

JURNAL TARBIYAH ISLAMIYAH LIL ATHFAAL (TILA)

Volume 5 Nomor 2 Desember 2025

ISSN: 2775-6394 (Print) 2775-6408(Online)

Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Ular Tangga Pada Anak Usia Dini Di TK Fatayat NU

Kuala Batahan

¹Novianda Sukma,²Siti Zulaikha, ³Risky Yaskinah

Skolah Tinggi Agama Islam Negeri Agama Islam

¹sukmanovianda24@gmail.com, ²sitizulaikha190705@gmail.com,

³riskyaskinah@gmail.com.

Abstract

This study aims to improve early childhood numeracy skills through the use of the snakes and ladders game as a learning medium at TK Fatayat NU Kuala Batahan. The background of this study is the low numeracy ability of children caused by the use of conventional teaching methods that are less engaging and do not optimally incorporate play-based activities. This research employed Classroom Action Research (CAR) using the Kemmis and McTaggart model, conducted in two cycles consisting of planning, action implementation, observation, and reflection. The research subjects were Group B children aged 5–6 years. Data were collected through observation using a checklist, while data analysis was carried out using qualitative and quantitative approaches with percentage techniques. The results showed a gradual improvement in children's numeracy skills from the pre-action stage to Cycle II. In the pre-action stage, most children were in the categories of Not Yet Developed and Beginning to Develop. After the implementation of the snakes and ladders game in Cycles I and II, children's numeracy skills increased significantly, with the majority reaching the Very Well Developed category. Therefore, it can be concluded that the snakes and ladders game is effective as a learning medium for improving early childhood numeracy skills.

Keywords: Numeracy Skills, Snakes and Ladders Game, Early Childhood, Classroom Action Research

Abstrak:

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini melalui pemanfaatan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran di TK Fatayat NU Kuala Batahan. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada rendahnya kemampuan berhitung anak yang dipengaruhi oleh penggunaan metode pembelajaran konvensional yang kurang menarik serta belum mengoptimalkan aktivitas bermain. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus, meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah anak kelompok B usia 5–6 tahun. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi menggunakan lembar ceklis, sedangkan analisis data dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif dengan teknik persentase. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan

kemampuan berhitung anak secara bertahap dari pra tindakan hingga siklus II. Pada pra tindakan, sebagian besar anak berada pada kategori Belum Berkembang dan Mulai Berkembang. Setelah penerapan permainan ular tangga pada siklus I dan II, kemampuan berhitung anak meningkat hingga mayoritas mencapai kategori Berkembang Sangat Baik. Hal ini menunjukkan bahwa permainan ular tangga efektif sebagai media pembelajaran berhitung anak usia dini.

**Kata kunci: Kemampuan Berhitung, Permainan Ular Tangga, Anak Usia Dini,
Penelitian Tindakan Kelas**

PENDAHULUAN

Latar belakang masalah

Kemampuan berhitung pada anak usia dini bukan hanya tentang mengenal angka atau menghafal urutan bilangan, melainkan juga memahami konsep kuantitas, hubungan antar angka, serta operasi sederhana seperti penjumlahan dan pengurangan (Clements & Sarama, 2021). Namun, dalam praktik pembelajaran di banyak lembaga PAUD (Aslindah & Suryani, 2021) di Indonesia, masih ditemukan pendekatan yang bersifat konvensional dan kurang menarik bagi anak, sehingga menyebabkan rendahnya minat dan pemahaman anak terhadap konsep matematika dasar.

Menurut Anggria Novita (2019), kegiatan pembelajaran berhitung di sebagian besar lembaga PAUD masih berpusat pada guru, dengan metode ceramah, penugasan menulis angka, dan latihan hafalan yang bersifat monoton. Anak-anak cenderung menghafal tanpa memahami, sehingga keterampilan berhitung yang diperoleh menjadi dangkal dan mudah dilupakan (Khasanah & Dimiyati, 2021).

