

Pengaruh Penggunaan Media Ular Tangga terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak Usia 5-6

Bungaria Febryani Simanjuntak¹, Rotua Samosir², Uranus Zamili³

Prodi Pendidikan Kristen Anak Usia Dini, Institut Agama Kristen Negeri Tarutung

Email : simanjuntakbungaria04@gmail.com

rotuasamosir14@gmail.com

Abstract. Based on the results of the initial observations that the author made at the Mandiri ABCD Kindergarten in Sipoholon District, it shows that the Kindergarten still does not use various interesting media to facilitate learning in the classroom. This research is motivated by problems that arise in class, namely children are less able to recognize number symbols properly because the child's cognitive abilities have not yet emerged, so that the facilities at school to recognize numbers are minimal, as well as the recognition of number symbols is less attractive. The purpose of this study was to determine the effect of using snakes and ladders media on the ability to recognize number symbols for children aged 5-6 years at Mandiri ABCD Kindergarten, Sipoholon District. The method used in this research is descriptive quantitative research method. The population is all children aged 5-6 years in Mandiri ABCD Kindergarten, Sipoholon District, totaling 108 people and a sample of 20 people is determined using a non-probability sampling technique, namely purposive sampling. Data was collected using a closed questionnaire consisting of 23 items. The results of the data analysis showed that there was a positive and significant influence on the use of snakes and ladders media on the ability to recognize number symbols for children aged 5-6 years at Mandiri ABCD Kindergarten, Sipoholon District. Thus H_a is accepted and H_0 is reject.

Keywords: Use of Snakes and Ladders Media, Ability to Recognize Number Symbols

Abstrak. Berdasarkan hasil pengamatan awal yang penulis lakukan pada tk mandiri abcd kecamatan sipoholon menunjukkan bahwa tk tersebut masih belum menggunakan berbagai media yang menarik untuk memudahkan pembelajaran pada saat diruang kelas. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh masalah-masalah yang muncul di kelas, yaitu anak kurang mampu mengenal lambang bilangan dengan baik disebabkan oleh kemampuan kognitif anak belum muncul, sehingga fasilitas disekolah untuk mengenal angka yang minim, maupun pengenalan lambang bilangan yang kurang menarik. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media ular tangga terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan anak usia 5-6 tahun di tk mandiri abcd kecamatan sipoholon. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif deskriptif. Populasi adalah seluruh anak usia 5-6 tahun di tk mandiri abcd kecamatan sipoholon yang berjumlah 108 orang dan ditetapkan sampel sebanyak 20 orang dengan teknik *nonprobability sampling* yaitu *purposive sampling*. Data dikumpulkan dengan item angket tertutup sebanyak 23 item. Hasil analisis data menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan penggunaan media ular tangga terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan anak usia 5-6 tahun di tk mandiri abcd kecamatan sipoholon. Dengan demikian h_a diterima dan h_0 ditolak.

Katakunci : Penggunaan Media Ular Tangga, Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Artinya, pendidikan anak usia dini suatu pembinaan yang diberikan kepada anak sejak lahir sampai usia enam tahun diberikan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu proses tumbuh kembangnya anak dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Pendidikan bagi anak usia dini adalah pemberian upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh dan pemberian kegiatan pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan keterampilan anak. Pendidikan bagi anak usia dini merupakan sebuah pendidikan yang dilakukan pada anak yang baru lahir sampai dengan delapan tahun. Pendidikan pada tahap ini memfokuskan pada *physical, intelligence/cognitive, emotional, sosial education*.¹

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pengertian pendidikan adalah suatu usaha sadar yang diberikan oleh pemerintah dalam melakukan kegiatan bimbingan disekolah dalam mempersiapkan anak sehingga terbentuknya suatu sifat yang baik sesuai dengan cita-cita pendidikan. Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu pendidikan yang diberikan kepada anak yang berusia (0-6 tahun) dilakukan melalui pemberian rangsangan dalam membantu suatu proses pertumbuhan dan perkembangan anak baik dalam jasmani maupun rohani anak untuk memiliki kesiapan anak dalam memasuki jenjang pendidikan selanjutnya.

