Journal of Innovative and Creativity
Journal Homepage: https://joecy.org/index.php/joecy
e-mail: journaljoecy@gmail.com

Faculty of Education
University of Pahlawan Tuanku Tambusai
ISSN 2775-771X (Online)
ISSN 2962-570X **(Printed)**
5 (2) 2025, Page: 381-387

Upaya Meningkatkan Kemampuan Menegenal Bilangan Anak Usia Dini Melalui Metode Bermain Ulartangga Di Kelas KB -A TK Hamzan Wadi Taripa Luwu Timur

Nurul Hidayah[1], Muhammad Yusron Maulana El-Yunusi[2]
[1]Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Terbuka,
[2]Fakultas Agama Islam, Universitas Sunan Giri Surabaya
Corresponding Author: Nurul Hidayah, e-mail: Nh0316230@gmail.com

Published: May, 2025

ABSTRAK

Permasalahan rendahnya kemampuan anak usia dini dalam mengenal bilangan di TK Hamzanwadi Taripa mendorong perlunya inovasi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Penelitian ini dimaksudkan untuk meningkatkan keterampilan mengenal bilangan menggunakan metode bermain ular tangga.yang dimodifikasi secara visual dan motorik. Penelitian menggunakan Penelitian tindakan kelas (PTK) ini dilaksanakan melalui dua siklus, di mana setiap siklus meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi, serta refleksi. Pada siklus pertama,media yang digunakan masih berupa papan permainan kecil, dan hanya 50% anak menunjukkan peningkatan pemahaman bilangan. Setelah modifikasi media menjadi karpet ular tangga berwarna cerah dan berukuran besar pada Siklus II, persentase anak yang memahami bilangan meningkat menjadi 72,2%. Dalam aspek partisipasi bermain, peningkatan juga terjadi dari 77,8% di Siklus I menjadi 94,4% di Siklus II. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode bermain yang disesuaikan dengan kebutuhan visual dan gerak anak usia dini sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan kognitif dan keterlibatan aktif anak. Oleh karena itu, pendekatan pembelajaran berbasis permainan visual-motorik disarankan sebagai strategi alternatif dalam pendidikan anak usia dini.

Kata Kunci: Pendidikan anak usia dini, pemahaman bilangan, metode bermain, ular tangga, Penelitian Tindakan Kelas (PTK).

© The Author(s). 2021 Open Access This article is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License, which permits use, sharing, adaptation, distribution and reproduction in any medium or format, as long as you give appropriate credit to the original author(s) and the source, provide a link to the Creative Commons licence, and indicate if changes were made. The images or other third party material in this article are included in the article's Creative Commons licence, unless indicated otherwise in a credit line to the material. To view a copy of this licence, visit http://creativecommons.org/licenses/by/4.0

PENDAHULUAN

Pemahaman konsep bilangan merupakan bagian dari aspek penting pada tahap perkembangan kognitif anak usia prasekolah. Di masa golden age, kemampuan mengenal dan memahami bilangan menjadi fondasi bagi pembelajaran matematika di tahap berikutnya. Sayangnya, masih terdapat banyak anak usia dini yang mengalami kesulitan dalam memahami bilangan secara konseptual, baik dalam hal mengenali angka, menghitung, maupun memahami hubungan antar angka (Rahmawati, 2022). Kesulitan ini umumnya disebabkan oleh pendekatan pembelajaran yang kurang interaktif dan kurang sesuai dengan karakteristik anak-anak yang cenderung belajar melalui aktivitas bermain (Amini, 2020).Sebagai bagian dari upaya peningkatan kualitas pendidikan anak usia dini, program Sekolah Ibu hadir sebagai mitra strategis dalam membangun sinergi antara keluarga dan sekolah. Program ini menekankan pentingnya lingkungan belajar yang mendukung perkembangan anak secara holistik, termasuk aspek kognitif seperti pemahaman bilangan. Sekolah Ibu juga mendorong penggunaan metode bermain sebagai strategi pembelajaran yang efektif dan menyenangkan, yang tidak hanya melibatkan anak tetapi juga orang tua dalam proses belajar (Putri & Hasanah, 2021).

Dalam konteks ini, pemahaman bilangan merujuk pada kemampuan anak untuk mengenal angka, menghitung secara berurutan, serta memahami konsep lebih dan kurang, sebagai bagian dari keterampilan matematika awal (Rahmawati, 2022; Ananda, 2022). Anak-anak yang memiliki pemahaman bilangan yang baik umumnya menunjukkan perkembangan logika dan nalar yang lebih matang, serta kesiapan yang lebih tinggi dalam mengikuti pendidikan formal selanjutnya (Sari, 2020).