Dalam konteks perkembangan anak usia dini, proses belajar seharusnya dilakukan melalui bermain, eksplorasi, dan pengalaman langsung (*learning by doing*) (Sari & Zulfah, 2017). Anak belajar paling efektif ketika mereka aktif berinteraksi dengan lingkungan dan menggunakan benda konkret untuk memahami konsep abstrak seperti jumlah dan perbandingan. Oleh karena itu, pendekatan pembelajaran berhitung seharusnya bersifat kontekstual dan berbasis permainan edukatif yang menyenangkan, agar anak dapat belajar tanpa tekanan dan tetap antusias (Muniroh, 2023).

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana kemampuan berhitung anak usia dini?

2. Bagaimana peningkatan kemampuan berhitung anak setelah diterapkan media pembelajaran ular tangga pada kegiatan pembelajaran?
3. Sejauh mana efektivitas media permainan ular tangga dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini?

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk: (1) Mendeskripsikan kemampuan berhitung pada anak usia dini. (2) Mengetahui peningkatan kemampuan berhitung anak setelah menggunakan media permainan ular tangga. (3) Menganalisis efektivitas penggunaan media ular tangga terhadap kemampuan berhitung anak usia dini.

Penelitian ini dapat memberikan manfaat, di antaranya: (1) Bagi anak; mereka dapat belajar berhitung dengan cara yang menyenangkan dan tidak menegangkan. Selain itu, permainan ini juga dapat melatih konsentrasi, kerja sama dan sportivitas anak dalam suasana bermain interaktif. (2) Bagi guru PAUD; dapat memberikan alternatif media pembelajaran kreatif yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar, khususnya dalam mengenalkan konsep berhitung dasar. Selain itu, menjadi acuan bagi guru merancang strategi pembelajaran yang lebih variatif, interaktif serta sesuai dengan minat dan kebutuhan belajar anak. (3) Bagi sekolah; dapat menjadi kontribusi nyata dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran di lembaga PAUD. Sekolah juga dapat memperkaya koleksi media pembelajaran inovatif yang mendukung perkembangan aspek kognitif anak. (4) Bagi peneliti selanjutnya; menjadi referensi dan dasar pengembangan studi lanjutan terkait pembelajaran berbasis permainan. Serta juga dapat membuka peluang bagi pengembangan ide-ide baru, seperti mengombinasikan permainan ular tangga dengan teknologi digital, atau menerapkannya pada aspek perkembangan lain seperti sosial-emosional dan bahasa.

Kemampuan berhitung adalah upaya mengenal matematika yang berkenaan dengan sifat dan hubungan bilangan-bilangan nyata dan dengan perhitungan mereka terutama menyangkut penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian (Romlah et al., 2016). Kemampuan berhitung merupakan kecakapan untuk menyelesaikan perhitungan dengan bilangan.

Menurut Jean Piaget, anak usia 2-7 tahun berada pada tahap pra-operasional, di mana mereka mulai memahami konsep melalui pengalaman konkret dan representasi simbolik (Al Ayyubi et al., 2024). Pada tahap ini, anak mulai memahami hubungan antara objek nyata dengan simbolik bilangan. Oleh karena itu, pembelajaran berhitung pada

anak usia dini sebaiknya dilakukan melalui aktivitas yang melibatkan benda nyata, gambar, dan konteks cerita agar anak dapat memahami hubungan antara angka dengan jumlah secara bermakna (Marinda, 2020).

Salah satu media permainan tradisional (Harahap et al., 2025) yang memiliki potensi besar dalam pembelajaran matematika awal adalah ular tangga. Permainan ini tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga memiliki peran edukatif dalam menstimulasi kemampuan berhitung, berpikir logis, serta memahami hubungan sebab-akibat.

