

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA DALAM  
MENGENALKAN ANGKA PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN**

**Skripsi**

**Diajukan oleh:**

**SINANTIN MAHTAWARNI**

**NIM. 160210018**

**Mahasiswi Prodi Pendidikan Islam Anak  
Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY  
BANDA ACEH, DARUSSALAM  
2021 M/1442 H**

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA DALAM  
MENGENAL ANGKA DALAM MENGENAL ANKA PADA ANAK USIA  
5-6 TAHUN**

**SKRIPSI**

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan (FTK)  
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh  
Sebagai Beban Studi Untuk Memperoleh Gelar Sarjana  
Dalam Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Oleh:

**Sinantin Mahtawarni**  
**Nim. 160210018**

Mahasiswa Tarbiyah Dan Keguruan  
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Disetujui Oleh:

Pembimbing I

pembimbing II

  
**Dra. Jamaliah Hashallah, M.A**  
NIP. 196010061992032001

  
**Dewi Fitriani, M.Ed**  
NIDN. 2006107803

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA DALAM  
MENGENALKAN ANGKA PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN**

**SKRIPSI**

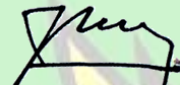
**Telah Diuji oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi  
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan Dinyatakan Lulus  
Serta Diterima sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1)  
dalam Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini**

**Pada Hari/Tanggal:**

**Selasa, 14 Juli 2021  
4 Dzulhijjah 1442 H**

**Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi**

**Ketua,**



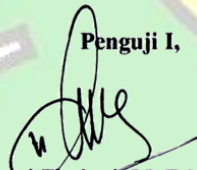
**Dra. Jamaliah Hasballah, MA  
NIP. 196010061992032001**

**Sekretaris,**



**Ramelia Poetri, S.Pd**

**Penguji I,**



**Dewi Fitriani, M. Ed  
NIDN. 2006107803**

**Penguji II,**



**Rani Puspa Juwita, M. Pd  
NIP. 199006182019032016**

**Mengetahui,**

**Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry  
Darussalam, Banda Aceh**





KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN (FTK)  
DARUSSALAM-BANDA ACEH  
Telp: (0651) 755142, fask: 7553020

### LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sinantin Mahtawarni  
NIM : 160210018  
Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Ular Tangga Dalam Mengenalkan Angka Pada Anak Usia 5-6 Tahun

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggungjawabkan.
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah orang lain.
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya.
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data.
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggung jawab atas karya ini.

Bila dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dipertanggung jawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Banda Aceh, 15 Juli 2021

Yang Menyatakan,

  
Sinantin Mahtawarni  
NIM.160210018



## ABSTRAK

Nama : Sinantin Mahtawarni  
NIM : 160210018  
Fakultas/ Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/PIAUD  
Judul : Pengembangan Media Permainan Ular Tangga dalam  
Mengenal Angka Pada Anak Usia 5-6 Tahun  
Tanggal Sidang : Rabu 14-juli-2021  
Pembimbing I : Dra. Jamaliah Hasballah, MA  
Pembimbing II : Dewi Fitriani. M. Ed  
Kata Kunci : Ular Tangga, Mengenalkan Angka

Keterbatasan ketersediaan media pembelajaran edukatif di Lembaga Pendidikan telah banyak menyulitkan guru ketika dituntut untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada anak, terlebih dalam mengenalkan angka. Penelitian ini memiliki dua tujuan dimana tujuan pertama adalah untuk mengembangkan sebuah produk pembelajaran berupa media permainan ular tangga yang dapat mengenalkan angka pada anak usia 5-6 tahun. Dan tujuan kedua untuk mengetahui kelayakan penggunaan media. Jenis penelitian yang dipakai yaitu Reasearch and Development dengan pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu (1) analisis kebutuhan pada rancangan dalam membuat media (*Analysis*), (2) perancangan awal pada media (*Design*), (3) pengembangan media serta validasi ahli materi dan media (*Development*), (4) uji coba media permainan ular tangga dalam mengenal angka (*Implementation*), dan (5) Evaluasi dan revisi akhir produk terhadap media yang dikembangkan (*Evaluation*). Kegiatan ujicoba produk dilakukan di Lembaga Pendidikan PAUD Safiatuddin dengan total jumlah anak 15 orang. Pada kegiatan validasi ahli materi diperoleh hasil peresentase sebesar 80,0 % dengan kategori layak, sedangkan validasi ahli media diperoleh jumlah persentase sebesar 80,0 %. Hasil validasi menunjukkan kelayakan penggunaan media ular tangga dalam mengenalkan angka kepada anak. Hasil ujicoba media di PAUD Safiatuddin memperlihatkan hasil persentase sebesar 82,9 % dengan kategori Layak untuk digunakan.

## KATA PENGANTAR



Alhamdulillah segala puji dan syukur Penulis ucapkan atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga Penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan baik, Shalawat beriringan salam mari kita sanjungkan kepangkuan alam Nabi Besar Muhammad SAW, beserta keluarga, dan para sahabatnya sekalian, yang karena beliaulah kita dapat merasakan betapa bermaknanya alam yang penuh dengan ilmu pengetahuan seperti saat ini.

Alhamdulillah berkat rahmat-Nya peneliti dapat menyelesaikan tugas akhir penulisan skripsi dengan judul **“Pengembangan Media Permainan Ular Tangga dalam Mengenalkan Angka pada Anak Usia 5-6 Tahun.”** Penulisan skripsi ini merupakan tugas akhir sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan program S1 untuk mendapatkan gelar sarjana pada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Ar-raniry Banda Aceh.

Dalam penyusunan dan penulisan karya tulis ini, tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, serta dukungan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini Penulis menyampaikan terimakasih yang tak terhingga atas ketulusan dalam membimbing Penulis sehingga dapat menyelesaikan penulisan karya tulis ini. Oleh karena itu pada kesempatan kali ini Penulis menyampaikan terimakasih pada yang terhormat:

1. Ibu Dra. Jamaliah Hasballah MA, selaku Pembimbing Pertama, dan Ibu Dewi Fitriani M.Ed., selaku Pembimbing Kedua yang telah banyak membantu dan memberikan, bimbingan, bantuan, nasehat, dan arahan kepada Penulis sehingga Skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

2. Kepada Ibu Dra. Jamaliah Hasballah, MA, selaku ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini dan kepada seluruh Dosen dan Staf Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini.
3. Ibu Dr. Heliati Fajriah S.Ag., MA, selaku Penasehat Akademik (PA) yang telah memberikan motivasi sehingga Skripsi ini dapat terselesaikan.
4. Kepada Bapak Dr. Muslim Razali, S. H., M. Ag, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan beserta Stafnya, yang telah memberi izin Penulis untuk melakukan penelitian.
5. Kepada Ibu Guru PAUD Safiatuddin yang telah banyak membantu, berpartisipasi, dan memberi izin Penulis untuk melakukan penelitian, dalam rangka menyelesaikan Skripsi ini
6. Kepada Pustakawan yang telah banyak membantu Penulis untuk meminjamkan buku dalam menyelesaikan Skripsi ini

Akhir kata penulis mengharapkan semoga karya tulis ini dapat menjadi salah satu sumber informasi bagi yang membacanya. Tak ada yang sempurna, demikian juga dengan karya tulis ini, oleh karena itu kekurangan pada tugas akhir ini dapat diperbaiki di masa yang akan datang.

