Tabel 8 Hasil Uji Homogenitas

ANOVA					
Pretest					
	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	17,067	3	5,689	1,162	0,368
Within Groups	53,867	11	4,897		
Total	70,933	14			

ANOVA					
Posttest					
	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	10,567	7	1,510	1,474	0,311
Within Groups	7,167	7	1,024		

Agar dapat mengetahui signifikan atau tidaknya hasil uji homogenitas yaitu dapat memperhatikan nilai signifikan (sig.) pada tabel ANOVA.

Berdasarkan hasil analisis uji homogenitas pada tabel diatas, dapat diketahui bahwa pada kegiatan *pretest* memiliki taraf signifikan sebesar $0,368 > \alpha (0,05)$ sedangkan pada kegiatan *posttest* memiliki taraf signifikan sebesar $0,311 > \alpha (0,05)$, maka data uji homogenitas kemampuan mengenal lambang bilangan anak usia 4-5 tahun di kelas A1 TK Palazzo Jaya Bekasi dengan hasil *treatment* menggunakan media permainan Ular Tangga Numerasi dinyatakan homogen. Dari hasil perhitungan data *pretest* dan *posttest* kemampuan mengenal lambang bilangan yang sudah diperoleh, maka data sudah dinyatakan normal serta homogen sehingga mengujikan hipotesis berikutnya dapat dilakukan.

Uji Hipotesis

Penelitian ini menggunakan uji hipotesis melalui uji *Paired Sample T Test*. Sebelum melakukan hitung uji hipotesis dengan menggunakan metode statistik, langkah pertama yang harus dilakukan yaitu menentukan terlebih dahulu hipotesis alternatif (H_a) dan hipotesis nol (H_o) pada penelitian. Berikut H_a dan H_o yang telah peneliti tentukan berdasarkan dengan tujuan penelitian serta kejadian yang terjadi dilapangan :

H_o : Tidak terdapat pengaruh yang positif dan signifikan permainan ular tangga numerasi terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia 4-5 tahun di TK Palazzo Jaya Bekasi

H_a : Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan permainan ular tangga numerasi terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia 4-5 tahun di TK Palazzo Jaya Bekasi

Setelah ditentukannya hipotesis diatas, maka langkah selanjutnya yaitu menguji hasil data *pretest* dan *posttest* kemampuan mengenal lambang bilangan anak usia 4-5 tahun di TK Palazzo Jaya Bekasi melalui aplikasi SPSS dengan rumus *Paired Sample T Test*. Berikut merupakan hasil pengujian uji hipotesis yang didapatkan melalui SPSS :

Tabel 9 Hasil Uji Hipotesis Paired samples test

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	27	15	2,264	0,581
	Posttest	53	15	1,125	0,291

Paired Samples Correlations				
		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Pretest & Posttest	15	0,297	0,282

Paired Samples Test				
Paired Differences			t	df

Pair	Pretest - Posttest	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference			Sig. (2-tailed)	
					Lower	Upper			
1		25,600	2,197	0,567	-26,817	24,383	45,121	14	0,000

Berdasarkan tabel diatas dapat diperhatikan bahwasannya ada perbedaan rata-rata kemampuan mengenal lambang bilangan pada kelompok A TK Palazzo Jaya yakni sebesar 27 untuk hasil rata-rata *pretest* sedangkan untuk hasil *posttest* sebesar 53. Kemudian untuk simpangan baku atau standar deviasi memperoleh hasil 2,264 untuk hasil *pretest* sedangkan untuk *posttest* memperoleh sebesar 1,125. Dari tabel tersebut juga memperlihatkan bahwa adanya korelasi antara variabel x dan variabel y sebesar 0,297 yang memiliki arti $> (0,05)$, maka kaidah yang diperoleh dapat diputuskan sebagai berikut :

Uji hipotesis dapat dinyatakan diterima apabila nilai $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ maka H_a diterima dan H_o ditolak. Begitu pula sebaliknya, Jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ maka H_o diterima dan H_a ditolak. Dari tabel hasil uji *Paired Sample T Test* diatas menyatakan bahwa $t_{hitung} 45,121 \geq t_{tabel} 1,761$. Maka kaidah yang ditetapkan yaitu hipotesis alternatif diterima dan hipotesis nol ditolak.

Agar dapat dibuktikan apakah terdapat perbedaan yang nyata atau signifikan pada nilai hasil *pretest* dan *posttest* maka dapat diketahui dari nilai Sig. (2-tailed), dengan kaidah jika Sig. (2-tailed) $< 0,05$ maka H_o ditolak dan H_a diterima, dan begitu sebaliknya jika nilai Sig. (2-tailed) $> 0,05$ maka H_o diterima dan H_a ditolak. Pada tabel hasil uji *Paired Sample T Test* diatas menyatakan bahwa nilai Sig. (2-tailed) $0,000 < 0,005$, maka dapat disimpulkan bahwa H_o ditolak dan H_a diterima.