Kemampuan anak mengenal lambang bilangan memerlukan konsep berpikir tentang benda atau kejadian. Anak mulai mengenal simbol (kata-kata, angka, gerak tubuh, atau gambar) untuk mewakili benda yang ada disekitar lingkungannya. Dengan contoh bilangan 20 dapat ditulis dengan dua buah angka yaitu angka 2 dan 0. Kemampuan mengenal lambang bilangan ini dapat mengembangkan keterampilan berpikir anak dikarenakan dalam kehidupan sehari-harinya dimana anak terlibat langsung dalam penggunaan lambang bilangan sebagai contohnya ketika anak membilang benda, saat anak merapikan mainannya, membaca lambang bilangan pada jam sehingga anak dapat mengetahui waktunya.

Media ular tangga adalah media yang pada dasarnya permainan yang umumnya digunakan anak-anak untuk bermain yang dimodifikasi menjadi media pembelajaran. Media ular tangga dimainkan oleh 2 pemain atau lebih. Dalam media ular tangga ini yang dibuat dari papan yang terbagi dalam beberapa bagian yang berbagai bentuk terkecil dan terdapat gambar ular tangga yang membentuk suatu ular tangga dalam menghubungkan dari bentuk satu ke bentuk lainnya. Anak yang suka memainkan permainan ular tangga dapat kemampuan mengenal lambang bilangan, sebab dimana dalam media ular tangga ini dapat membantu anak dalam berinteraksi terhadap temannya dan anak dapat mengembangkan daya pikir dalam melakukan strategi permainan.²

¹ Ibid. hlm.7

² Musdalipa, Firda Razak, S.Pd.,M.Pd. A. Jaya Alam., SH., MM. (2022). Buku Panduan *Model*

METODE PENELITIAN

Adapun metode penelitian yang digunakan dalam penelitian metode kuantitatif deskriptif. Populasi adalah seluruh TK Mandiri ABCD Kecamatan Sipoholon Tahun Pembelajaran 2022/2023 adalah 108 orang dan ditetapkan sampel sebanyak 20 orang yaitu 25% dari jumlah populasi. Data dikumpulkan dengan angket tertutup positif sebanyak 23 item. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh yang positif dan signifikan antara Pengaruh Penggunaan Media Ular Tangga Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak Usia 5-6 Tahun di TK Mandiri ABCD Kecamatan Sipoholon.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengertian Media Ular Tangga

Media permainan ular tangga merupakan salah satu alternatif permainan yang tepat untuk diterapkan pada anak usia dini, terutama untuk mengembangkankemampuan kognitif. Dalam menggunakan media ular tangga ini guru dapat memberikan materi pembelajaran seperti mengenalkan suatu angka atau mengenal warna kepada anak sehingga dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak, serta dapat menciptakan suasana belajar lebih menyenangkan, tidak membosankan.

Media pembelajaran ini merupakan inovasi dari permainan papan pada umumnya yang komponen utamanya adalah menggambar petak, pion, dan dadu. Menurut Nurjatmika (2012: 103), desain board game ular tangga tidak memiliki standar, sehingga setiap orang dapat membuat sendiri board game yang menarik. Dalam board game ini terdapat 20 kotak kecil yang dibuat dalam pertimbangan identifikasi numerik berdasarkan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar (SKKD) matematika melalui Permendiknas No. 22 Tahun 2006. Sejalan dengan hal tersebut, Richard D. Kellough (1996) berpendapat bahwa guru dapat mengenalkan bilangan kepada anak dari 1 sampai 10, dan 11 sampai 20. Board game berisi informasi tentang konsep tumbuhan yang disajikan dalam setiap alur permainan, terdapat tantangan, kunci jawaban, dan kegiatan pengumpulan di belakang papan ular tangga yang edukatif.³

Pembelajaran Kooperatif Tipe Games Tournament (TGT) Berbasis Media Ular Tangga. Penerbit Mitra Cendekia Media..