Banda Aceh, 10 Juli 2021  
Penulis,

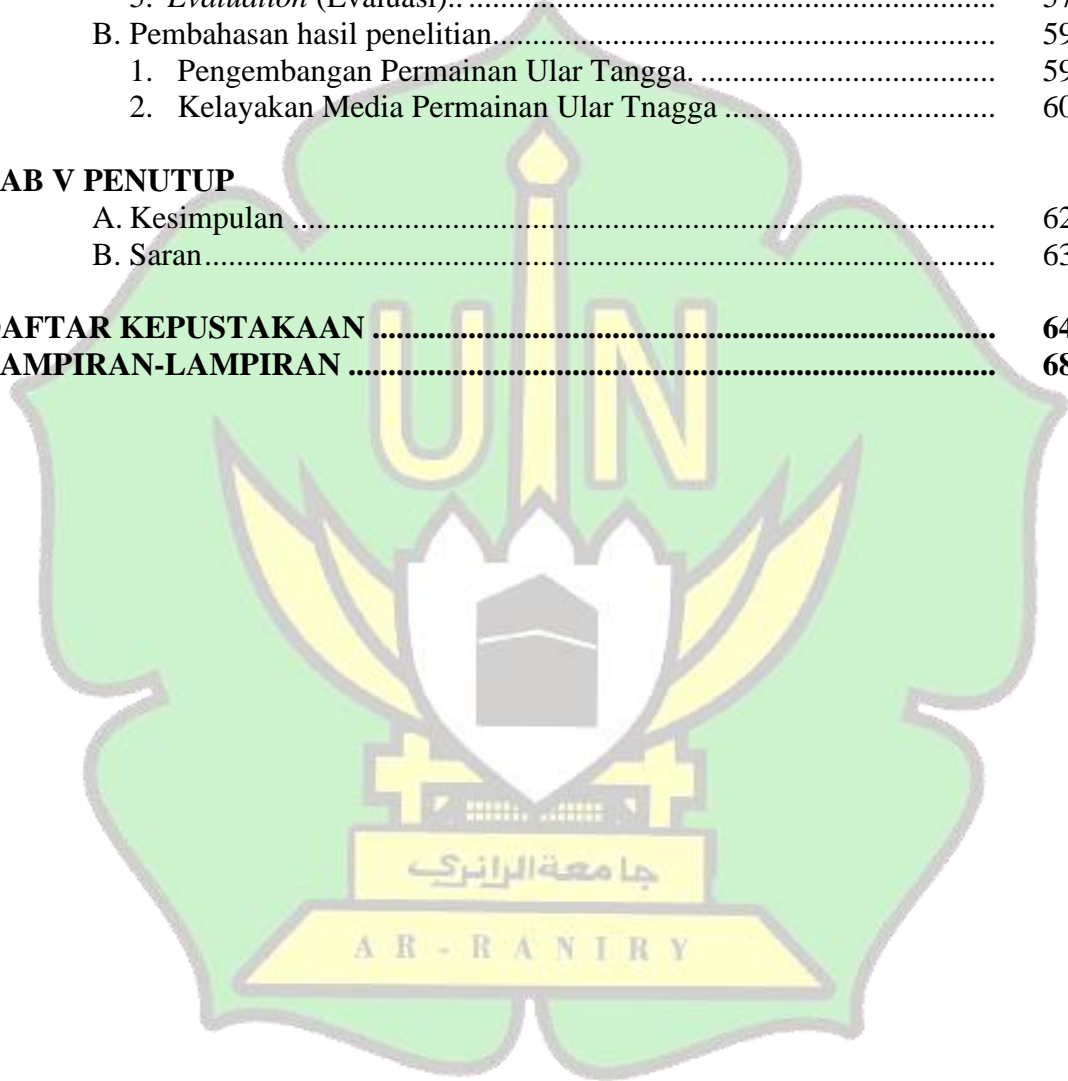
Sinantin Mahtawarni

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN SAMPUL JUDUL</b>	
<b>LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING</b>	
<b>LEMBAR PENGESAHAN SIDANG</b>	
<b>LEMBAR PENGESAHAN PERNYATAAN KEASLIAN</b>	
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xii</b>
<b>BAB I : PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah .....	4
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Manfaat Penelitian.....	5
E. Definisi Operasional.....	8
<b>BAB II : LANDASAN TEORITIS</b>	
A. Pendidikan Anak Usia Dini .....	9
1. Pengertian Anak Usia Dini.....	9
2. Pembelajaran Bagi Anak Usia Dini .....	11
B. Mengenal Angka .....	12
1. kemampuan Mengenal angka.....	12
2. Tahap Mengenalkan Angka .....	14
C. Alat permainan edukatif.....	17
1. Alat permaian edukatif .....	17
2. Fungsi alat permainan edukatif .....	19
D. Permainan ular tangga. ....	21
1. Pengertian ular tangga. ....	21
2. Mamfaat permainan ular tangga.....	22
E. Penelitian Relevan .....	23
<b>BAB III : METODE PENELITIAN</b>	
A. Jenis Penelitian.....	28
B. Prosudur Penelitian .....	28
C. Instrument pengumpulan data .....	30
D. Teknik Analisis Data.....	32



<b>BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Deskripsi Hasil Penelitian Pengembangan.....	36
1. <i>Analysis</i> (Analisis).....	36
2. <i>Design</i> (Perancangan).....	40
3. <i>Development</i> (Pengembangan).....	41
4. <i>Implementation</i> (Implementasi).....	56
5. <i>Evaluation</i> (Evaluasi).....	57
B. Pembahasan hasil penelitian.....	59
1. Pengembangan Permainan Ular Tangga.....	59
2. Kelayakan Media Permainan Ular Tnagga.....	60
 <b>BAB V PENUTUP</b>	
A. Kesimpulan.....	62
B. Saran.....	63
 <b>DAFTAR KEPUSTAKAAN</b> .....	<b>64</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b> .....	<b>68</b>



## DAFTAR TABEL

TABEL 3.1	: Rubrik Penilaian Untuk Ahli Materi .....	33
TABEL 3.2	: Rubrik Penilaian Untuk Ahli Media .....	34
TABEL 3.3	: Lembar Observasi Penilaian Perkembangan Anak Dalam Mengetahui Angka.....	34
TABEL 3.4	: Skala Penilaian Likert.....	35
TABEL 3.5.	: Skala Kelayakan Media Pembelajaran .....	36
TABEL 3.6	: Skala Penilaian Guttman.....	37
TABEL 3.7	: Skala Penilaian Lembar Observasi Respon Anak Terhadap Media untuk Mengetahui angka .....	37
TABEL 4.1	: Instrumen Observasi Awal di PAUD Safiatuddin.....	38
TABEL 4.2	: Instrumen Wawancara Guru di PAUD Safiatuddin.....	39
TABEL 4.3	: Desain Alat Media Permainan Ular Tangga.....	40
TABEL 4.4	: Alat dan Bahan Media Permainan Ular Tangga dalam Mengetahui Angka Sebelum Revisi.....	42
TABEL 4.5	: Validasi Dari Validator Ahli Media tahap I.....	46
TABEL 4.6	: Validasi Dari Validator Ahli Materi tahap I.....	47
TABEL 4.7	: Alat dan Bahan Media Permainan Ular Tangga Sebelum dan Sesudah Revisi.....	49
TABEL 4.8	: Hasil Validasi Dari Validator Ahli Media tahap II.....	52
TABEL 4.9	: Hasil Validasi Dari Validator Ahli Materi tahap II.....	54
TABEL 4.10	: Hasil Validasi oleh Ahli Materi.....	56
TABEL 4.11	: Hasil penilaian lembar observasi untuk mengetahui perkembangan anak dalam mengetahui angka pada anak pada saat anak memainkan permainan ular tangga di PAUD Safiatuddin.....	56