Diketahui dari hasil uji hipotesis dengan hasil nilai t-hitung lebih besar dari t-tabel serta nilai Sig. (2-tailed) lebih kecil dari 0,05, maka dapat ditarik kesimpulan bahwasannya adanya pengaruh positif dan signifikan antara kemampuan mengenal lambang bilangan anak usia 4-5 tahun TK Palazzo Jaya Bekasi sebelum dan sesudah diberikan perlakuan (*treatment*). Artinya dapat dinyatakan bahwa penggunaan media permainan Ular Tangga Numerasi berpengaruh positif dan signifikan terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan anak usia 4-5 tahun di TK Palazzo Jaya Bekasi.

PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan ini bertempat di TK Palazzo Jaya Bekasi. Penelitian ini menggunakan sampel dari anak kelompok A1 yang berusia 4-5 tahun dengan jumlah 17 anak. Langkah awal pada penelitian ini yaitu melakukan kegiatan *pretest* yang telah dirancang peneliti agar dapat mengetahui kondisi awal kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia 4-5 tahun di kelas A1 sebelum diberikan *treatment*. Dari kegiatan *pretest* yang dilakukan pada tanggal 26 Agustus 2024 telah didapatkan data berupa skor kemampuan anak mengenal lambang bilangan, anak kelas A1 TK Palazzo Jaya Bekasi yang kemudian hasil skor tersebut yang dijadikan sebagai pembanding.

Nilai data pada *pretest* diperoleh dari hasil pengisian pada lembar penilaian (pedoman observasi) yang telah dibuat oleh peneliti beserta rubrik penilaian yang telah dilampirkan dalam lampiran oleh peneliti. Pada rubrik penilaian terdapat 15 butir pernyataan yang telah diuji melalui *software* SPSS versi 27 oleh peneliti serta dinyatakan valid. Kemudian data *pretest* didapatkan, setelah peneliti melakukan pengolahan data melalui perhitungan normal dan perhitungan melalui aplikasi SPSS. Seperti yang disampaikan oleh Ratnawulan & Rusdiana dalam Ina Magdalena dkk (2021) menyatakan bahwa *pretest* merupakan kegiatan yang dilakukan oleh seorang agar dapat mengetahui taraf pengetahuan seorang anak mengenai bahan ajar dan materi yang akan disajikan, sedangkan *posttest* merupakan kegiatan yang mengarah pada kegiatan evaluasi yang dilaksanakan oleh guru kepada anak agar dapat mengetahui perkembangan anak setelah dilakukannya penyampaian materi oleh guru.

Hasil rekapitulasi data *pretest* yang telah diperoleh mendapatkan hasil skor 478 dari 17 anak yang diteliti. Terdapat nilai minimum anak berada pada skor 22 serta nilai maksimum berada di skor 32. Setelah itu nilai mean (rata-rata) memperoleh nilai sebesar 28 kemudian nilai median sebesar 29 dan pada data *pretest* ini terdapat satu modus yang disebut dengan unimodal karena hanya memiliki satu modus yaitu 29. Hasil varians pada data *pretest* memperoleh nilai 2,264 serta simpangan baku (standart deviasi) sebesar 6,70. Setelah itu data-data yang diperoleh, maka dapat dianalisis bahwa nilai mengenal lambang bilangan anak kelas A1 TK Palazzo Jaya Bekasi berada pada tahap Mulai Berkembang (MB).

Setelah dilakukan kegiatan *pretest* selesai serta mendapatkan hasilnya maka kegiatan selanjutnya adalah peneliti memberikan perlakuan (*treatment*) sebanyak 8 kali pertemuan. Pelaksanaan kegiatan *treatment* dilaksanakan mulai dari tanggal 27 Agustus 2024 hingga tanggal 05 September 2024. Pelaksanaan kegiatan *treatment* dilakukan sesuai dengan rencana kegiatan yang telah dirancang oleh peneliti serta sudah disesuaikan dengan pedoman penilaian mengenal lambang bilangan anak usia 4-5 tahun dengan menggunakan media permainan Ular Tangga Numerasi. Seperti yang dikemukakan oleh Opan Arifudin, dkk (2021) berpendapat bahwa media pembelajaran yakni segala hal yang dapat digunakan dalam menyampaikan materi oleh guru kepada anak agar dapat merangsang perasaan, pikiran, perhatian serta minat anak dalam kegiatan pembelajaran dikelas.