Pendekatan yang sering dipilih untuk meningkatkan pemahaman bilangan iyalah teknik bermain. Teknik ini dipilih karena sesuai dengan dunia anak yang penuh eksplorasi dan imajinasi. Bermain tidak hanya memberikan kesenangan, tetapi juga dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak, termasuk aspek kognitif, sosial, dan emosional (Yuliani, 2020). Lebih lanjut, bermain memberikan kesempatan pada anak untuk mengembangkan pemahaman dengan pengalaman nyata, yang sangat krusial dalam tahap perkembangan usia dini (Lestari, 2019).

Salah satu bentuk permainan edukatif yang populer adalah permainan ular tangga, yang telah terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan anak dalam proses belajar matematika. Permainan ini melibatkan aktivitas menghitung langkah berdasarkan angka dadu, mengenali bilangan pada papan permainan, serta memahami urutan angka. Aktivitas ini mendorong anak untuk berinteraksi dengan angka dalam konteks yang menyenangkan dan bermakna (Nurjanah, 2021).

Permainan ular tangga juga memiliki potensi untuk memperkuat aspek sosial dalam pembelajaran, karena anak-anak belajar bekerja sama, menunggu giliran, dan menerima aturan permainan. Kombinasi antara unsur kognitif dan sosial ini menjadikan permainan ular tangga sebagai media yang ideal dalam pembelajaran bilangan (Santoso, 2020).

Sejumlah penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa metode bermain ular tangga dapat meningkatkan pemahaman bilangan secara signifikan (Ananda, 2022; Prabowo, 2021). Permainan ini memberikan stimulus visual, kinestetik, dan sosial yang relevan untuk meningkatkan daya tangkap anak terhadap konsep numerik. Hal ini menunjukkan adanya hubungan positif antara metode bermain ular tangga dengan pemahaman bilangan anak usia dini (Lestari, 2022).

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh metode bermain ular tangga terhadap pemahaman bilangan anak usia dini di Kelas KB-A TK Hamzan Wadi Taripa. Penelitian ini juga berusaha mengevaluasi efektivitas metode tersebut serta mengidentifikasi faktor-faktor pendukung dan penghambat dalam penerapannya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman bilangan anak usia dini melalui metode bermain ular tangga. PTK dipilih karena memberikan fleksibilitas kepada peneliti untuk mengembangkan, menerapkan, dan mengevaluasi metode pembelajaran secara langsung di dalam kelas, serta memungkinkan terjadinya perbaikan berkelanjutan selama proses pembelajaran (Siti & Farah, 2023). Penelitian dilaksanakan di

Kelas KB-A TK Hamzan Wadi Taripa, yang secara kontekstual sangat relevan untuk mengkaji efektivitas metode pembelajaran matematika bagi anak usia dini. Subjek dalam penelitian ini adalah anak-anak usia 5–6 tahun yang umumnya memiliki ketertarikan tinggi terhadap aktivitas bermain, sehingga permainan ular tangga diharapkan mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan mereka dalam belajar (Dewi et al., 2021; Utomo et al., 2024). Penelitian berlangsung selama satu semester, dimulai pada bulan Mei 2025, dengan fokus pada mata pelajaran Matematika, khususnya pengenalan bilangan (Muhammad et al., 2023).

Pengumpulan data dilakukan menggunakan beragam teknik, yaitu observasi, wawancara, dan tes. Observasi bertujuan untuk mengetahui keterlibatan siswa dalam kegiatan bermain serta perubahan perilaku belajar selama proses berlangsung. Peneliti mengamati respon, interaksi, dan antusiasme anak ketika mengikuti pembelajaran menggunakan permainan ular tangga. Wawancara dilakukan dengan siswa dan guru untuk memperoleh gambaran subjektif mengenai efektivitas metode yang diterapkan. Selain itu, dilakukan tes pemahaman bilangan sebelum dan sesudah tindakan guna mengukur peningkatan ketrampilan anak dalam memahami numerik dasar misalnya mengenal angka dan menghitung (Yuhana et al., 2022). Teknik triangulasi digunakan untuk memperkuat validitas data dengan menggabungkan hasil dari ketiga metode tersebut.