جامعة الرانيري

AR - RANIRY

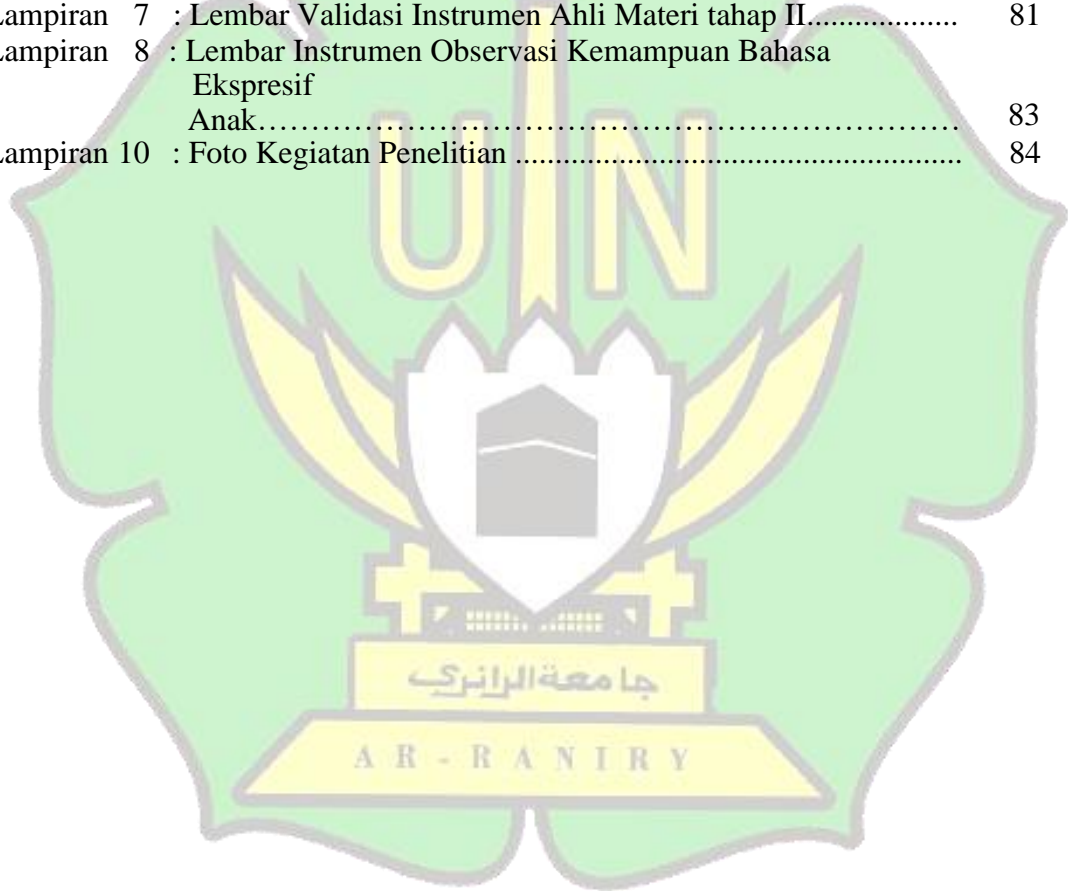
## DAFTAR GAMBAR

GAMBAR 3.1	: Bagan Penelitian Model Addie .....	28
GAMBAR 4.1	: Media sebelum divalidasi.....	45
GAMBAR 4.2	: Media Setelah Divalidasi.....	52
GAMBAR 4.3	: Rancangan Sebelum divalidasi .....	58
GAMBAR 4.4	: Rancangan Sesudah divalidasi .....	58



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	: Surat Keputusan (SK) Pembimbing Skripsi.....	68
Lampiran 2	: Surat Permohonan Izin Mengumpulkan Data Dari Fakultas Tarbiyah dan Keguruan.....	69
Lampiran 3	: Surat Keterangan telah Melakukan Penelitian di PAUD Safiatuddin, Aceh Besar.....	70
Lampiran 4	: Surat Permohonan Uji Pengembangan Media.....	71
Lampiran 5	: Surat Permohonan Validasi Ahli Materi .....	72
Lampiran 6	: Lembar Validasi Instrumen Ahli Media tahap I .....	74
Lampiran 7	: Lembar Validasi Instrumen Ahli Materi tahap I .....	76
Lampiran 6	: Lembar Validasi Instrumen Ahli Media tahap II .....	79
Lampiran 7	: Lembar Validasi Instrumen Ahli Materi tahap II.....	81
Lampiran 8	: Lembar Instrumen Observasi Kemampuan Bahasa Ekspresif Anak.....	83
Lampiran 10	: Foto Kegiatan Penelitian .....	84



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pentingnya Pendidikan Anak Usia Dini merupakan periode emas bagi perkembangan anak dimana 50% perkembangan kecerdasan terjadi pada usia 0-4 tahun, 30% berikutnya hingga usia 8 tahun, periode ini sekaligus merupakan periode kritis bagi anak dimana perkembangan yang didapatkan pada periode ini sangat berpengaruh terhadap perkembangan pada periode berikutnya hingga masa dewasanya.<sup>1</sup>

Kemampuan mengenal lambang bilangan anak usia TK seperti membilang, menyebut urutan bilangan dari 1-20, mengenal lambang bilangan dengan benda-benda, membuat urutan lambang bilangan dari 1 -10 dengan benda-benda, menghubungkan/memasangkan lambang dengan benda-benda hingga 10, membedakan dan membuat dua kumpulan benda yang sama jumlahnya, yang tidak sama, lebih banyak dan lebih sedikit.<sup>2</sup>

Metode yang perlu diterapkan dalam mengembangkan kemampuan anak dalam berhitung pemulaan dilakukan dengan permainan-permainan yang menyenangkan, suasana belajar yang menggembirakan dan membuat bagaimana

---

<sup>1</sup> Imas Kurniasih, *Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: Edukasia, 2009), h. 11

<sup>2</sup> Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*. (Kencana : Jakarta, 2011), h. 105

anak tertarik untuk belajar dan bermain, contohnya seperti menggunakan media pembelajaran.<sup>3</sup>

Mengenal lambang bilangan merupakan awal pengenalan matematika bagi anak yang akan menjadi dasar pembelajaran selanjutnya. Pemahaman mengenal angka dan lambang bilangan pada taman kanak-kanak biasanya dimulai dengan mengeksplorasi benda-benda yang nyata yang dapat dilihat lambang bilangannya atau simbolnya, menghitung dan juga mengurutkan bilangan.

Untuk mengetahui pentingnya kemampuan berhitung pada anak usia 5-6 tahun mengacu pada PERMENDIKBUD Nomor 137 Tahun 2014. Dalam pengembangan kemampuan berhitung, kegiatan harus disesuaikan pada tingkat perkembangan anak dengan kondisi lingkungan serta berkaitan dengan pedoman tingkat pencapaian perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun. Menurut peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014, dapat didefinisikan dalam tingkat pencapaian perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun pada lingkup perkembangan berpikir simbolik untuk kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun, beberapa di antaranya yaitu, menyebutkan lambang bilangan 1-10, menggunakan lambang bilangan untuk menghitung dan mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan.<sup>4</sup>

Media pembelajaran adalah alat untuk membantu anak belajar, sehingga dari media tersebut merangsang perkembangan pada anak, pentingnya media sangat mempengaruhi kepada proses bermain sambil belajarnya anak, setiap

---

<sup>3</sup> Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*. (Kencana: Jakarta, 2011), h. 106.

<sup>4</sup> Mohammad Nuh, *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014* (Jakarta: 2014), h. 26.

media juga harus memiliki daya tarik atau harus sesuai dengan karakter anak agar anak antusias bermain sambil belajar. pemilihan dan pembuatan media sangat menentukan keinginan anak untuk tertarik memainkan media tersebut dan setiap media harus sesuai dengan materi yang di ajarkan dan sesuai dengan aspek perkembangan yang akan di capai.

Permasalahan dalam mengenal angka dapat juga di temukan di beberapa daerah lain seperti di TK Ria Baruk Utara VII/35 Rangkut Surabaya dimana dari 10 anak masih mengalami kelemahan dalam mengingat maupun membilang angka 1-10, Selain itu yang menjadi salah satu masalah adalah alat hitung yang kurang menarik dan juga guru kurang maksimal dalam menggunakan alat peraga.<sup>5</sup> Dan di TK Widya Kumara Tirta pada anak kelompok B, ditemukan beberapa permasalahan yang dihadapi saat melakukan wawancara kepada gurunya, yang mana sekitar 60% anak kurang mampu menyebutkan lambang bilangan untuk menghitung, mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan, dan membuat urutan lambang bilangan dari 1-20 dengan benar.<sup>6</sup>

Kemudian di Taman Kanak-Kanak Sekar Wangi Kedaton Bandar Lampung Yang menyatakan bahwa kemampuan dalam mengenal konsep bilangan pada anak usia dini masih sangat kurang.<sup>7</sup> Dan di RA Al-Ihya , pada kelompok A yang mana masih mengalami kesulitan dalam mengenal angka, minsalnya ketika

---

<sup>5</sup> Sugiwati, "Bermain ular tangga untuk meningkatkan kognitif anak kelompok A di TK Ria Buruk Utara". (Jurnal PG Paud, Fip, Unesa, Surabaya), Vol, 2, No 11, 2012.

<sup>6</sup> Devi, Ni Made Intan Asri. "Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Angka untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru* Vol, 3, No 3, 2020.