Setelah pelaksanaan kegiatan *treatment*, maka kegiatan selanjutnya yaitu melaksanakan kegiatan *posttest*. Tujuan melaksanakan kegiatan *posttest* agar dapat mengetahui skor akhir kemampuan mengenal lambang bilangan anak kelas A1 setelah diberikan perlakuan (*treatment*). Skor hasil *posttest* yang didapatkan tersebut kemudian dijadikan sebagai acuan pembandingan dari hasil skor kegiatan *pretest* sebelumnya. Berikutnya nilai tersebut dijadikan sebagai landasan untuk menentukan apakah terdapat pengaruh atau tidaknya penggunaan media permainan Ular Tangga Numerasi terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan anak kelas A1 di TK Palazzo Jaya Bekasi.

Berdasarkan perhitungan hasil data *posttest* yang telah dilakukan pada tanggal 06 September 2024 mendapatkan skor total 778 dari 17 anak. Terdapat nilai minimum pada hasil *posttest* yaitu 41 dan nilai maksimum memperoleh sebesar 53. Maka dapat dilihat dari hasil tersebut skor mengalami peningkatan dari hasil *pretest* sebelumnya. Peningkatan nilai rata-rata dari *pretest* sebelumnya mendapatkan nilai

28 sehingga meningkat menjadi 46 pada skor data *posttest*. Kemudian dari data tersebut dapat dianalisis bahwa telah terjadi peningkatan serta perubahan positif pada kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak setelah dilaksanakan kegiatan *treatment* sebanyak 8 kali pertemuan. Kemudian kemampuan rata-rata anak juga meningkat yang dari sebelumnya berada pada kategori Mulai Berkembang (MB) sehingga menjadi Berekembang Sesuai Harapan (BSH).

Setelah memperoleh data diatas, selanjutnya peneliti melakukan proses analisis data pada data *pretest* dan *posttest*. Langkah awal dalam melaksanakan proses analisis data ini yaitu melakukan uji normalitas agar dapat memeriksa apakah data yang diperoleh memiliki distribusi normal atau tidak. Dalam penelitian ini, hasil uji normalitas menggunakan aplikasi SPSS yang menunjukkan bahwa *Asymp. Sig (2-tailed)* dari data *pretest* mendapatkan taraf signifikan 0,109 dan *posttest* mendapatkan taraf signifikan 0,728, maka dapat dinyatakan bahwa data *pretest* dan *posttest* dari kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak kelas A1 memiliki distribusi normal dikarenakan melebihi taraf yang telah ditentukan yaitu 0,05.

Kemudian jika data sudah diverifikasi memiliki distribusi normal, langkah selanjutnya adalah melaksanakan uji homogenitas data. Pelaksanaan uji homogenitas ini bertujuan agar dapat menentukan apakah data bersifat homogen atau tidak. Jika sudah selesai dilaksanakan perhitungan melalui aplikasi SPSS, maka dapat diketahui bahwa nilai signifikansi yang diperoleh pada kegiatan *pretest* yaitu 0,404 dan pada kegiatan *posttest* memperoleh taraf signifikan sebesar 0,484 dari hasil tersebut dapat dinyatakan nilai signifikansi lebih besar dari α 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwasannya data tersebut bersifat homogen, maka pengujian persyaratan analisis data dapat dilanjutkan.

Tahap selanjutnya adalah melakukan uji hipotesis, dalam pengujian hipotesis merupakan uji penentu apakah dapat diterima atau ditolaknya sebuah penelitian. Penelitian uji hipotesis dengan menggunakan uji *Paired Sampel T Test*. Pada tabel output hasil perhitungan melalui SPSS versi 27 menyatakan bahwa nilai t_{hitung} diperoleh 24,434 dan t_{tabel} diperoleh 1,746 yang menyatakan bahwa $t_{hitung} \geq t_{tabel}$. Maka kaidah yang ditetapkan yaitu hipotesis alternatif diterima (H_a) dan hipotesis nol (H_0) ditolak. Setelah itu nilai signifikansinya menunjukkan bahwa nilai Sig. (2-tailed) $0,000 < 0,005$, maka dapat diputuskan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima.

Hasil dari analisis data yang telah disajikan diatas menyatakan bahwa penggunaan media permainan Ular Tangga Numerasi signifikan dan berpengaruh positif dalam proses meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan anak usia 4-5 tahun di TK Palazzo Jaya Bekasi. Hasil perbandingan skor antara kemampuan anak sebelum menerima *treatment* (perlakuan) dengan hasil skor setelah menerima perlakuan (*treatment*) menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan dalam kemampuan mengenal lambang bilangan anak. Maka dapat disimpulkan bahwa perkembangan kemampuan mengenal lambang bilangan anak juga dipengaruhi melalui media yang tepat dan dapat menstimulasinya. Dengan menggunakan media permainan Ular Tangga Numerasi kemampuan mengenal lambang bilangan anak dapat menstimulasi dengan baik.