³ Winarti Agustina, "Media Development Learning Ladders Snakes Educative Subthemes Plants For First Grade Elementery School," *Indonesian Journal of Integrated Science Education*, no. 01 (31 Juni 2020).

Ciri-ciri Media Ular Tangga

Dalam pelaksanaannya media ular tangga mempunyai tujuan yaitu dengan media ini murid dapat aktif dan semangat selama proses pembelajaran berlangsung, menumbuhkan rasa keberanian pada diri murid dalam hal menyampaikan pendapat yang kemudian akan berdampak pada meningkatnya nilai murid, dan paling penting yaitu sebagai alat yang membantu guru dalam mempermudah menyampaikan materi pembelajaran. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa tujuan media pembelajaran ini yaitu selain melatih berbagai kemampuan dapat juga untuk menarik keaktifan murid dalam proses pembelajaran. Ciri-ciri media ular tangga memiliki suatu tujuan yang dimana dalam media ular tangga ini selain melatih berbagai kemampuan dan sebagai perantara, tetapi juga untuk menarik keaktifan murid dalam proses pembelajaran. Adapun alat dan bahan yang digunakan dalam pembuatan media ini adalah spanduk dan bantal yang dimodifikasi dengan bilangan 1-20.

Tahapan Media Pembelajaran Ular Tangga

Adapun langkah-langkah penggunaan media ular tangga menurut Dimas Hermawan, yaitu: 1) Letakkan bidak di kolom start, 2) Kemudian lempar dadu untuk menentukan jumlah langkah, 3) Hitunglah jumlah mata dadu yang muncul, 4) Jalankan bidak berdasarkan pada jumlah mata dadu tersebut. Jika langkah bidak terhenti pada kolom bergambar pangkal tangga, maka bidak dapat naik ke kolom yang berada pada ujung tangga. Jika bidak berhenti pada kolom yang bergambar ujung ekor ular, maka bidak dapat dinyatakan turun pada kolom yang menjadi letak kepala ular.⁴

Manfaat Tujuan Media Pembelajaran Ular Tangga

Adapun manfaat dan tujuan permainan ular tangga bagi anak usia dini adalah untuk menambah wawasan pengetahuan terhadap anak dengan menggunakan kegiatan bermain sambil belajar, merangsang proses perkembangan daya pikir, daya cipta, serta bahasa dalam menumbuhkan sikap/akhlak, menciptakan lingkungan bermain menarik, aman, menyenangkan, mengenal kalah atau menang dalam bermain, dan belajar bekerja sama dan menunggu giliran.

⁴ Musdalipa, Firda Razak, S.Pd.,M.Pd. A. Jaya Alam., SH., MM. (2022). Buku Panduan *Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Games Tournament (TGT) Berbasis Media Ular Tangga*. Penerbit Mitra Cendekia Media.. hlmn. 31

Keunggulan dan Kelemahan Media Pembelajaran Ular Tangga

Keunggulan dari permainan ular tangga adalah untuk melatih kesabaran anak dalam memulai permainan, melatih konsentrasi, dan memotivasi anak agar tidak bosan. Adapun kelemahannya adalah media ini membutuhkan persiapan anak agar dapat menyesuaikan proses konsep materi serta melakukan kegiatan pembelajaran.