<sup>7</sup> Umi, Romlah. "Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Melalui Kartu Angka." *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol 1, no. 1, 2018.

guru mengenalkan angka sederhana dengan metode bernyanyi atau menuliskan di papan tulis, anak masih sulit untuk mengingat angka-angka tersebut<sup>8</sup>

Ular tangga adalah permainan yang dimainkan 2 orang atau lebih, dengan media ular tangga yang di sediakan dan dimainkan memakai dadu, menciptakan keadaan yang menyenangkan dan membuat anak tertarik dalam memainkannya, tehnik permainan ular tangga dapat dikembangkan terhadap aspek perkembangan terkhusus pada perkembangan kemampuan anak untuk mengenalkan angka.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di PAUD Safiadtuddin di Ar-risalah Bilingual School, khususnya dalam mengembangkan kemampuan mengenal angka. Sebagian besar anak masih kesulitan dalam membedakan angka, kemudian anak juga sulit dalam menyebutkan serta menunjukkan angka satu dengan yang lainnya. Berdasarkan hasil observasi, di sekolah tersebut pula guru hanya menggunakan media seperti papan tulis, buku kertas bergambar dan lainnya. Sehingga anak bersifat menoton dan sulit untuk mengenal angka/ belajar mengenal angka.

Berdasarkan permasalahan yang terlihat diatas maka peneliti tertarik melakukan penelitian yang berjudul tentang **“Pengembangan Permainan Ular Tangga Dalam Mengenalkan Angka Pada Anak Usia 5-6 Tahun”**

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang tersebut maka rumusan masalah pada penelitian ini dapat dirumuskan sebagai

---

<sup>8</sup> Hamid, Lukman, Tetin Nurfitri, and Lalah Nurjamilah. "Efektivitas Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Kemampuan Anak Dalam Mengenal Angka Di Ra Al-Ihya." *al-Urwatul Wutsqo: Jurnal Ilmu Keislaman dan Pendidikan*. Vol, 2, no. 1. 2021.



1. Bagaimanakah kelayakan permainan ular tangga yang dikembangkan untuk kemampuan mengenal angka pada anak usia 5-6 tahun.
2. Bagaimanakah perkembangan anak dalam mengenal angka dengan menggunakan permainan ular tangga.

### **C. Tujuan Penelitian**

1. Untuk mengetahui kelayakan permainan ular tangga yang dikembangkan untuk kemampuan mengenal angka usia 5-6 tahun.
2. Untuk mengetahui perkembangan anak dalam mengenal angka dengan menggunakan permainan ular tangga.

### **D. Manfaat Penelitian**

#### **1. Manfaat Teoritis**

- a. Bagi Peneliti Dapat menambah pengetahuan/wawasan serta pengalaman langsung tentang pengembangan permainan ular Tangga dalam mengenalkan angka pada anak uasi 5-6 tahun.

- b. Guru

Penelitian ini dapat digunakan untuk guru dalam alternatif dalam mengenalkan angka, sehingga guru yang kurang paham akan memilih media permainan yang dapat memilah permainan yang mestinya di berikan. Guru dapat memahami bahwa media permainan ular tangga bermamfaat bagi anak dalam mengenalkan angka terkhusus mengembangkan perkembangan kognitif anak dan membuat permainan yang menarik dan menyenangkan.

## 2. Manfaat praktis

Manfaat bagi anak Meningkatkan motivasi anak dalam pembelajaran mengenal angka dan dengan adanya permainan media permainan ular tangga ini dapat memudahkan dalam melatih berhitung, melatih kemampuan kognitif anak, dan mengajarkan anak untuk mematuhi aturan.

### E. Definisi Operasional

#### 1. Permainan Ular Tangga

Permainan ular tangga merupakan permainan yang sudah banyak dikenal oleh berbagai kalangan. Permainan ular tangga dapat diberikan pada anak usia 5-6 tahun dalam rangka menstimulus berbagai bidang perkembangan seperti kognitif, bahasa, dan sosial. Keterampilan yang dapat distimulus melalui permainan ini misalnya kosa kata, naik turun, maju mundur, ke atas dan ke bawah, dalam permainan ini diantara kemauan mengikuti dan memenuhi aturan permainan, bermain secara bergiliran. Keterampilan kognitif-matematika yang terstimulasi yaitu menyebutkan lambang bilangan dan ketepatan dalam berhitung.<sup>9</sup>

Permainan ular tangga yang di maksud dalam penelitian ini sedikit berbeda dengan permainan ular tangga pada umumnya. Karena telah di modifikasi agar lebih menarik dan di sukai oleh anak. Dalam penelitian ini peneliti mengembangkan permainan ular tangga dalam mengenalkan angka. Media Ular Tangga di cetak dengan

---

<sup>9</sup> Sriningsih, *Pembelajaran Matematika Terpadu*, (Bandung: Pustaka Sebelas 2009) hal 98.

menggunakan beberapa kardus dan dibaluti dengan kain bludu dan di buat 20 kolom, di setiap kolomnya di buat angka, kemudian diberi kantong atau lipatan yang berisi pertanyaan untuk setiap kolom, kemudian anak akan mendapatkan hukuman atau tantangan yang mendapatkan kolom ular, dan hadiah untuk kolom yang mendapatkan tangga, pertanyaan akan berkaitan dengan mengenalkan angka untuk anak umur 5-6 tahun.

## 2. Kemampuan Mengenalkan Angka

Kemampuan mengenal angka bagian dari kemampuan kognitif. Kognitif adalah aktifitas tingkah laku mental untuk memperoleh pengetahuan dan memprosesnya, termasuk diantaranya belajar, membentuk persepsi, mengingat dan berfikir.<sup>10</sup>

Kemampuan anak untuk mengenalkan angka memerlukan konsep berpikir tentang objek, benda, atau kejadian. Anak mulai mengenal symbol (kata-kata, angka, gerak tubuh, atau gambar) untuk mewakili benda-benda yang ada di lingkungannya.<sup>11</sup>

Perlu adanya benda yang konkrit untuk memahami sesuatu untuk anak. Dengan menggunakan hal-hal yang terdekat dari anak, seperti anak melihat berapa banyak buah yang ada dimeja, berapa jumlah kursi dan lain-lainnya.

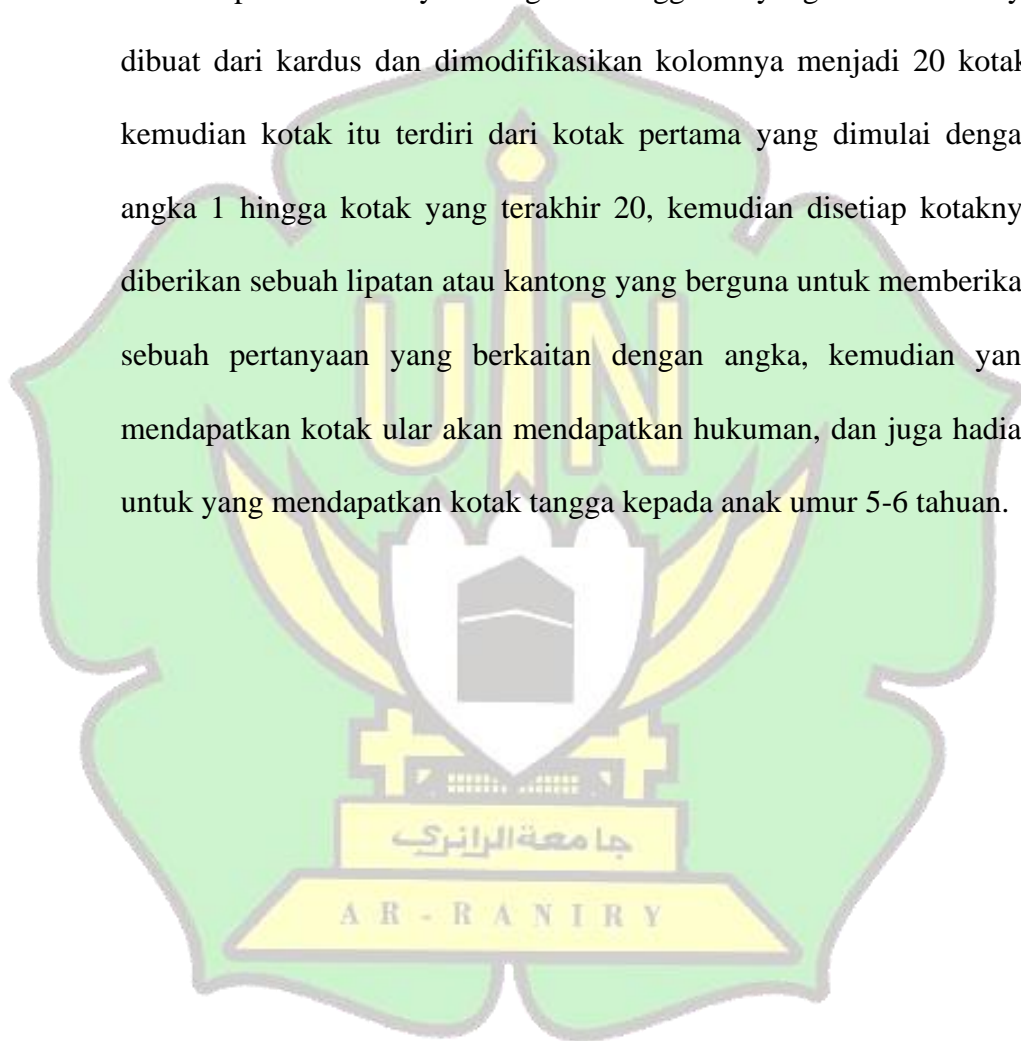
---

<sup>10</sup> Menang Pusat, *Metode Pengembangan Daya Pikir dan Daya Cipta*, (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 1999), hal. 5.