Kemampuan mengenal lambang bilangan sangat penting bagi perkembangan anak usia dini. Menurut Cetsa Novitasari purti (2019) menyatakan bahwa kemampuan mengenal lambang bilangan merupakan sebuah kesanggupan seorang

anak dalam memahami simbol yang berupa tanda maupun huruf yang sesuai untuk dinyatakan banyaknya suatu benda. Kemampuan mengenal lambang bilangan ini sangat penting untuk dipelajari agar menjadi bekal anak pada jenjang pendidikan dan kehidupan sehari-harinya.

Tanda seorang anak siap untuk mengenal lambang bilangan yaitu pada saat anak mampu mengembangkan kemampuannya dalam mengenali, menyebutkan dan menggunakan sebuah simbol atau banyak benda. Pernyataan tersebut diperkuat oleh Bruner dalam Khofifah (2020) bahwasannya kemampuan mengenal lambang bilangan adalah proses di mana anak-anak mulai menggunakan simbol-simbol bilangan untuk merepresentasikan kuantitas atau jumlah objek dalam konteks pembelajaran yang konkrit dan relevan.

Indikator pada kemampuan mengenal lambang bilangan yang terdapat dalam penelitian ini menggunakan hasil dari *breakdown* teori dari beberapa ahli, diantaranya Bruner, Conny R. Semiawan, Copley, dan Richard W. Copeland. Adapun indikator yang digunakan dalam penelitian ini terdapat 6 indikator yaitu meliputi menyebutkan simbol-simbol lambang bilangan, menunjukkan simbol-simbol bilangan, mengurutkan simbol-simbol bilangan, mengklasifikasikan simbol-simbol bilangan, mencocokkan hasil jumlah objek bilangan, dan menghubungkan objek bilangan.

Pada dasarnya pengembangan dari berbagai aspek kemampuan bagi anak usia dini sangat penting salah satunya perkembangan berfikir simbolik seperti kemampuan mengenal lambang bilangan, maka dibutuhkan suatu stimulasi serta pemilihan kegiatan yang membangun motivasi dan menyenangkan bagi anak. Oleh karena itu dalam kegiatan pembelajaran dalam satuan pendidikan anak usia dini merancang secara khusus kegiatan dilaksanakan melalui metode bermain sambil belajar. Dalam kegiatan pembelajaran tersebut diperlukan adanya perantara atau penghubung pembelajaran yang mendukung seperti media pembelajaran. Menurut Gagne & Briggs dalam Ani Daniyati, dkk (2023) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan suatu alat peraga yang digunakan oleh seorang guru yang berguna untuk membantu dalam penyampaian materi kepada anak yang akan merangsang anak dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwasan media pembelajaran merupakan benda penting yang dapat membantu seorang guru dalam proses kegiatan pembelajaran anak usia dini agar anak terstimulasi perkembangannya dengan baik dan maksimal serta dapat membangun suasana yang menyenangkan bagi anak. Hasil penelitian yang dilaksanakan oleh Asmila Dkk (2023), dalam jurnalnya menyatakan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran yang telah dirancang olehnya dan diberi nama Ular Tangga Raksasa, anak jadi memiliki pengalaman yang menyenangkan, anak dapat bersosialisasi dengan baik selama kegiatan pembelajaran serta anak dapat terstimulus kemampuan mengenal lambang bilangannya dengan baik. Maka dapat disimpulkan dari penelitian tersebut media pembelajaran sangatlah penting bagi anak dalam proses kegiatan belajar berlangsung.

Banyak sekali macam-macam media pembelajaran yang telah dirancang sesuai dengan tujuan aspek perkembangan yang ingin distimulasi. Dalam penelitian ini, peneliti merancang serta membuat media pembelajaran yang ditunjukkan untuk menstimulasi perkembangan kemampuan mengenal lambang bilangan anak usia 4-

5 tahun dan diberi nama media permainan Ular Tangga Numerasi (Ultrasi). Media permainan Ular Tangga Numersi dirancang dengan desain secara unik yaitu berbentuk persegi panjang dan berukuran sedang serta menggunakan berbagai media pelengkap seperti kartu angka bergambar, bola kecil, dadu serta kartu hubung bergambar.