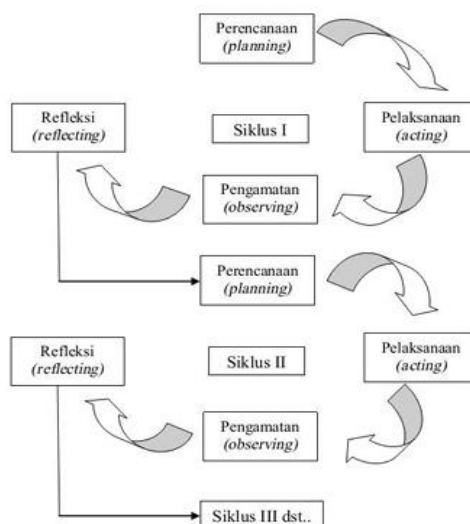
Permainan ular tangga adalah permainan yang dikenal di seluruh nusantara. Permainan ini menggunakan tiga peralatan, yaitu dadu, bidak, dan papan ular tangga. Permainan ular tangga dimainkan oleh dua orang atau lebih (Dewi et al., 2017).

Menurut Maisyarah permainan ular tangga adalah “kegiatan yang menyenangkan hati, dimainkan oleh sekelompok orang dengan menggunakan papan yang dibagi dalam kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak digambar sejumlah “tangga” dan “ular” yang menghubungkannya dengan kotak lain” (Swastrini et al., 2016).

Permainan ular tangga memberikan pengalaman belajar yang konkret, menyenangkan, dan menantang bagi anak usia dini (Ferryka, 2018). Melalui aktivitas bermain, anak tidak hanya berlatih mengenal bilangan, tetapi juga mengembangkan kemampuan memprediksi, mengambil keputusan, dan menyusun strategi sederhana (Rahayu & Ningsih, 2021). Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan ular tangga dapat meningkatkan kemampuan numerasi dasar anak usia 4–6 tahun secara signifikan karena anak terlibat aktif dalam aktivitas berhitung sambil bermain (Arfah & Ramadhani, 2023).

METODOLOGI

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *class action research* atau penelitian tindakan. Pada hakikatnya penelitian ini merupakan sebuah siklus dari sejak perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi. Metode penelitian PTK ini menggunakan model Kemmis dan Mc Taggart yang dikenal juga dengan model spiral. Adapun rancangan model Kemmis dan Mc Taggart dapat dilihat pada gambar berikut ini :

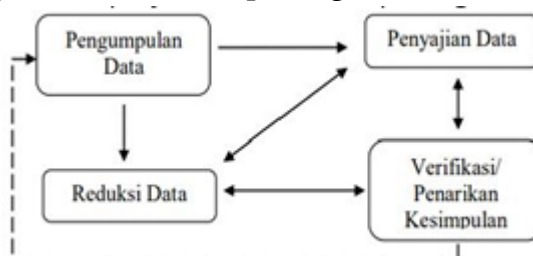


Gambar 1. Siklus PTK menurut Kemmis dan Mc Taggart

Penelitian ini dilaksanakan di TK Fatayat NU, yang berlokasi di Desa Kuala Batahan, Kecamatan Batahan, Kabupaten Mandailing Natal. Subjeknya dalam penelitian ini anak usia dini kelompok B usia 5–6 tahun. Analisis data yang digunakan yaitu teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif:

1. Teknik Analisis Data Kualitatif

Pada teknik analisis data kualitatif menggunakan model Miles dan Huberman (Sugiyono, 2021) yang meliputi: pengumpulan data (mengumpulkan data dengan menggunakan kuesioner atau test tertutup), reduksi data (merangkum dan memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal penting), penyajian data (menyajikan data dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, *flowchart*, dan sejenisnya) dan penarikan kesimpulan dan verifikasi. Untuk memperjelas model ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2. Teknik Analisis data Kualitatif Model Miles & Huberman

2. Teknik Analisis Data Kuantitatif

Menggunakan rumus persentase yang dikemukakan oleh Anas Sudijono untuk melakukan analisis data, rumusnya sebagai berikut (Jaknis, 2017):

$$P \frac{f}{N} \times 100 \%$$

Keterangan:

P : Angket persentase

N : Jumlah frekuensi atau banyaknya individu (*number of case*)

f : Frekuensi yang dicapai

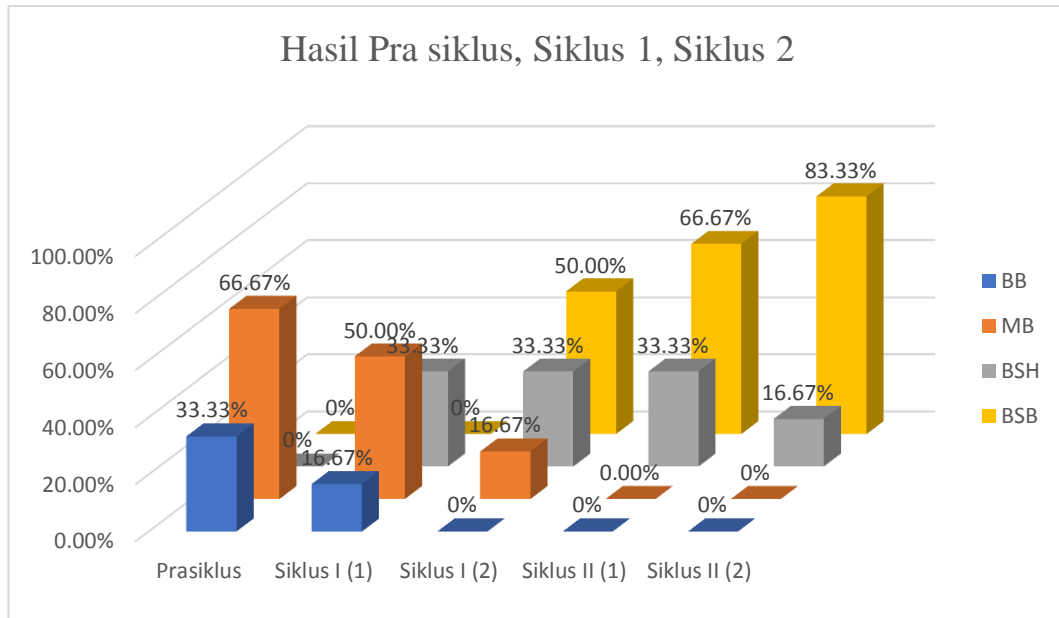
HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian diperoleh melalui observasi menggunakan lembar ceklis yang dilakukan pada tahap pra-tindakan, siklus I, dan siklus II. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan berhitung anak usia dini melalui penerapan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran di TK Fatayat NU Kuala Batahan untuk memperjelas hasil observasi maka dibuatlah tabel sebagai berikut:

Tabel 1 Hasil Rekapitulasi dari mulai Pra siklus, Siklus I Dan Siklus II

Kategori	Pra Tindakan	Siklus 1		Siklus 2	
		1	2	1	2
BB	33,33 %	16,67 %	0 %	0 %	0 %
MB	66,67 %	50,00 %	16,67 %	0 %	0 %
BSH	0 %	33,33 %	33,33 %	33,33 %	16,67 %
BSB	0 %	0%	50,00 %	66,67 %	83,33 %

Digambarkan melalui grafik untuk memperjelas menggunakan diagram batang seperti berikut



Grafik 1. Diagram Batang Pra siklus, Siklus I dan Siklus II

1. Pra Tindakan

Tahap pra tindakan dilakukan untuk mengetahui kondisi awal kemampuan berhitung anak usia dini kelompok B di TK Fatayat NU Kuala Batahan sebelum diberikan perlakuan berupa permainan ular tangga. Pada tahap ini, pembelajaran berhitung masih dilaksanakan dengan metode konvensional yang berpusat pada guru, seperti menyebutkan angka, menulis angka, dan latihan berhitung sederhana tanpa melibatkan media permainan yang menarik. Kondisi tersebut menyebabkan anak kurang aktif, mudah bosan, dan belum sepenuhnya memahami konsep bilangan secara konkret.

Hasil observasi pra tindakan menunjukkan bahwa sebagian besar anak masih berada pada kategori Mulai Berkembang (MB) dan Belum Berkembang (BB). Data rekapitulasi menunjukkan bahwa 33,33% anak berada pada kategori BB dan 66,67% berada pada kategori MB, sementara belum terdapat anak yang mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) maupun Berkembang Sangat Baik (BSB). Temuan ini mengindikasikan bahwa kemampuan berhitung anak masih rendah dan memerlukan strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan menyenangkan.