Proses PTK dalam penelitian ini dilakukan melalui dua siklus, di mana setiap siklus dilaksanakan selama dua minggu. Setiap tahap terdiri dari lima langkah utama:tahap perencanaan, pelaksanaan penerapan, pengumpulan data, penilaian, dan refleksi (Nasirun et al., 2021). Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun kegiatan pembelajaran menggunakan permainan ular tangga, meliputi pembuatan media, penjadwalan aktivitas, serta penentuan indikator keberhasilan. Tahap pelaksanaan dilakukan dengan mengimplementasikan kegiatan bermain dalam proses belajar mengajar. Pengumpulan data dilakukan selama dan setelah proses pembelajaran untuk memperoleh informasi yang komprehensif. Evaluasi dilaksanakan dengan membandingkan hasil sebelum dan sesudah tes untuk mengukur tingkat keberhasilan metode yang digunakan. Pada tahap refleksi, peneliti meninjau hasil siklus pertama dan menyesuaikan strategi untuk siklus berikutnya berdasarkan temuan dan umpan balik dari guru serta hasil pengamatan langsung (Utami, 2022).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pemahaman Mengenal Bilangan Anak Usia Dini

Pelaksanaan pembelajaran pada Siklus I memperlihatkan adanya peningkatan pemahaman bilangan anak usia dini di TK Hamzanwadi Taripa dibandingkan dengan pra siklus. Metode bermain mulai diperkenalkan, meskipun media yang digunakan masih terbatas berupa papan permainan sederhana. Dari total 18 anak, tercatat sebanyak 9 anak (50%) menunjukkan kemampuan mengenal angka 1–10 dengan lebih baik dibandingkan sebelumnya. Anak-anak mulai memahami urutan angka dan mampu menyebutkan angka secara lisan saat bermain. Namun, keterlibatan mereka belum merata.

Sebagian besar anak masih terlihat pasif, dan pengaturan waktu serta alat peraga belum optimal digunakan oleh guru.

Hasil Siklus 1 – Tujuan Pertama: Tahap perkembangan pemahaman bilangan anak usia dini

Grafik Peningkatan Kemampuan Mengenal Bilangan:

Tahap	Jumlah Anak Paham	Persentase (%)
Pra Siklus	5 Anak	27,7%
Siklus 1	9 Anak	50%

Pada siklus ini menunjukkan bahwa meskipun metode bermain mulai memberi dampak positif terhadap peningkatan kemampuan mengenal bilangan, media yang kurang menarik dan keterbatasan ruang interaksi menjadi penghambat ketercapaian hasil yang maksimal. Peningkatan dari 27,7% ke 50% pada Siklus I memperlihatkan bahwa pendekatan berbasis bermain sudah mulai memberikan efek terhadap keterlibatan dan kemampuan kognitif anak dalam mengenal angka. Hal ini sejalan dengan prinsip pembelajaran usia dini yang menekankan pendekatan kontekstual dan menyenangkan. Menurut Frost, Wortham & Reifel (2012), anak usia dini belajar paling efektif melalui kegiatan bermain yang interaktif dan kontekstual. Selain itu, Bredekamp (2014) menekankan bahwa pembelajaran berbasis aktivitas fisik dan permainan konkret membantu anak mengaitkan simbol (angka) dengan makna.

Siklus I menjadi dasar penting bahwa penggunaan pendekatan bermain dapat mendorong pemahaman bilangan, namun perlu perbaikan media dan strategi pembelajaran yang lebih sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini.

Hasil Siklus 2 – Tujuan Pertama: Kemampuan Mengenal Bilangan Anak Usia Dini

Pada Siklus 2, guru melakukan perbaikan strategi dan media pembelajaran dengan menggunakan karpet ular tangga berwarna cerah berukuran besar. Media ini memfasilitasi anak untuk bergerak, menghitung langkah, dan mengenal angka secara langsung melalui aktivitas motorik. Hasilnya, sebanyak 13 dari 18 anak (72,2%) menunjukkan kemampuan mengenal angka secara konsisten. Mereka mampu menyebut angka sesuai urutan, menghitung jumlah benda, serta mengenal besar-kecil bilangan melalui permainan. Guru pun lebih mudah memberikan bimbingan karena media yang besar memungkinkan pemantauan kelompok belajar secara lebih efektif.