Tahapan penggunaan media permainan Ular Tangga Numerasi yaitu dengan bermain secara bergantian. Kemudian peneliti mengajak anak untuk menyebutkan, mencocokkan, dan menunjukkan lambang bilangan 1-10 serta menghitung gambar yang terdapat pada kartu angka bergambar, kemudian mengklasifikasikan jumlah bilangan yang berbeda menggunakan bola kecil serta menghubungkan jumlah benda sesuai lambang bilangannya dengan menggunakan kartu hubung bergambar.

Hasil dari pelaksanaan *pretest* (test awal) sebelum dilakukannya *treatment* (perlakuan) ditemukan pada kelas A1 TK Palazzo Jaya Bekasi terdapat beberapa anak yang masih kurang mampu dalam mengenal lambang bilangan. Seperti MKY, RV, AGL,RV,TMT,AN,OLV, CLR, MHR dan SYQ, belum mampu dalam menyebutkan lambang bilangannya yang ditunjukkan oleh guru serta belum mampu menghitung secara berurutan. Suyanto dalam Mina Septiani (2020) menyatakan pengenalan matematika dilakukan pada usia dini dengan menggunakan benda-benda kongkret serta pembiasaan penggunaan matematika seperti bilangan menghitung dan operasi bilangan, maka anak hanya tidak sekedar menghafal lambang bilangan namun anak mengenal bentuk serta makna dari lambangbilangan tersebut secara baik.

Berdasarkan data yang telah didapat diatas dalam kegiatan *pretest* dapat disimpulkan bahwa sebagian besar anak belum berkembang dalam kemampuan mengenal lambang bilangannya. Pada penelitian ini, agar anak dapat terstimulus kemampuan mengenal lambang bilangannya maka perlu dilakukannya kegiatan *treatment* (perlakuan) sebanyak 8 kali melalui media permainan Ular Tangga Numerasi.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Niken Novirasiwi (2023) penggunaan media pembelajaran Ular Tangga Tradisional dinyatakan efektif dan memiliki pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan. Penelitian selanjutnya oleh Kurnia Dewi Wulandari & Muniroh Munawar (2017) penggunaan permainan Ular Tangga dapat disimpulkan bahwa permainan Ular Tangga yang digunakannya dapat meningkatkan kemampuan mengeak lambang bilangan dan dinyatakan memiliki pengaruh yang signifikan.

Kegiatan pembelajaran sambil bermain menggunakan permainan Ular Tangga Numerasi (ultrasi), anak-anak yang menjadi subyek penelitian ini sangat antusias serta semangat dalam mengikuti seluruh kegiatan yang telah dirancang oleh peneliti. Berdasarkan observasi (pengamatan) dalam penelitian penggunaan permainan Ular Tangga Numerasi, dapat dikatakan selain dapat menstimulasi anak dalam mengenal lambang bilangannya, anak juga memiliki pengalaman baru dalam proses pembelajarannya, anak juga menjadi lebih percaya diri dalam mengungkapkan pendapatnya melalui media bergambar yang terdapat pada media permainan Ular Tangga Numerasi

Setelah dilakukan kegiatan *treatment* (perlakuan) sebanyak 8 kali pertemuan melalui permainan yang sama sesuai dengan kegiatan yang telah disusun, kegiatan terakhir yang dilakukan dilapangan yaitu melaksanakan kegiatan *posttest*. Selama

dilakukan kegiatan *posttest* urutan kegiatan sama dengan kegiatan *pretest* yang bertujuan agar mendapatkan proses penilaian yang seimbang antara nilai *pretest* dan *posttest*.

Sesuai hasil uji-uji yang telah disampaikan diatas, penggunaan media permainan Ular Tangga Numerasi memberikan pengaruh yang positif serta signifikan terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan anak usia 4-5 tahun di TK Palazzo Jaya Bekasi. Berbagai macam kegiatan yang dilaksanakan melalui permainan Ular Tangga Numerasi telah diupayakan sebaik mungkin agar seluruh aspek serta indikator dari kemampuan mengenal lambang bilangan dapat terstimulus. Dengan adanya permainan Ular Tangga Numerasi (Ultras) juga diharapkan agar berikutnya dapat membantu guru dalam proses kegiatan pembelajaran dan dapat menginspirasi dan terus berkreasi dalam pembuatan media pembelajaran yang baru, sehingga anak mendapatkan lingkungan belajar yang sangat menyenangkan serta seluruh perkembangannya terstimulus secara maksimal sesuai dengan tahapan perkembang anak.