<sup>11</sup> Musfiroh Tadkirotun, *pengembangan Kecerdasan majemuk*, (Tangerang: Universitas Terbuka, 2012), hal. 45.

### 3. Angka

Angka adalah konsep matematika yang sangat penting untuk dikuasai anak karena akan mendasari penguasaan konsep matematika selanjutnya pada jenjang pendidikan formal.<sup>12</sup> Angka yang dikenalkan di dalam penelitian ini yaitu angka 1 hingga 20 yang mana medianya dibuat dari kardus dan dimodifikasikan kolomnya menjadi 20 kotak, kemudian kotak itu terdiri dari kotak pertama yang dimulai dengan angka 1 hingga kotak yang terakhir 20, kemudian disetiap kotaknya diberikan sebuah lipatan atau kantong yang berguna untuk memberikan sebuah pertanyaan yang berkaitan dengan angka, kemudian yang mendapatkan kotak ular akan mendapatkan hukuman, dan juga hadiah untuk yang mendapatkan kotak tangga kepada anak umur 5-6 tahunan.



---

<sup>12</sup> Sudaryanti, *Pengenalan Matematika Anak Usia Dini.* (Yogyakarta: FIP UNY, 2006), hal. 1.

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Pendidikan anak usia dini**

##### **1. Pengertian Anak Usia Dini**

Di Indonesia pengertian anak usia dini ditunjukkan kepada anak yang berusia 0-6 tahun.<sup>1</sup> <sup>2</sup> Seperti Dalam UU No 20 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat 14 menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak usia 0 sampai 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.<sup>3</sup>

Perkembangan anak usia dini berjalan sangat cepat, bahkan lebih cepat dari pada usia setelahnya.<sup>4</sup> Hal ini dikarenakan pada masa ini sel-sel *neuron* dalam otak manusia akan berkembang sangat optimal jika mendapat stimulus-stimulus dari lingkungannya. Otak besar manusia terdiri dari hemisfer kanan dan hemisfer kiri, kedua hemisfer memiliki peran yang berbeda dalam proses kognitif, parera mencatat hemisfer kanan mengenali musik dan pola-pola visual yang kompleks, sedangkan

---

<sup>1</sup> Masnival, *siap menjadi Guru dan Pengelola PAUD Profosional* (Jakarta: Elex Media Komputindo, 2023), h. 78.

<sup>3</sup> Kemendiknas, *Acuan Penyusunan Kurikulum PAUD*, (Jakarta: Depdiknas,2010), h. 1.

<sup>4</sup> Masnival, *siap menjadi ...*, h.79.

hemisfer kiri mengendalikan kemampuan analitis, matematika, dan kemampuan berbahasa.<sup>5</sup>

Priode *golden age* hanya terjadi seumur hidup dan tidak akan bisa di ulang kembali, selain itu masa *golden age* juga terbatas hanya sampai usia 0-6 tahun. Namun bukan berarti pada masa ini orang tua harus menjejali anak dengan berbagai pengetahuan yang memberatkan anak. Pengetahuan anak akan berkembang sesuai dengan tahapan perkembangannya dan secara berkesinambungan. Mengajari anak dengan cara memaksa hanya akan membuat berkesinambungan dan membuat proses tersebut menghambat motivasi anak untuk belajar saat di sekolah.<sup>6</sup>

Menurut Maria Montessori yang meyakini bahwa pendidikan di mulai sejak lahir. Bayi yang masih kecil perlu dikenalkan dengan orang-orang dan suara, diajak bermain dan bercakap-cakap agar anak dapat berkembang menjadi anak yang normal dan bahagia. dasar pendidikan mentessori yaitu penghargaan terhadap anak, *absorbent mind* (pemikiran yang cepat menyerap), *sensitive periods* ( masa peka), penataan lingkungan sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan anak, pendidikan diri sendiri (*pedosentris*), masa peka dan kebebasan.<sup>7</sup>

---

<sup>5</sup> Arifuddin, *Neuropsikologistik*, (Jakarta: rajawali Press,2010), h 56

<sup>6</sup> Masnival, *siap menjadi Guru dan Pengelola PAUD Profosional* (Jakarta: Elex Media Komputindo, 2013), h 81

<sup>7</sup> Anita Yus, *Model Pendidikan Anak Usia DIni*, (Jakarta: kencana prenada Media Group,2011) h 8

## 2. Pembelajaran Bagi Anak Usia Dini

Pembelajaran harus disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak. Baik usia maupun kebutuhan anak. Setiap anak berbeda perkembangannya dengan anak-anak yang lain, ada yang cepat ada yang lambat. Oleh karena itu, pembelajaran anak usia dini harus disesuaikan baik lingkup maupun tingkat kesulitan dengan kelompok usia.<sup>8</sup>

Menurut Bruner, yang dikemukakan oleh Siregar dan Hartini untuk membedakan antara teori belajar dan pembelajaran yaitu dengan cara melihat posisi teorinya, apakah berada pada tataran teori deskriptif atau preskriptif. Teori pembelajaran adalah preskriptif dan teori belajar adalah deskriptif. Dikatakan preskriptif karena tujuan utama teori pembelajaran adalah menetapkan metode pembelajaran yang optimal, sedangkan deskriptif karena tujuan utama teori belajar yaitu menjelaskan proses belajar.<sup>9</sup>

Menurut Aunurrahman, belajar adalah perubahan tingkah laku. Ciri yang paling mendasar dari aliran ini adalah bahwa perubahan tingkah laku yang terjadi yakni atas dasar paradigma S-R (Stimulus-Respon), yaitu suatu proses yang memberikan respons tertentu terhadap sesuatu yang datang dari luar.<sup>10</sup> Adapun menurut Siregar dan Hartini bahwa: Belajar menurut psikologi behavioristic adalah

---

<sup>8</sup> Suyadi dan Ulfah, *Mulidya, Konsep Dasar Paud*, (Remaja Rosdakarya: Bandung, 2013), h. 31.

<sup>9</sup> Evelin Siregar dan Nara Hartini, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, (Bogor: Galia Indonesia 2014), h. 23.

<sup>10</sup> Aunurrahman, *Belajar dan Pembelajaran*, (Bandung : Alfabeta, 2012), h. 29.

suatu control instrumental yang berasal dari lingkungan. Belajar tidaknya seseorang bergantung pada faktor-faktor kondisional yang diberikan lingkungan.<sup>11</sup>

Menurut Teori Piaget Bermain membuat anak berpikir melalui tahap-tahap sensorimotor, pra-operasional, dan konkret operasional. Anak bermain secara aktif baik secara fisik dengan tubuhnya, mainan dan perlengkapan, dengan anak lain, dan juga secara mental ketika bermain dengan ide-ide dan simbol-simbol. Melalui bermain anak mengkonstruksi pengetahuan melalui dua proses yaitu akomodasi dan asimilasi. Proses-proses ini dilalui anak untuk mencapai keadaan seimbang atau equilibrium, antara apa yang telah diketahui dan apa yang dialami.<sup>12</sup>

## **B. Mengenal Angka**

### **1. Kemampuan Mengenal Angka**

Perkembangan kognitif ditandai oleh suatu kemampuan untuk merencanakan, menjalankan suatu strategi untuk mencari solusi terhadap suatu permasalahan.<sup>13</sup> Kognitif adalah suatu proses berpikir yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa.<sup>14</sup>

<sup>11</sup> Evelin Siregar dan Nara Hartini, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, (Bogor: Grialia Indonesia), h. 25.