Grafik Peningkatan Pemahaman Bilangan:

Tahap	**Jumlah Anak Paham**	**Persentase**
Siklus 2	**13 Anak**	**72 %**

Pada Siklus II menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam penguasaan bilangan anak usia dini, serta keterlibatan aktif mereka dalam proses pembelajaran.Peningkatan dari 27,7% (pra siklus) ke 72,2% (siklus II) menunjukkan bahwa media pembelajaran yang menyenangkan, visual, dan interaktif sangat

berpengaruh dalam memperkuat pemahaman bilangan anak. Pembelajaran berbasis permainan bukan hanya menyenangkan, tetapi juga efektif dalam membangun konsep kognitif dasar anak usia dini. Menurut Piaget (1971), anak-anak pada tahap praoperasional (usia 2–7 tahun) belajar melalui aktivitas konkret yang melibatkan pancaindra dan gerakan tubuh. Sementara Vygotsky (1978) menambahkan bahwa interaksi sosial melalui permainan juga sangat penting dalam proses internalisasi konsep. Perubahan pendekatan dari metode konvensional ke permainan berbasis karpet ular tangga terbukti meningkatkan kemampuan mengenal bilangan secara signifikan pada anak usia dini.

Faktor Pendukung.

Secara internal, faktor yang paling mendukung pembelajaran adalah minat dan antusiasme anak terhadap aktivitas bermain. Anak-anak di TK Hamzanwadi Taripa sangat menyukai permainan yang melibatkan gerakan, warna, dan interaksi sosial. Kemampuan motorik dasar yang sudah baik juga mempermudah mereka untuk mengikuti alur permainan ular tangga. Secara eksternal, faktor pendukung utama adalah media karpet ular tangga yang menarik, serta keterlibatan aktif guru dalam membimbing anak. Kondisi ruang kelas yang memadai juga memungkinkan anak untuk bergerak dengan nyaman. Berk, L. E. (2013). Menjelaskan bahwa keterlibatan anak dalam aktivitas bermain yang aktif secara fisik dan visual mendukung perkembangan kognitif mereka secara optimal. Anak usia dini belajar lebih baik saat mereka diberi kesempatan untuk mengalami langsung proses belajar melalui permainan, bukan hanya melalui pendekatan pasif seperti ceramah atau tugas tertulis.

Faktor Penghambat.

Meliputi kurangnya konsentrasi beberapa anak dan kesulitan dalam mengenali angka pada tahap awal. Faktor penghambat eksternal yang muncul meliputi keterbatasan alat pada awal kegiatan, serta kurangnya sumber daya pendukung sebelum media dimodifikasi.Ormrod(2018), menyatakan bahwa kurangnya konsentrasi dapat disebabkan oleh faktor internal seperti kelelahan, kebosanan, atau gangguan emosi.

KESIMPULAN

Berdasarkan tenuan dari penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam dua siklus di Kelas KB-A TK Hamzan Wadi Taripa, dapat disimpulkan bahwa kemampuan anak usia dini dalam mengenal bilangan awal masih dalam katagori rendah. Hal tersebut dapat diliah dari hasil pra siklus dengan hanya 27,7% anak yang mampu menyebut angka 1–10 dan menghitung secara benar. Setelah dilakukan penerapan metode bermain ular tangga, kemampuan anak meningkat signifikan hingga mencapai 94,4% pada siklus II. Ini membuktikan bahwa pemahaman anak terhadap konsep bilangan dapat ditingkatkan secara efektif melalui pendekatan pembelajaran berbasis permainan yang menyenangkan.

Penerapan metode bermain ular tangga yang dimodifikasi dengan media karpet berwarna dan angka-angka yang menarik mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif dan partisipatif. Anak-anak belajar menghitung secara konkret melalui gerakan melangkah, membaca angka, dan mengikuti aturan permainan. Melalui proses ini, metode ular tangga tidak hanya membantu anak mengenal angka, tetapi juga melatih kemampuan motorik, kerja sama, dan kepercayaan diri mereka. Dengan demikian, metode ini sangat cocok digunakan dalam proses belajar matematika dasar di usia dini.

Keberhasilan peningkatan kemampuan anak dalam pembelajaran ini juga dipengaruhi oleh faktor internal seperti rasa ingin tahu, antusiasme anak, dan kesiapan motorik, serta faktor eksternal seperti peran aktif guru, media pembelajaran yang menarik, dan lingkungan kelas yang mendukung. Hambatan seperti keterbatasan waktu dan perbedaan kemampuan antar anak dapat diatasi dengan pengelolaan kelas yang kreatif dan pendekatan individual yang adaptif. Dengan sinergi antara strategi pembelajaran dan faktor pendukung tersebut, pembelajaran menjadi lebih bermakna dan menyenangkan bagi anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

Amini, R. (2020). *Pentingnya Metode Interaktif dalam Pembelajaran Anak Usia Dini*. Jurnal Pendidikan Anak, 5(2), 112–120.

Ananda, R., dkk. (2022). *Upaya Meningkatkan Pemahaman Bilangan Anak Usia Dini Melalui Metode Bermain*. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 6(1), 1–10.