KESIMPULAN DAN IMPLIKASI

a. Kesimpulan

Berdasarkan analisis serta hasil perhitungan yang telah dijabarkan dalam pembahasan penelitian ini, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Berdasarkan perhitungan data yang telah dilaksanakan maka dapat disimpulkan bahwa kondisi awal kemampuan mengenal lambang bilangan anak usia 4-5 tahun di TK Palazzo Jaya Bekasi sebelum dilakukan *treatment* belum berkembang secara optimal. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil data penelitian yang menunjukkan bahwa nilai rata-rata kemampuan mengenal lambang bilangan anak mendapatkan skor rata-rata yaitu 27 setelah mengikuti kegiatan *treatment* (perlakuan) selama 8 pertemuan dan 1 kali *posttest* nilai rata-rata anak meningkat dari 27 menjadi 53. Hal tersebut menandakan bahwa adanya keberhasilan dalam penggunaan media permainan Ular Tangga Numerasi sebelum serta sesudah perlakuan (*treatment*).
2. Berdasarkan hasil analisis yang telah didapat, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media permainan Ular Tangga Numerasi berpengaruh positif dan signifikan dalam menstimulasi kemampuan mengenal lambang bilangan anak usia 4-5 tahun di TK Palazzo Jaya Bekasi terdapat perbedaan antar nilai skor rata-rata sebelum dan sesudah digunakannya permainan Ular Tangga Numerasi terhadap mengenal lambang bilangan mendapatkan respon yang positif oleh anak.

b. Saran

Berdasarkan hasil kesimpulan yang telah dipaparkan diatas, maka peneliti menyampaikan beberapa saran sebagai berikut :

1. Bagi Sekolah

Pihak sekolah diharapkan selalu memberikan respon positif serta memberikan fasilitas yang lengkap dalam menunjang keefektifitasan proses pembelajaran seperti media pembelajaran dan sebagainya agar kemampuan anak dapat berkembang secara optimal.

2. Bagi Guru

Bagi guru diharapkan agar terus dapat berinovasi dalam pemberian bahan ajar dengan menggunakan media-media pembelajaran yang inovatif serta dapat disesuaikan dengan aspek perkembangan anak usia dini.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya diharapkan agar dapat mengembangkan media permainan Ular Tangga Numerasi (ULTRASI) agar menjadi lebih sempurna dan dapat memaksimalkan dalam mengembangkan kemampuan mengenal lambang bilangan anak serta melanjutkan penelitian berikutnya dengan jumlah sampel yang lebih banyak agar mendapatkan hasil penelitian yang lebih menyeluruh dan kuat.

c. Keterbatasan Penelitian

Penelitian yang telah dilakukan dengan sebaik-sebaiknya dan telah dijabarkan berdasarkan hasil dari pelaksanaan penelitian. Peneliti menyadari dalam penelitian ini tentunya masih terdapat berbagai aspek yang belum maksimal, namun peneliti melakukan upaya terbaik dengan sesuain prosedur penelitian ilmiah. Berikut beberapa keterbatasan yang peneliti alami pada saat kegiatan penelitian ini yaitu :

1. Keterbatasan waktu, dalam melakukan kegiatan *treatment* yang peneliti lakukan dikelas bersamaan dengan kegiatan pemberian tugas seperti LKA dari guru kelas, sehingga peneliti harus membagi kelas sehingga kegiatan *treatment* dilakukan secara bergantian agar kelas menjadi kondusif namun hal tersebut berdampak pada anak yang mendapatkan giliran bermain sehingga menjadi tergesa-gesa.
2. Keterbatasan ruangan, hal ini dikarenakan media yang digunakan dalam penelitian ini merupakan media visual dan berukuran besar sehingga anak membutuhkan waktu beradaptasi yang cukup lama dalam menggunakan media yang telah disediakan peneliti.

DAFTAR PUSTAKA

- Hardani, R, N. (2021). Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Kegiatan Bermain Ular Tangga pada Anak Kelompok Di TK Aisyiyah Busthanul athfal 6 Candi. *Academia Open*, Vol 5.
- Asmila, Dkk. (2020). *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Permainan Ular Tangga Raksasa*. *Jurnal Riset Golden Age PAUD UHO*, Vol 3(3).
- Abadi, D, O, Dkk. (2021). *Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Permainan Ular Tangga Pada Anak Kelompok A TKIT Baitussalam Prambanan*. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Nurhayati. (2014). *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang bilangan 1-10 melalui Permainan Ular Tangga Pada Anak Kelompok A TK Seruni Carangwulung*.
- Khotimah, N, Dkk. (2014). *Pengenalan Lambang Bilangan Melalui Bermain Ular Tangga*.
- Angkur, M, F, M, Dkk. (2023). *Upaya Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Permainan Ular Tangga*. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol 7(2).
- Wanti, A, & Siti Mahmudah. (2018). *Pengaruh Permainan Ular Tangga Modifikasi Terhadap Kemampuan Menghitung Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk DWP Ngepung Gresik*. *Jurnal PAUD Teratai*, Vol 7(3).