<sup>12</sup> Kanada Komariyah, Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Bect (Beyond Centers And Circle Time), *Jurnal Darul Ilmi , Pendidikan Islam Anak Usia Dini* Vol 1 No 1 2017.

<sup>13</sup> Yuliani Nurani Sujiono, dkk, *Metode Pengembangan Kognitif*. (Jakarta: Universitas Terbuka, 2007), h. 78.

<sup>14</sup> Yulia Nurani, *Metode Pengembangan Kognitif*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2011), h. 178.



Anak perlu menggunakan benda-benda yang dapat diamati secara langsung sehingga membuat anak mampu belajar dan membuat kesimpulan dari pengamatan benda tersebut.<sup>15</sup>

Matematika merupakan suatu hal yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari.<sup>16</sup> Beberapa contoh fungsi matematika dalam kehidupan yaitu seperti, belanja menghitung benda, dan memahami waktu. Matematika dapat dikenal anak sejak dini sesuai dengan tahapan perkembangannya. Menurut Piaget dalam Slamet Suyanto, tujuan pembelajaran matematika untuk anak usia dini sebagai *logico-mathematical learning* atau belajar berpikir logis dan matematis dengan cara yang menyenangkan dan tidak rumit. Bukan agar anak dapat cepat berhitung namun memahami bahasa matematis dan penggunaannya untuk berpikir. Konsep matematika berhubungan dengan lambang bilangan atau angka.<sup>17</sup>

Angka adalah konsep matematika yang sangat penting untuk dikuasai anak karena akan mendasari penguasaan konsep matematika selanjutnya pada jenjang pendidikan formal.<sup>18</sup> Menurut teori Bruner, belajar bilangan dimulai dari objek nyata. Setelah anak benar-benar bisa baru dilatih untuk menghubungkan antara jumlah benda dengan simbol bilangan. Mengajarkan lambang bilangan anak dimulai dari benda-benda konkret terlebih dahulu kemudian baru mengenalkan lambang

---

<sup>15</sup>Slamet Suyanto, *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. (Yogyakarta: Hikayat Publishing, 2005), h. 101.

<sup>16</sup> Slamet Suyanto, *Dasar-dasar ...*, h. 56.

<sup>17</sup> Slamet Suyanto. *Dasar-dasar ...*, h. 161.

<sup>18</sup> Sudaryanti, *Pengenalan Matematika Anak Usia Dini*. (Yogyakarta: FIP UNY, 2006), h. 1.

bilangan.<sup>19</sup> Bilangan adalah konsep matematika yang sangat penting untuk dikuasai anak karena akan mendasari penguasaan konsep matematika selanjutnya pada jenjang pendidikan formal.<sup>20</sup>

## 2. Tahap Mengenalkan Angka

Mengenalkan angka kepada anak usia dini sangat penting dilakukan sebab hal tersebut merupakan kunci keberhasilan dimasa mendatang anak. Pengembangan mengenal angka merupakan daya untuk melakukan suatu tindakan sebagai hasil dari pembawaan dan latihan. Seseorang dapat melakukan sesuatu karena adanya kemampuan yang dimilikinya. Kemampuan ini ialah potensi seseorang yang merupakan bawaan sejak lahir serta dikembangkan dengan adanya pembiasaan dan latihan, sehingga ia mampu melakukan sesuatu. Mengangkat teorinya piaget bahwa kelompok anak usia dini yang sudah mampu menerima pembelajaran angka ialah mulai usia tiga tahun mereka sudah dapat diperkenalkan tentang ukuran-ukuran, kelompok bilangan, pola dan fungsinya, grafik, geometri, dan pemecahan masalah.<sup>21</sup>

Salah satu aspek perkembangan yang perlu dikembangkan adalah kognitif, suatu proses berpikir yaitu berupa kemampuan untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan sesuatu. Perkembangan kognitif anak pada umumnya memiliki

<sup>19</sup> Slamet Suyanto, *Dasar-dasar pendidikan Anak Usia Dini*. (Yogyakarta: Hikayat Publishing,hal 2005), h 107.

<sup>20</sup> Sudaryanti. *Pengenalan Matematika Anak Usia Dini*.( Yogyakarta: FIP UNY, 2006), h 216.

<sup>21</sup> Diana Mutiah, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2010), h 161.

fase (tahapan) yang sama yaitu melalui empat tahap dimulai dari tahap sensori motor, pra-operasional, konkret operasional, dan formal operasional. Dari empat tahapan yang telah disebutkan pendidik dapat memberikan stimulasi kepada anak dengan<sup>22</sup> tepat dan sesuai agar tidak berakibat fatal kepada anak. Anak tidak mampu berpikir seperti orang dewasa pada umumnya. Anak Taman Kanak-kanak (TK) pada berada dalam tahap pra-operasional, anak diberi pengalaman yang konkret dirasakan langsung oleh anak. Anak tidak dapat menerima materi/konsep yang sifatnya menghafal, karena anak menjadi terbebani, bosan dan verbalismenya belum cukup mampu.<sup>23</sup>

Dasar mengenalkan angka untuk anak, ada beberapa tahapan yang harus dipelajari, yaitu, yang pertama tahap dasar membaca dan mengenal angka, yang mana anak mengetahui matematika melalui ucapannya, tahap ini menggunakan komunikasi visual untuk mengingat yang tujuannya untuk membedakan angka-angka, tahap kedua yaitu tahap dasar menulis angka yang mana anak dapat mengenal matematika melalui motorik halus dengan mengkoordinasikan antara mata dan tangan dan tahap ketiga yaitu tahap dasar membilang yang pada dasar utamanya untuk mengembangkan kemampuan anak dalam berhitung ke tingkat selanjutnya.<sup>24</sup>

---

<sup>23</sup> Wahyuni, Reski, and Sukmawati Sukmawati. "Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka melalui Media Papan Flanel Angka pada Anak Kelompok A di Tk Mentari Bulogading Kecamatan Bontonompo Kabupaten Gowa." *TEMATIK: Jurnal Pemikiran dan Penelitian Pendidikan Anak Usia Dini* Vol 6, No 1, 2020.

<sup>24</sup> Tombokan Runtukahu, *Pembelajaran Matematika Dasar Bagi Anak Berkesulitan Belajar*, (Yogyakarta: Ar-ruzz Media, 2014), h. 97.

Mengenal kemampuan mengenal angka pada anak taman kanak-kanak tidak dilakukan dalam jangka waktu pendek, yang harus dilakukan secara bertahap dalam jangka waktu yang lama, serta dibutuhkan benda yang kongrit untuk membantu proses pembelajaran mengenal bilangan. Mengenal angka anak dapat diajarkan dengan menghitung jari, lalu melihat gambar yang sudah ada angkanya, atau mengurutkan angka sewaktu anak bermain dalam lingkungannya, dan pada dada anak di tempelli kartu angka dalam ukuran besar dan anak di minta untuk berdiri sesuai posisi urutan angka yang di temple pada masing-masing dada anak.<sup>25</sup>

Salah satu aspek perkembangan yang perlu dikembangkan adalah kognitif, suatu proses berpikir yaitu berupa kemampuan untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan sesuatu. Perkembangan kognitif anak pada umumnya memiliki fase (tahapan) yang sama yaitu melalui empat tahap dimulai dari tahap sensori motor, pra-operasional, konkret operasional, dan formal operasional. Dari empat tahapan yang telah disebutkan pendidik dapat memberikan stimulasi kepada anak dengan tepat dan sesuai agar tidak berakibat fatal kepada anak. Anak tidak mampu berpikir seperti orang dewasa pada umumnya. Anak Taman Kanak-kanak (TK) pada berada dalam tahap pra-operasional, anak diberi pengalaman yang konkret dirasakan langsung oleh anak. Anak tidak dapat menerima materi/konsep yang sifatnya

---

<sup>25</sup> Sudaryanti. *Pengenalan Matematika Anak Usia Dini*. (Yogyakarta: FIP UNY, 2006), h. 219.

menghafal, karena anak menjadi terbebani, bosan dan verbalismenya belum cukup mampu.<sup>26</sup>

Anak yang sedang belajar angka sebaiknya dimulai dari benda yang nyata sebelum anak mengenal angka, contohnya Seperti berpakah banyaknya buah apel dan sebagainya. Anak dapat belajar dengan tahapan enaktif yaitu dengan benda konkret, ikonik dengan gambar dan simbolik dengan kata atau simbol. Berdasarkan teori tersebut, maka seharusnya dalam proses pembelajaran berhitung pendidik mengenalkan secara langsung dalam mengenal angka 1-10 melalui benda-benda konkret, agar anak dapat melihat dan memegang secara langsung. Tentunya proses tersebut memerlukan waktu yang lama dan melalui proses yang bertahap.