Petunjuk dan Cara Melakukan Media Permainan Ular Tangga

Adapun petunjuk dan cara menggunakan media ini adalah guru mempersiapkan papan permainan ular tangga beserta dadunya, lalu guru menempelkan kertas yang berisi sebuah pertanyaan pada setiap kotak papan permainan ular tangga, pertanyaan tersebut berupa materi yang sesuai dengan indikator pembelajaran, serta guru membagi siswa untuk berpasangan menjadi beberapa kelompok tiap kelompok ada dua siswa, setelah terbentuk kelompok guru memberikan sebuah petunjuk kepada siswa tentang tata cara bermainnya.

Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak Usia Dini

Lambang adalah simbol yang digunakan untuk mewakili banyaknya jumlah dari suatu objek atau benda berupa angka. Sebelum mengenal lambang bilangan terlebih dahulu anak diajarkan untuk menguasai tentang konsep dari banyak atau sedikit jumlah dari suatu benda. Setelah anak menguasai tentang pengertian bilangan anak mulai dikenalkan tentang simbol-simbol atau lambang dan menghafal dari setiap nama atau bentuk dari setiap lambang bilangan.

Tahapan Mengenal Lambang Bilangan

Adapun tiga tahap dalam pengenalan lambang bilangan pada anak sebagai berikut:

1. Bagian penguasaan rancangan; anak dapat bereksplorasi dalam menghitung macam benda yang dilihat.
2. Bagian peralihan; sebuah masa peralihan menuju pengenalan lambang yang abstrak.
3. Bagian pengenalan lambang; anak diberi kesempatan untuk menulis sendiri tanpa dipaksa untuk menulis lambang bilangan, bentuk-bentuk dalam mengenalkan kegiatan berhitung.

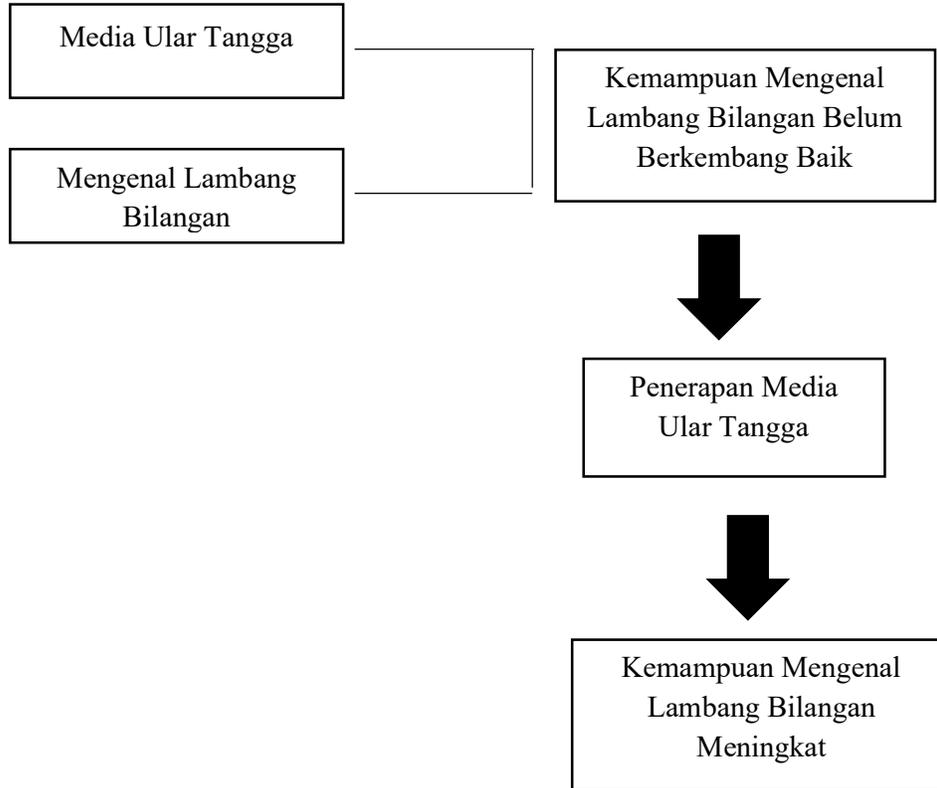
Pentingnya Kemampuan Lambang Bilangan

Menurut Depdiknas dikutip dari Jurnal Dewi Indayani bahwa pentingnya mengenalkan lambang bilangan pada anak adalah sebagai berikut:

1. Anak dapat berfikir logis dan sistematis sejak dini melalui pengamatan terhadap benda-benda konkret, gambar-gambar atau angka-angka yang terdapat disekitar anak.
2. Anak dapat menyesuaikan dan melibatkan diri dalam kehidupan bermasyarakat yang dalam kesehariannya memerlukan keterampilan berhitung.
3. Anak memiliki ketelitian, konsentrasi, abstraksi, dan daya apresiasi yang tinggi.

4. Anak memiliki pemahaman konsep ruang dan waktu serta dapat memperkirakan kemungkinan urutan suatu peristiwa yang terjadi disekitarnya.
5. Memiliki kreativitas dan imajinasi dalam menciptakan sesuatu dengan spontan.

Kerangka Berpikir



HASIL

Dari data hasil penelitian yang dilaksanakan untuk Anak Usia Dini TK Mandiri ABCD Kecamatan Sipoholon, maka hasil pembahasan penelitian sebagai berikut:

Dari data yang dibuat dalam pengolahan data mengenai jawaban anak tentang Penggunaan Media Ular Tangga diketahui bahwa Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak Usia 5-6 Tahun semakin meningkat. Adapun hal yang dilakukan guru dalam Penggunaan Media Ular Tangga terdiri dari 5 indikator, diantaranya: 1) guru dapat menyiapkan media bermain yaitu spanduk media ular tangga dan bantal dadu, yaitu dengan menyampaikan tujuan permainan ular tangga dan menyiapkan media ular tangga sebagai bahan pembelajaran; 2) guru mengajak seluruh pemain berada di kotak yang bertuliskan start, yaitu guru mengatur siswa berada pada kotak petak di spanduk permainan ular tangga yang bertuliskan start dan guru menempelkan kertas berisi pertanyaan yang telah disiapkan pada setiap kotak papan permainan ular tangga; 3) guru membagi siswa untuk berpasangan menjadi beberapa kelompok, yaitu guru memberi kesempatan kepada siswa untuk memilih teman untuk

membentuk suatu kelompok dan guru membaca nama-nama kelompok dalam melakukan permainan ular tangga; 4) guru memberikan sebuah petunjuk kepada anak tentang cara bermainnya, yaitu guru memanggil siswa untuk menunjukkan cara bermain permainan ular tangga dan guru menunjuk siswa untuk bermain ular tangga dan memilih pertanyaan yang telah disediakan oleh guru; 5). kesimpulan atau rangkuman, yaitu guru memberi nilai ataupun bintang bagi siswa yang menjawab pertanyaan dan guru dan siswa menyimpulkan materi pelajaran.⁵ Maka dengan digunakannya Media Ular Tangga pada Anak Usia Dini TK Mandiri ABCD Kec. Sipoholon memperlihatkan meningkatnya secara positif dan signifikan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak Usia 5-6 Tahun yang ditunjukkan anak dengan kemampuannya yang dapat menyebutkan urutan lambang bilangan 1-20, dapat menggunakan lambang bilangan untuk menghitung, dan memahami angka.

Dari uji persyaratan analisis yaitu telah diuji apakah ada hubungan yang positif antara variabel X dengan variabel Y, diperoleh dari nilai $r_{hitung} = 0,708$ dibandingkan dengan nilai r_{tabel} untuk kesalahan 5% dan interval kepercayaan (IK) = $100\% - 5\% = 95\%$ dan untuk $n = 20$ yaitu 0,444. Diperoleh perbandingan $r_{hitung} > r_{tabel}$, yaitu $0,708 > 0,444$. Dengan demikian diketahui bahwa terdapat hubungan yang positif antara variabel X dengan variabel Y yaitu korelasi yang positif antara Penggunaan Media Ular Tangga terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak Usia 5-6 Tahun di TK Mandiri ABCD Kecamatan Sipoholon.