- Kusumawati, S, Dkk. (2023). *Efektivitas Media Ular Tangga Bilangan Raksasa Untuk Menstimulasi Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun*. AURA : Jurnal Pendidikan Aura, Vol 4(2).
- Hazni, Dkk. (2023). *Analisis Kegiatan Main Peran Makro Untuk Menstimulasi Percaya Diri Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Cinta Ananda Banda Aceh*. Jurnal Ilmiah Mahasiswa, Vol 4(1).
- Sriastuti L, Musa Masing. *Penerapan Teori Belajar Kognitif Jean Piaget Dalam Pendidikan Anak Usia Dini*. Jurnal Soko Guru, Vol 2(1).
- Machali, I. (2022). *Bagaimana Melakukan Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru*. IJAR: Indonesian Journal Of Action Research, Vol 1(2).
- Tihnike D, Eva Safitri. (2020). *Implementasi Permainan Tradisional Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kemampuan Matematika Awal Pada Anak Usia Dini*. PANCAWAHANA: Jurnal Studi Islam, Vol 15(2).
- Cahyanti S, Dkk. (2023). *Pengembangan Permainan Ular Tangga Raksasa Untuk Menstimulasi Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Jurnal Pelita PAUD, Vol 7(2).
- Watini S. (2020). *Implementasi Model Pembelajaran Sentra pada TK Labschool STAI Bani Saleh Bekasi*. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol 4(1).
- Nasution F, Dkk. (2023). *Perkembangan Kognitif dan Bahasa Pada Anak*. Jurna Edukasi Nonformal. Vol 4(1).
- Simanjuntak BF, Dkk. (2023). *Pengaruh Penggunaan Media Ular Tangga terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak Usia 5-6*. Jurnal Riset Rumpun Agama dan Filsafat (JURRAFI), Vol 2(2).
- Diana, Dkk. (2020). *Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan dengan Bermain Ular Tangga*.
- Setiawati FA, Suyadi. (2021). *Penerapan Strategi Pembelajaran Melalui Permainan Ular Tangga Tantangan Dalam Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini*. Jurnal Buah Hati, Vol 8(2).
- Dewi CU, Dkk. (2021). *Penggunaan media ular tangga Braille dalam meningkatkan kemampuan mengenal bilangan angka 1-10 anak dengan hambatan penglihatan*. Jurnal Unik: Pendidikan Luar Biasa, Vol 6(1).
- Pagarra H, Dkk. (2022). *Media Pembelajaran*. Gunungsari: Badan Penerbit UNM.
- Helsa, Y. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas*. Purbalingga: EUREKA MEDIA AKSARA.
- Prasetyo, AH. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Guru Inspiratif*. Indramayu: CV. Adanu Abimata.
- Purnama S. Dkk. (2020). *Penelitian Tindakan Kelas untuk Pendidikan Anak Usia Dini*. Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA.
- W. Copeland. R. (1985). *How Children Learn Mathematics*. Printed in the United States of America
- Novitasari Putri. C. (2019). *Kemampuan Mengenal Bilangan dan lambangnya Pada Anak Kelompok A Di TK Gugus Sembadra Kecamatan Gondokusuman*
- Abd Hamid, S. R., Syed Hassan, S., & Ismail, N. A. (2012). Teaching Quality and Performance Among Experienced Teachers in Malaysia. *Australian Journal of Teacher Education*, 37(11). <https://doi.org/10.14221/ajte.2012v37n11.2>