### **3. Alat Permainan Edukatif**

#### **1. Alat Permainan Edukatif**

APE dapat di definisikan sebagai seperangkat instrument yang di gunakan seseorang dalam rangka mendidik anak dengan menekankan konsep bermain seraya belajar. Definisi lain bahwa APE merupakan alat yang digunakan anak, orang tua maupun guru untuk mengembangkan berbagai potensi yang di miliki anak. Alat atau bahan APE tidak harus berupa peralatan yang mahal dan sulit dicari. APE biasa saja dibuat dengan memanfaatkan sumber daya yang ada di lingkungan sekitar anak

<sup>26</sup> Wahyuni, Reski, and Sukmawati Sukmawati. "Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka melalui Media Papan Flanel Angka pada Anak Kelompok A di Tk Mentari Bulogading Kecamatan Bontonompo Kabupaten Gowa." *TEMATIK: Jurnal Pemikiran dan Penelitian Pendidikan Anak Usia Dini* Vol 6, No 1, 2020.

berada/bermain, baik yang berupa bahan atau benda yang sudah siap pakai, dimodifikasi atau di buat baru untuk digunakan menjadi APE. Oleh karena itu, penyediaan APE sebenarnya bukanlah suati yang sulit. Pelepah daun pisang saja bias menjadi kuda bagi anak, sapu bias dijadikan gitar, dan sebagainya.<sup>27</sup> Alat permainan edukatif (APE) adalah segala sesuatu yang dapat di pergunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai pendidikan dan dapat merangsang pertumbuhan otak anak dan mengembangkan seluruh aspek kemampuan (potensi) anak<sup>28</sup>

Kunci pertama suatu permainan dapat dikatakan edukatif adalah permainan itu memiliki nilai guna, efektifitas, dan evesiensi yang mengarahkan proses mendidik secara positif. Hal ini dapat terjadi jika suatu permainan dapat di control dan diglunakan dengan tepat. Maka konteks dan inti permainan yang sesungguhnya yaitu sebagai media atau objek yang memberikan efek kesenangan dan mendukung terwujudnya motivasi positif pada anak, dalam kata lain, permainan sebagai upaya mempengaruhi psikologis anak.<sup>29</sup>

Alat permainan edukatif (APE) untuk anak PAUD selalu dirancang dengan pemikiran yang mendalam tentang karakteristik anak dan disesuaikan dengan rentang usia anak PAUD. APE untuk tiap kelompok usia dirancang secara berbeda,

---

<sup>27</sup> Yunus Abidin, *Bermain* ( Bandung: Rizqi press 2009), h. 59-60.

<sup>28</sup> Shofiatun A Rahman, *Alat Permainan Edukatif Untuk Program PAUD*, Tadulako University Press Palu, 2010, h. 17.

<sup>29</sup> Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati, *Metode Permainan-Permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab*, Diva Press, Jogjakarta, 2013, h. 29.

Untuk anak pada rentang usia 2 - 4 tahun tentunya berbeda dengan APE untuk anak pada rentang usia 4 - 6 tahun. Sebagai contoh dalam pembuatan Puzzle, Puzzle merupakan salah satu jenis APE yang menarik untuk diperkenalkan kepada anak AUD. Puzzle untuk anak usia 2 - 4 tahun memiliki bentuk sederhana dengan potongan atau keping puzzle yang sederhana pula dan jumlahnya pun tidak terlalu banyak. Berbeda dengan puzzle untuk anak usia 4 - 6 tahun jumlah kepingannya lebih banyak lagi. Hal tersebut didasarkan pada pertimbangan bahwa anak pada rentang usia 5 – 6 tahun telah memiliki kemampuan dan kematangan yang lebih tinggi dibandingkan dengan anak pada rentang usia dibawahnya. Oleh karena itu sangatlah jelas bahwa APE dirancang dan ditujukan untuk anak dengan mempertimbangkan karakteristik perkembangannya termasuk masalah perbedaan usia. Perbedaan rentang usia anak menjadi hal yang sangat fondasional untuk diperhatikan karena perbedaan usia berpengaruh terhadap tahap perkembangan dan kemampuan yang dimiliki anak.<sup>30</sup>

## **2. Fungsi Alat Permainan Edukatif**

APE dapat difungsikan untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak usia dini. Aspek-aspek yang dikembangkan meliputi aspek moral, agama, sosial, emosi, bahasa, kognitif, fisik-motorik dan seni. APE yang dirancang untuk mengembangkan aspek kognitif biasanya dapat digunakan anak untuk melatih daya nalarnya. APE jenis ini dirancang dengan rancangan tertentu baik dari segi bentuk,

---

<sup>30</sup> Shofiatun A Rahman, *Alat Permainan Edukatif Untuk Program PAUD*, Tadulako University Press, Palu, 2010, h. 21.

ukuran dan warnanya. APE jenis ini dikembangkan khusus pula, jadi jika anak salah mengerjakan dia pulalah yang segera menyadarinya dan membetulkannya. Contohnya loto warna dan bentuk. Anak usia dini dapat diperkenalkan pada loto jenis ini untuk melatih motorik halus dan daya nalarnya.<sup>31</sup>

APE memiliki fungsi dan tujuan menurut Yunus Abidin yang sangat penting bagi PAUD. Secara umum fungsi APE adalah sebagai berikut:

- a. Memberikan ilmu pengetahuan kepada anak melalui proses pembelajaran bermain seraya belajar.
- b. Merangsang daya pikir, daya cipta, dan bahasa menumbuhkan sikap, mental, serta akhlak mulia.
- c. Penggugah perhatian, minat dan motivasi anak untuk mengikuti kegiatan bermain seraya belajar
- d. Sumber pengetahuan dan keterampilan baru yang perlu di pelajari anak.
- e. Medium pengembangan nalar dan kreativitas anak, seperti; berpikir, menganalisis, memecahkan masalah sendiri, serta berbuat secara sistematis dan logika
- f. Meningkatkan kualitas bermain bagi anak

---

<sup>31</sup> Shofiatun A Rahman, *Alat Permainan Edukatif Untuk Program PAUD*, Tadulako University Press, Palu, 2010, h. 22.



- g. Menciptakan lingkungan bermain yang menarik, memberikan rasa aman, dan menyenangkan.<sup>32</sup>

#### **4. Permainan Ular Tangga**

##### **1. Pengertian Ular Tangga**

Permainan ular tangga adalah permainan (games) adanya kontes antara pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan tertentu pula. Para pemain meletakkan bidak pada papan permainan ular tangga yang bertuliskan kata “start” selanjutnya tiap pemain melempar dadu untuk menentukan berapa langkah yang harus di jalankan. Pemain harus melangkah sesuai dengan jumlah mata dadu yang keluar. Setelah berhenti di salah satu kotak, pemain dapat langsung menebak nama bilangan, langkah permainan diatau di lakukan oleh pemain secara bergantian hingga berakhir di kotak yang bertuliskan kata “finish”<sup>33</sup>

Permainan ular tangga adalah permainan dimana pemain yang menempati kotak ular diharuskan turun dan pemain yang menempati tangga akan naik. Ular tangga yaitu sarana bermain terdiri dari selembar papan atau kertas tebal bergambar

---

<sup>32</sup> Yunus Abidin, 2009, *Bermain*, Bandung: Rizqi press, h. 60.