Adapun cara melakukan dalam penggunaan media ini menurut Dimas Hermawan, yaitu: 1) Letakkan bidak di kolom start, 2) Kemudian lempar dadu untuk menentukan jumlah langkah, 3) Hitunglah jumlah mata dadu yang muncul, 4) Jalankan bidak berdasarkan pada jumlah mata dadu tersebut. Jika langkah bidak berhenti pada kolom bergambar pangkal tangga, maka bidak dapat naik ke kolom yang berada pada ujung tangga. Jika bidak berhenti pada kolom yang bergambar ujung ekor ular, maka bidak dapat dinyatakan turun pada kolom yang menjadi letak kepala ular.⁶

Menurut Sudaryanti dalam jurnal Ika Pratiwi mengatakan bahwa bilangan yaitu salah satu wujud dari matematika yang masih bersifat abstrak dan termasuk kedalam untuk sesuatu hal yang tidak dapat didefinisikan.⁷ Menurut Susanto dikutip dari Jurnal Dewi Indayani

⁵ Ratna Ningsih. N. N. 2014. "*Penggunaan Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPS Kelas III A SDN Nogopuro*". Skripsi. Sleman: Universitas Negeri Yogyakarta

⁶ Musdalipa. Firda Razak, S.Pd.,M.Pd. A. Jaya Alam., SH., MM. (2022). Buku Panduan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Games Tournament (TGT) Berbasis Media Ular Tangga. Penerbit Mitra Cendekia Media.. hlmn. 31

⁷ Ika Pratiwi. 2020. Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Media Makan Lanting Angka.

mengatakan bahwa proses pembelajaran pengenalan lambang bilangan pada anak usia dini disesuaikan dengan prinsip-prinsip dasar pendidikan anak usia dini salah satunya yaitu menerapkan prinsip belajar sambil bermain serta bermain seraya belajar dengan cara ini anak tidak akan merasa terbebani saat belajar.⁸

Pengenalan lambang bilangan bertujuan untuk memperkenalkan suatu bilangan pada anak. Sehingga materi yang diberikan yaitu dengan menyebut urutan bilangan 1-20, membilang dengan menunjuk benda mengenal konsep bilangan pada benda-benda 1-20, membuat urutan bilangan 1-20 dengan benda, menunjukkan lambang bilangan, meniru lambang bilangan, menghubungkan atau memasang lambang bilangan dengan benda-benda sampai 20.

Dari uji persyaratan analisis yaitu diuji apakah ada hubungan yang signifikan antara variabel X dengan variabel Y, diperoleh dari nilai $t_{hitung} = 4,250$ dibandingkan dengan nilai t_{tabel} untuk kesalahan 5% dan $n-2 = 18$ yaitu 2,101. Diperoleh perbandingan $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu $4,250 > 2,101$. Dengan demikian diketahui bahwa terdapat hubungan yang relevan antara variabel X dengan variabel Y yaitu hubungan yang relevan antara Penggunaan Media Ular Tangga terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak Usia 5-6 Tahun di TK Mandiri ABCD Kecamatan Sipoholon.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan berdasarkan teori bahwa media ular tangga salah satu alternatif permainan yang tepat untuk diterapkan pada anak usia dini, terutama untuk mengembangkan kognitif. Media ular tangga ini diharapkan untuk mengembangkan kemampuan mengenal lambang bilangan anak karena pada papan permainan ini menggunakan angka, sehingga anak dapat belajar mengenal angka dan berhitung selama proses bermain. Sehingga secara tidak langsung kemampuan anak juga berkembang dalam media ular tangga.