2. Pemberian Tindakan

a. Siklus 1

1) Pertemuan 1

Pada pertemuan pertama siklus I, guru mulai menerapkan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran berhitung. Guru menjelaskan aturan permainan, mengenalkan papan ular tangga, dadu, serta bidak kepada anak. Anak diminta menghitung jumlah mata dadu, melangkahkan bidak sesuai angka yang muncul, serta menyebutkan nomor kotak yang diinjak.

Pada tahap ini, sebagian anak masih memerlukan bantuan guru dalam menghitung mata dadu dan menentukan langkah bidak. Namun, anak terlihat lebih antusias dan terlibat aktif dibandingkan pada tahap pra tindakan. Hasil observasi menunjukkan adanya penurunan kategori BB menjadi 16,67% dan peningkatan kategori MB menjadi 50%, serta mulai muncul anak pada kategori BSH sebesar 33,33%.

2) Pertemuan 2

Pada pertemuan kedua siklus I, guru melakukan perbaikan pembelajaran dengan memberikan contoh yang lebih jelas, pendampingan individual, serta penguatan verbal kepada anak. Anak mulai menunjukkan peningkatan kemampuan dalam menghitung angka secara mandiri dan memahami urutan bilangan.

Hasil observasi pada pertemuan ini menunjukkan bahwa kategori BB sudah tidak ditemukan, kategori MB menurun menjadi 16,67%, sedangkan kategori BSH tetap 33,33% dan kategori BSB mulai muncul sebesar 50%. Meskipun terjadi peningkatan, hasil siklus I belum mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan sehingga perlu dilanjutkan ke siklus II.

b. Siklus 2

1) Pertemuan 1

Pada pertemuan pertama siklus II, guru kembali melaksanakan pembelajaran dengan permainan ular tangga, namun dengan strategi yang lebih terstruktur. Guru memberikan kesempatan lebih luas kepada anak untuk bermain secara mandiri, mendorong anak saling membantu, serta memberikan pertanyaan pemantik terkait angka dan jumlah.

Hasil observasi menunjukkan peningkatan signifikan, di mana anak semakin lancar menghitung mata dadu,

menyebutkan angka, dan memahami konsep penjumlahan sederhana melalui langkah permainan. Sebagian besar anak berada pada kategori BSH (33,33%) dan BSB (66,67%).

2) Pertemuan 2

Pada pertemuan kedua siklus II, pembelajaran berlangsung lebih optimal. Anak sudah terbiasa dengan aturan permainan dan mampu berhitung tanpa bantuan guru. Interaksi antar anak juga semakin baik, serta suasana belajar menjadi lebih menyenangkan.

Hasil observasi menunjukkan bahwa 83,33% anak mencapai kategori BSB dan 16,67% berada pada kategori BSH. Tidak terdapat lagi anak pada kategori BB maupun MB. Hasil ini menunjukkan bahwa indikator keberhasilan penelitian telah tercapai.

PEMBAHASAN

Pembahasan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran memberikan kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini. Peningkatan tersebut terlihat secara bertahap dari tahap pra tindakan, siklus I, hingga siklus II. Pada tahap pra tindakan, sebagian besar anak masih mengalami kesulitan dalam mengenal angka, menghitung jumlah secara berurutan, serta mengaitkan simbol angka dengan jumlah benda. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan berhitung anak masih memerlukan stimulasi yang lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini.

Setelah diterapkan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran pada siklus I, mulai terlihat adanya peningkatan kemampuan berhitung anak. Anak mulai mampu menyebutkan angka yang terdapat pada papan permainan, menghitung jumlah langkah sesuai dengan angka pada dadu, serta memahami urutan bilangan secara lebih baik. Proses bermain membuat anak terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran sehingga mereka lebih mudah memahami konsep berhitung. Meskipun demikian, pada tahap ini masih terdapat beberapa anak yang membutuhkan bimbingan guru dalam menghitung langkah dan mengenali simbol angka dengan tepat.