Ayu, R., & Siti, M. (2021). *Peran Interaksi Sosial dalam Permainan Terhadap Pemahaman Bilangan*.Jurnal Psikologi Anak, 4(1), 20–28.

Dewi, F., & Hidayat, A. (2021). *Efektivitas Media Permainan dalam Pembelajaran Bilangan*. Jurnal Pendidikan Inovatif, 3(3), 55–63.

Lestari, D. (2019). *Penggunaan Permainan Ular Tangga dalam Pengembangan Kognitif Anak*. Jurnal PAUD Kreatif, 4(2), 78–85.

Lestari, D. (2022). *Metode Bermain Ular Tangga untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bilangan Anak Usia Dini*. Jurnal Ilmu Pendidikan Anak, 7(1), 35–41.

Nurjanah, S. (2021). *Pengaruh Metode Bermain Ular Tangga terhadap Pengenalan Bilangan Anak Usia Dini*. Jurnal Edukasi Anak, 5(2), 90–98.

Prabowo, A. (2021). *Penerapan Metode Bermain Ular Tangga untuk Meningkatkan Pemahaman Bilangan Anak Usia Dini*. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 6(2), 99–107.

Putri, M., & Hasanah, L. (2021). *Peran Sekolah Ibu dalam Pendidikan Anak Usia Dini*. Jurnal Pemberdayaan Masyarakat, 3(1), 21–29.

Rahmawati, N. (2022). *Konsep Bilangan pada Anak Usia Dini dan Strategi Pengembangannya*. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 5(1), 50–58.

Santoso, B. (2020). *Efektivitas Permainan Ular Tangga dalam Meningkatkan Pemahaman Bilangan pada Anak Usia Dini*. Jurnal Psikologi Pendidikan Anak, 4(3), 115–122.

Sari, W. (2020). *Refleksi Pembelajaran dalam Permainan Anak Usia Dini*. Jurnal Pengembangan Anak, 5(3), 70–78.

Yuliani, E. (2020). *Bermain sebagai Strategi Pembelajaran Anak Usia Dini*. Jurnal Pendidikan Holistik, 3(1), 10–17.

Dewi, R., Nugraheni, S., & Lestari, M. (2021). *Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini dalam Pembelajaran*. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 5(2), 89–97.

Muhammad, F., Hidayat, A., & Sulastri, W. (2023). *Strategi Pengenalan Bilangan di Pendidikan Anak Usia Dini*. Jurnal Inovasi Pendidikan, 8(1), 34–42.

Nasirun, H., Ramadhani, Y., & Supriyadi, E. (2021). *Langkah-Langkah Penelitian Tindakan Kelas dalam Pendidikan Anak*. Jurnal Pendidikan Dasar, 6(2), 102–110.

Ormrod, J. E. (2018). *Educational psychology: Developing learners. Pearson.*

Siti, N., & Farah, A. (2023). *Implementasi PTK dalam Pengembangan Pembelajaran Anak Usia Dini*. Jurnal Edukasi PAUD, 7(1), 12–20.

Utami, R. (2022). *Refleksi dalam Penelitian Tindakan Kelas: Strategi Perbaikan Berkelanjutan*. Jurnal Refleksi Pendidikan, 4(3), 56–63.

Utomo, H., Syahputra, D., & Anwar, R. (2024). *Lingkungan Belajar dan Peningkatan Kognitif Anak*. Jurnal Psikologi Pendidikan Anak, 9(1), 25–33.

Yuhana, S., Maulida, I., & Haris, T. (2022). *Teknik Pengumpulan Data dalam Penelitian Tindakan Kelas*. Jurnal Metodologi Pendidikan, 5(2), 77–85.

Berk, L. E. (2013). *Infants, children, and adolescents* (7th ed.). Pearson Education.
Bredekamp, S. (2014). *Effective practices in early childhood education: Building afoundation* (3rd ed.). Pearson Education.

Elkind, D. (2007). *The power of play: Learning what comes naturally*. Da Capo Lifelong Books.

Frost, J. L., Wortham, S. C., & Reifel, S. (2012). *Play and child development* (4th ed.). Pearson Education.

Hurlock, E. B. (1993). *Perkembangan anak* (6th ed.). Erlangga.

Piaget, J. (1971). *The theory of stages in cognitive development*. In D. R. Green, M. P. Ford, & G. B. Flamer (Eds.), *Measurement and Piaget* (pp. 1–11). McGraw-Hill.

Santrock, J. W. (2011). *Child development* (13th ed.). McGraw-Hill Education.

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press