Adapun hal yang dilakukan guru dalam Penggunaan Media Ular Tangga terdiri dari 5 indikator, diantaranya:

- 1) Guru dapat menyiapkan media bermain
- 2) Guru mengajak seluruh pemain berada di kotak yang bertuliskan mulai
- 3) Guru membagi siswa untuk berpasangan menjadi beberapa kelompok
- 4) Guru memberikan sebuah petunjuk kepada anak tentang cara bermainnya

⁸ Dewi Indayani. 2020. Survey Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Desa Pangkoh Hulu Kecamatan Pandih Batu Kabupaten Pulang Pisau Tahun Ajaran 2020/2021. *Jurnal Pendidikan dan Psikologi Pintar Harati*.

- 5) Kesimpulan atau rangkuman, yaitu guru memberi nilai ataupun bintang bagi siswa yang menjawab pertanyaan dan guru dan siswa menyimpulkan materi pelajaran.

Kemampuan mengenal lambang bilangan adalah kemampuan dimiliki oleh seseorang dalam mengenal atau mengetahui simbol atau lambang yang mewakili dari jumlah benda yang dapat dihitung. Pengenalan lambang bilangan ini diberikan melalui pemberian stimulus dan rangsangan dengan menggunakan metode, strategi, serta media yang tepat sehingga dapat mendorong anak dalam mengenal lambang bilangan dengan baik dan optimal. Pengenalan lambang bilangan bertujuan untuk memperkenalkan suatu bilangan pada anak. Adapun indikator kemampuan anak mengenal lambang bilangan diantaranya dapat menyebutkan urutan lambang bilangan 1-20, dapat menggunakan lambang bilangan untuk menghitung, dan memahami angka.

Dari hasil penelitian maka diketahui bahwa dari uji hipotesa diperoleh nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ yaitu $0,708 > 0,444$ dan diperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $4,250 > 2,101$ maka hipotesa penelitian diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang positif dan relevan antara Penggunaan Media Ular Tangga terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak Usia 5-6 Tahun di TK Mandiri ABCD Kecamatan Sipoholon.

Dari hasil penelitian yang sudah dilakukan, maka penulis memberikan saran untuk:

- 1) Guru

Guru seharusnya dapat menaikkan sebuah mutu pembelajaran di dalam kelas dengan menerapkan penggunaan media ular tangga terkhusus untuk mengembangkan kemampuan mengenal lambang bilangan anak usia 5-6 Tahun di TK Mandiri ABCD Kecamatan Sipoholon. Pada dasarnya, guru telah menggunakan media ular tangga dengan baik. Akan tetapi guru harus mempertahankan bahkan semakin meningkatkan hal-hal yang dianggap sudah baik dan meningkatkan hal-hal yang masih kurang maksimal dalam penggunaan media ular tangga tersebut demi memampukan anak mengenal lambang bilangan.

- 2) Anak Usia Dini

Anak Usia Dini hendaknya mempertahankan bahkan semakin meningkatkan kemampuannya dalam mengenal lambang bilangan terlebih ketika guru menggunakan menggunakan media ular tangga di dalam kelas.

- 3) Peneliti Berikutnya

Untuk peneliti berikutnya yang ingin meneliti tentang Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak Usia 5-6 Tahun disarankan untuk mempelajari dengan menggunakan variabel lain yang mempengaruhi Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak Usia 5-6 Tahun. Dan yang akan meneliti pengaruh lain dari Penggunaan Media Ular Tangga ini supaya

menghubungkan ke variabel lain karena tidak menutup kemungkinan berpengaruh kepada hal-hal lainnya yang berhubungan dengan diri siswa seperti halnya motivasi belajar anak.