Pada siklus II, peningkatan kemampuan berhitung anak menjadi lebih optimal. Sebagian besar anak telah mampu menghitung langkah

secara mandiri sesuai dengan angka yang muncul pada dadu, mengenali urutan bilangan dengan lebih baik, serta menunjukkan ketepatan dalam mencocokkan angka dengan jumlah langkah yang dilakukan. Selain itu, anak juga terlihat lebih antusias dan percaya diri dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan menyenangkan bagi anak.

Temuan penelitian ini sejalan dengan teori perkembangan kognitif yang dikemukakan oleh Jean Piaget, yang menyatakan bahwa anak usia dini berada pada tahap pra-operasional. Pada tahap ini, anak belajar lebih efektif melalui pengalaman yang bersifat konkret, simbolik, dan melibatkan aktivitas langsung (Soli et al., 2025). Permainan ular tangga menyediakan pengalaman belajar tersebut, karena anak tidak hanya melihat angka secara abstrak tetapi juga menghubungkannya dengan jumlah langkah yang mereka lakukan dalam permainan. Dengan demikian, konsep bilangan dapat dipahami secara lebih nyata dan mudah dimengerti oleh anak.

Selain mendukung perkembangan kognitif, permainan ular tangga juga memberikan dampak positif terhadap aspek perkembangan lainnya. Dalam proses bermain, anak belajar untuk menunggu giliran, mengikuti aturan permainan, serta berinteraksi dengan teman sebaya. Aktivitas ini secara tidak langsung melatih kemampuan sosial anak seperti kerja sama, sportivitas, dan sikap menghargai teman (Iswandi, 2019). Anak juga belajar mengendalikan emosi ketika menang atau kalah dalam permainan, yang merupakan bagian penting dari perkembangan sosial emosional pada usia dini.

Lebih lanjut, penggunaan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran juga dapat meningkatkan motivasi belajar anak. Kegiatan bermain membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan sehingga anak tidak merasa tertekan dalam mempelajari konsep berhitung. Anak cenderung lebih aktif, antusias, dan terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran. Kondisi ini sangat penting dalam pembelajaran anak usia dini, karena proses belajar yang menyenangkan akan membantu anak menyerap informasi dengan lebih optimal (Wahyudi & Muttaqin, 2024).

Dengan demikian, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa permainan ular tangga merupakan media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini. Selain membantu anak memahami konsep bilangan secara konkret, permainan