- Abdullah, M. (2019). School Culture to Serve Performance of Madrasah in Indonesia. *QIJIS (Qudus International Journal of Islamic Studies)*, 7(1), 71. <https://doi.org/10.21043/qijis.v7i1.4809>
- Al-Kiyumi, A., & Hammad, W. (2020). Preparing Instructional Supervisors for Educational Change: Empirical Evidence From the Sultanate of Oman. *SAGE Open*, 10(2), 2158244020935905. <https://doi.org/10.1177/2158244020935905>
- Arifin, H. M. (2006). *Ilmu pendidikan Islam: Suatu tinjauan teoritis dan praktis berdasarkan pendekatan interdisipliner*. Bumi Aksara.
- Asyari, S. (2020). Supervisi Kepala Madrasah Berbasis Penilaian Kinerja sebagai Upaya Peningkatan Profesionalitas Guru. *JIEMAN: Journal of Islamic Educational Management*, 1(2), 149–163. <https://doi.org/10.35719/jieman.v1i2.14>
- Bashori, B. (2017). Modernisasi Lembaga Pendidikan Pesantren Perspektif Azyumardi Azra. *Nadwa*, 11(2), 269. <https://doi.org/10.21580/nw.2017.11.2.1881>
- Daradjat, Z. (1992). *Ilmu pendidikan Islam*. Diterbitkan atas kerjasama Penerbit Bumi Aksara, Jakarta dengan Direktorat Jenderal Pembinaan Kelembagaan Agama Islam, Departemen Agama.
- Darmadi, H. (2016). Tugas, Peran, Kompetensi, Dan Tanggung Jawab Menjadi Guru Profesional. *Edukasi: Jurnal Pendidikan*, 13(2), 161–174. <https://doi.org/10.31571/edukasi.v13i2.113>
- Fitriani, M. I., & Hakim, M. V. F. (2021). Principal Leadership Patterns in Collaborating With School Committee. *Nidhomul Haq : Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 6(1), 194–205. <https://doi.org/10.31538/ndh.v6i1.1384>
- Fr, A. F., Roesminingsih, E., & Sumbawati, M. S. (2021). The Leadership of School Principal in The Education Era 4.0. *Nidhomul Haq : Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 6(2), 244–250. <https://doi.org/10.31538/ndh.v6i2.1413>
- Hamzah B, U. (2007). *Profesi kependidikan: Problema, solusi, dan reformasi pendidikan di Indonesia* (Cet. 1). Bumi Aksara.
- Hasibuan, J. J. (1988). *Proses belajar mengajar: Ketrampilan dasar pengajaran mikro*. Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Ismail, S., Zahrudin, M., Ruswandi, U., & Erihadiana, E. (2020). The Competence of Millennial Islamic Education Teachers in Facing The Challenges of Industrial Revolution. *Nazhruna: Jurnal Pendidikan Islam*, 3(3), 389–405. <https://doi.org/10.31538/nzh.v3i3.823>
- Jamal Ma`mur, A. (2012). *Tips Efektif Supervisi Pendidikan Sekolah*. DIVA Press.
- Kartiko, A., & Azzukhrufi, jaya R. (2019). Pengaruh Budaya Organisasi Dan Kompensasi Terhadap Kinerja Pendidik Di Madrasah Aliyah Nahdlatul Ulama Mazro`atul Ulum Paciran. *Nidhomul Haq : Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 4(2), 207–226. <https://doi.org/10.31538/ndh.v4i2.351>
- Ma`arif, M. A., & Rofiq, M. H. (2018). The Role of Islamic Education Teachers in Improving the Character of Nationalism in Boarding School. *EDUKASI: Jurnal Pendidikan Islam*, 6(1), 064–078. <https://doi.org/10.5281/edukasi.v6i1.323>
- Mahmudi, M. (2013). *Manajemen kinerja sektor publik*. UPP STI YKPN.
- Marimba, A. D. (1987). *Pengantar Filsafat Pendidikan Islam*. P.T. Alma`arif.

- Munir, A. (2008). *Menjadi Kepala Sekolah Efektif*. Ar-Ruz Media.
- Nilda, N., Hifza, H., & Ubabuddin, U. (2020). Peran Kepala Sekolah Sebagai Supervisor dalam Meningkatkan Kinerja Guru Pendidikan Agama Islam Sekolah Dasar. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 3(1), 12–18.
<https://jurnal.staidagresik.ac.id/index.php/attadrib/article/view/160>
- Nurjannah, E., Kuswarno, E., Mudrikah, A., & Kosasih, U. (2021). Teacher Performance Management in Improving Islamic Religious Education (IRE) Lesson Learning. *Nidhomul Haq : Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 6(2), 400–412. <https://doi.org/10.31538/ndh.v6i2.1312>
- Purwanto, M. N. (1987). *Administrasi dan supervisi pendidikan*. Remadja Karya.
- Riana, N. (2019). Peningkatan kemampuan berhitung melalui metode bermain monopoli. *Wahana karya ilmiah pendidikan* 3(1).
- Sahertian, P. A. (2000). *Konsep dasar & teknik supervisi pendidikan: Dalam rangka pengembangan sumber daya manusia*. Penerbit Rineka Cipta.
- Suprihatin, S. (2015). Upaya Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Promosi: Jurnal Program Studi Pendidikan Ekonomi*, 3(1).
<https://doi.org/10.24127/ja.v3i1.144>
- Susanto, A. (2016). *Manajemen Peningkatan Kinerja Guru Konsep, Strategi, dan Implementasinya*. Prenada Media.
- WJS, P. (1984). *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Balai Pustaka.