UCAPAN TERIMAKASIH

Terimakasih kepada dosen pembimbing pertama saya yaitu Ibu Rotua Samosir, M.Pd, dan dosen pembimbing kedua saya Bapak Uranus Zamili, M.Pd.K yang sudah meluangkan waktu dan tenaga untuk memberikan bimbingan, saran serta semangat selama pengerjaan skripsi hingga selesai.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Susanto. 2018. Pendidikan Anak Usia Dini (Konsep dan Teori). PT Bumi Aksara.
- Agustina, W. (2020). Media Development Learning Ladders Snakes Educative Subthemes Plants For First Grade Elementary School. *IJIS Edu : Indonesian Journal of Integrated Science Education*, 2(1), 43. <https://doi.org/10.29300/ijisedu.v2i1.2645>
- Audina, R., Setyaningsih, K., & Fitri, I. (2022). Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Dharma Wanita Pampangan Oki. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(3), 295–304. <http://ulilalbabinstitute.com/index.php/JIM/article/view/93>
- Dewi, T. L., Kurnia, D., & Panjaitan, R. L. (2017). *Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Pada Pembelajaran Pips Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pembagian Wilayah Waktu Di Indonesia*. *Jurnal Pena Ilmiah*, 2(1), 2091–2100.
- Ega Rima Wati, S. Pd. 2018. Ragam Media Pembelajaran Visual-Audio Visual-Komputer-Powerpoint-Internet-Interactive Video.
- Indayani, D. (2020). Survey Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Desa Pangkoh Hulu Kecamatan Pandih Batu Kabupaten Pulang Pisau Tahun Ajaran 2020/2021. *Jurnal Pendidikan Dan Psikologi Pintar Harat*, 16(2), 1–17.
- Rahmania Juli. (2022). *Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Bintang Mulia Rimbo Panjang*. Dalam Artikel Skripsi dikutip pada tanggal 13 April 2022.
- Kemampuan, M., Menggunakan, B., Harapan, P., Sukoanyar, B., Tulungagung, P., Penelitian, A., Rodiyah, S., Studi, P., Guru, P., Anak, P., Dini, U., Keguruan, F., Ilmu, D. A. N., Nusantara, U., & Kediri, P. (2015). *Artikel Skripsi Universitas Nusantara PGRI Kediri Artikel Skripsi Universitas Nusantara PGRI Kediri FKIP – PGPAUD. I*, 1–7. http://simki.unpkediri.ac.id/mahasiswa/file_artikel/2015/11.1.01.11.0789.pdf
- Muhibbin Syah, M.Ed. 2017. Psikologi Pendidikan. PT Remaja Rosdakarya.
- Musdalipa. Firda Razak, S.Pd., M.Pd. A. Jaya Alam., SH., MM. 2022. Buku Panduan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tournament (TGT) Berbasis Media Ular Tangga. Penerbit Mitra Cendekia Media.

- Pratiwi, I. (2020). *Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Media Makanan Lanting Angka Di Tk* 177.
- Sofiati, N., & Komalasari, D. (2016). Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Melalui Bermain Media Flanel Angka Pada Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal PAUD Teratai*, 5(1), 1-7. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/paud-teratai/article/view/13770>
- Studi, P., Islam, P., Usia, A., & Sari, I. P. (2020). *MELALUI PERMAINAN ULAR TANGGA PADA ANAK KELOMPOK B DI RAUDHATUL ATHFAL AZ-ZAHRO DESA MRAWAN KECAMATAN MAYANG JEMBER SKRIPSI diajukan kepada Institut Agama Islam Negeri Jember untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Oleh : FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN NOVEMBER 2020 i.*
- Setiawati, E., Desri, M., & Solihatulmilah, E. (2019). Permainan Ular Tangga Dalam Meningkatkan Kemampuan Moral Anak. *Jurnal Petik*, 5(1), 85-91. <https://doi.org/10.31980/jpetik.v5i1.494>
- Sugiyono. 2021. *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta. Hlm 99-100.
- Suharsimi Arikunto. 2007. *Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Bina Aksara.
- Yuliani Nurani Sujiono, M.Pd. 2016. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. PT Indeks Permata.