ini juga mampu mengembangkan motivasi belajar, konsentrasi, serta kemampuan sosial anak. Oleh karena itu, guru PAUD disarankan untuk memanfaatkan permainan edukatif seperti ular tangga sebagai salah satu strategi pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan guna mendukung perkembangan anak secara holistik, baik dari aspek kognitif, sosial, maupun emosional.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran mampu meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini di TK Fatayat NU Kuala Batahan secara signifikan. Peningkatan tersebut terlihat dari perubahan tingkat perkembangan anak pada setiap tahapan penelitian, mulai dari pra tindakan, siklus I, hingga siklus II. Pada tahap pra tindakan, sebagian besar anak masih berada pada kategori perkembangan yang rendah, namun setelah dilakukan tindakan melalui kegiatan bermain ular tangga secara terencana dan berulang, kemampuan berhitung anak menunjukkan perkembangan yang semakin baik. Pada siklus I mulai terlihat adanya peningkatan kemampuan anak dalam mengenal angka, menghitung langkah, serta memahami konsep jumlah secara sederhana. Selanjutnya pada siklus II, peningkatan tersebut menjadi lebih optimal, di mana sebagian besar anak telah mencapai kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Hal ini menunjukkan bahwa permainan ular tangga tidak hanya mampu menstimulasi kemampuan kognitif anak dalam berhitung, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini yang menekankan pada aktivitas bermain. Dengan demikian, permainan ular tangga dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif dan inovatif dalam mengembangkan kemampuan berhitung anak usia dini. Selain membantu anak memahami konsep angka secara lebih konkret, permainan ini juga mampu meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan aktif anak, serta melatih kemampuan sosial seperti menunggu giliran dan bekerja sama dengan teman. Oleh karena itu, guru PAUD diharapkan dapat memanfaatkan permainan edukatif seperti ular tangga sebagai strategi pembelajaran yang menarik dan bermakna dalam mengoptimalkan perkembangan kognitif anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Al Ayyubi, I. I., Noerzanah, F., Herlina, A., Halimah, S., & Sa'adah, S. (2024). Teori perkembangan kognitif Jean Piaget dalam pembelajaran anak usia dini. *AlMaheer: Jurnal Pendidikan Islam*, 2(02), 87.
- Anggria Novita, M. (2019). Inovasi Guru dalam Metode Pembelajaran Berhitung untuk Menstimulasi Kecerdasan Logis-Matematis di TK Kalyca Montessori School Yogyakarta. *Al-Athfal: Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1), 30.
- Arfah, R., & Ramadhani, R. (2023). Efektivitas permainan ular tangga terhadap peningkatan kemampuan berhitung anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(3), 225-235.
- Aslindah, A., & Suryani, L. (2021). Pembuatan media pembelajaran PAUD berbasis bahan alam di TK Alifia Samarinda. *Jurnal Pengabdian Ahmad Yani*, 1(1), 52.
- Clements, D. H. & Sarama, J. (2021). Learning and Teaching Early Math: The Learning Trajectories Approach. *Early Childhood Research Quarterly*, 56, 1-15.
- Dewi, T. L., Kurnia, D., & Lichteria Panjaitan, R. (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), 2093-2094.
- Ferryka, P. Z. (2018). Permainan ular tangga dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar. *Jurnal Magistra.*, 29(100), 62.
- Harahap, S. D., Wahyuni, A., Nur, K., Sofia, & Larasati. (2025). Stimulasi Keterampilan Berbahasa Anak Usia Dini: Permainan Edukatif Berbasis STEAM. *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak*, 11(1).
- Iswandi, L. (2019). Peran Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Konsentrasi Belajar Anak Usia Dini. *Jurnal Al Mahsuni*, 2(1), 20.
- Jaknis. (2017). "Penelitian Tindakan Kelas". Alfabeta.
- Khasanah, B. L., & Dimiyati, D. (2021). Pengenalan pembelajaran matematika oleh orang tua anak usia dini di masa pandemi. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 631-641.
- Marinda, L. (2020). Teori perkembangan kognitif Jean Piaget dan problematikanya pada anak usia sekolah dasar. *An-Nisa Journal of Gender Studies*, 13(1), 116-152.
- Muniroh, A. (2023). Pengenalan konsep matematika terhadap anak usia dini. *Jurnal Sentra: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 38-44.

- Rahayu, M., & Ningsih, P. (2021). Penggunaan permainan edukatif dalam meningkatkan kemampuan numerasi anak usia dini. *Jurnal Edukasi Anak Usia Dini*, 6(3), 110-120.
- Romlah, M., Kurniah, N., & Wembrayarli, W. (2016). Peningkatan kemampuan berhitung anak melalui kegiatan bermain sempoa. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 1(2), 72-77.
- Sari, A. Y., & Zulfah, U. (2017). Implementasi pembelajaran project based learning untuk anak usia dini. *Motoric*, 1(1), 10.
- Soli, Y., Ita, E., & Meka, M. (2025). Pengembangan Media Kereta Angka Model MONTessori Aspek Kognitif Berpikir Simbolik Anak Usia 5-6 Tahun di TK ST. Skolastika Mataia. *Jurnal Citra Pendidikan Anak*, 4(4), 365.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R &D*. Alfabeta.
- Swastrini, K. C., Antara, P. A., & Ayu Tirtayani, L. (2016). "Penerapan Bermain Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Kelompok B1 Di TK Widya Sesana Sangsit." *E-Journal Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha*, 4(2), 3.
- Wahyudi, M. F., & Muttaqin, M. A. (2024). Pendekatan Holistik Dalam Pendidikan Anak Usia Dini: Menyelaraskan Aspek Kognitif, Emosional dan Sosial. *Journal of Early Childhood Education Studies*, 4(1), 52.