<sup>33</sup> Sugiwati, “Bermain ular tangga untuk meningkatkan kognitif anak kelompok A di TK Ria Buruk Utara”. (*Jurnal PG Paud, Fip, Unesa, Surabaya*) Vol, 2, No 11, 2012.

kotak-kotak 100 buah, dimana terdapat gambar ular dan tangga pada setiap kotak-kotak tertentu.<sup>34</sup>

## 2. Manfaat Permainan Ular Tangga

Bermain ular tangga atau permainan ular tangga memiliki beberapa mamfaat di antaranya adalah mengenal kalah dan menang, belajar bekerja sama dan menunggu giliran, mengembangkan imajinasi dan mengingat peraturan permainan, merangsang anak belajar pramatematika yaitu saat anak menghitung langka pada permainan ulr tangga dan meghitung titik-titik yang terdapat pada dadu.<sup>35</sup>

Secara khusus media permainan ular tangga dalam pembelajaran memiliki beberapa mamfaat, yaitu:

- a. Dapat menciptakan suasana pembelajran yang menyenangkan.
- b. Lebih merangsang anak dalam melakukan aktivitas belajar individual maupun kelompok.
- c. Dapat mengembangkan kreativitas, kemandirian siswa menciptakan komunikasi timbal balik serta dapat membina tanggung jawab dan disiplin anak.

<sup>34</sup> Mulyani, S. (2013). 45 Permainan tradisional anak indonesia. Yogyakarta: Langensari Publishing, h. 121.

<sup>35</sup> Redjeki, I. S. (2012). *Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Ular Tangga Di Kelompok B Tk Pertiwi Kepoh Kecamatan Sambu Kabupaten Boyolali Tahun Ajaran 2012/2013* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).

- d. Struktur kognitif yang memperoleh anak sebagai hasil dari proses belajar bermakna akan stabil dan tersusun secara relevan sehingga akan terjaga dalam ingatan. hal ini akan memudahkan anak untuk mengingat kembali apa yang telah di pelajarnya.
- e. anak dapat belajar secara menyenangkan, selain itu anak juga dapat melatih sikap jujur dan mengerti akan peraturan<sup>36</sup>

## 5. Penelitian Yang Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Sugiati Tahun 2012. penelitian yang berjudul Penelitian “Metode Bermain Ular tangga Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Kelompok A di TK Ria Baruk Utara VII/35 Rangkut Surabaya”.<sup>37</sup> Dari hasil tersebut terdapat permasalahan yang ada pada TK Ria dimana dari 10 anak masih mengalami kelemahan dalam mengingat maupun membilang angka 1-10. Selain itu yang menjadi salah satu masalah adalah alat hitung yang kurang menarik dan juga guru kurang maksimal dalam menggunakan alat peraga. Sehingga salah satu strategi yang dapat membantu meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini adalah bermain ular tangga, dengan metode bermain ular tangga anak terfokus untuk mengikuti proses kegiatan pembelajaran. Tujuan dari

<sup>36</sup> Nugrahani, R. Media pembelajaran berbasis visual berbentuk permainan ular tangga untuk meningkatkan kualitas belajar mengajar di sekolah dasar. *Lembaran Ilmu Kependidikan*, Vol 3 No 1, 2007.

<sup>37</sup> Sugiwati, “Bermain ular tangga untuk meningkatkan kognitif anak kelompok A di TK Ria Baruk Utara”. (*Jurnal PG Paud, Fip, Unesa, Surabaya*) Vol, 2, No 11, 2012.

metode bermain ular tangga adalah untuk meningkatkan perkembangan kognitif kelompok A di TK RIA Baruk Utara VII/35 Rangkut Surabaya.

2. penelitian Nola Sanda Rekysika yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Bilangan Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. Lingkup perkembangan kognitif pada anak usia 5-6 tahun terdiri dari pengetahuan umum dan sains serta matematika. Oleh sebab itu tidak jarang apabila di PAUD, anak sudah diajarkan membaca, menulis, dan berhitung (calistung). Ada berbagai cara dalam mengembangkan kemampuan mengenal dan memahami konsep angka dengan cara yang menyenangkan bagi anak, salah satunya dapat dilakukan dengan menggunakan alat permainan edukatif (APE) ular tangga. Penelitian pre-experimental design ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan anak usia 5-6 tahun dalam pemahaman konsep bilangan melalui media pembelajaran ular tangga bilangan. Subjek ujicoba pada penelitian ini adalah 22 anak yang berusia 5-6 tahun. Hampir semuanya mengalami peningkatan yang signifikan dengan rata-rata selisih antara pretest dan posttest lebih dari 5,5. Dengan nilai pretest yang hampir merata (rata-rata = 12.25; SD=0.86) dan nilai posttest yang meningkat

signifikan (rata-rata=17.9; SD=1.74). Kata Kunci: permainan ular tangga, operasi bilangan, kognitif anak usia 5-6 tahun<sup>38</sup>

3. Dilakukan oleh Ni Made Intan Asri Devi. yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Puzzel Angka untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan” tujuan penelitiannya untuk mengembangkan suatu media pembelajaran Puzzle angka untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan terhadap siswa kelompok B serta untuk mengetahui tingkat kelayakan penggunaan media pembelajaran Puzzel angka dari ahli desain media pembelajaran, ahli materi dan mendapat respon penggunaan produk dari guru kelompok B. Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu tahap Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation. Penelitian ini melibatkan ahli materi dan ahli desain media pembelajaran sebagai validator. Subyek dalam penelitian ini adalah lima orang guru kelompok B. Hasil uji coba terhadap validator ahli materi dengan persentase skor 73,00% yang termasuk dalam kategori baik dengan keterangan layak. Validator ahli desain media pembelajaran dengan persentase skor 92,50% yang termasuk dalam kategori sangat baik dengan keterangan sangat layak. Respon penggunaan produk dari lima orang guru kelompok B dengan

---

<sup>38</sup> Rekysika, Nola Sanda, and Haryanto Haryanto. "Media pembelajaran ular tangga bilangan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun." *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 10, no. 1. 2019.

persentase 90,80% yang termasuk dalam kategori sangat baik dengan keterangan sangat layak. Berdasarkan hasil ujicoba tersebut dinyatakan bahwa media pembelajaran puzzle angka yang telah dikembangkan dapat digunakan di TK sebagai media pembelajaran, serta mempermudah belajar siswa dalam mengenal lambang bilangan<sup>39</sup>

4. Dilakukan oleh Hamid, Lukman, Tetin Nurfitri, and Lalah Nurjamilah. yang berjudul “Efektivitas Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Kemampuan Anak Dalam Mengenal Angka Di Ra Al-Ihya” penelitian ini bertujuan untuk mengatasi suntuk anak dalam proses belajar dalam mengembangkan perkembangan kognitif anak terkhusus pada mengenalkan angka penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui seberapa efektif media permainan ular tangga dalam melatih kemampuan anak dalam mengenal angka kelompok A di RA Al- Ihya Kawalu Tasikmalaya. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *resech and development*. Teknuk pengumpulan data dengan wawancara dan observasi.hasil penelitian menunjukkan bahwa ular tangga terbukti efektif dalam melatih kemampuan anak dalam mengenalkan angka.<sup>40</sup>

---

<sup>39</sup> Devi, Ni Made Intan Asri. "Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Angka untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru* Vol, 3, No 3, 2020.

<sup>40</sup> Hamid, Lukman, Tetin Nurfitri, and Lalah Nurjamilah. "Efektivitas Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Kemampuan Anak Dalam Mengenal Angka Di Ra Al-Ihya." *al-Urwatul Wutsqo: Jurnal Ilmu Keislaman dan Pendidikan*. Vol, 2, no. 1. 2021.

5. penelitian yang dilakukan oleh Umi Romlah. yang berjudul “Pengembangan Media pembelajaran Puzzle Melalui kartu angka”. Penelitian ini bertujuan untuk Mengembangkan media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan anak berupa permainan kartu puzzle bilangan. Metode penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (Research and development atau R&D). Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian pendahuluan media pembelajaran puzzle melalui kartu numerik: penilaian ahli materi memberikan skor 52,86% dikategorikan cukup baik. kualitas mendapat skor penilaian 57,14% dikategorikan cukup baik. Setelah direvisi ahli memberikan nilai sebagai berikut: penilaian ahli memberikan skor penilaian 78,57% dikategorikan baik, ahli media memberikan skor penilaian 86,67% untuk aspek pandang dikategorikan sangat baik dan untuk aspek kualitas mendapat skor penilaian sebesar 88,57% dikategorikan sangat baik.<sup>41</sup>

---

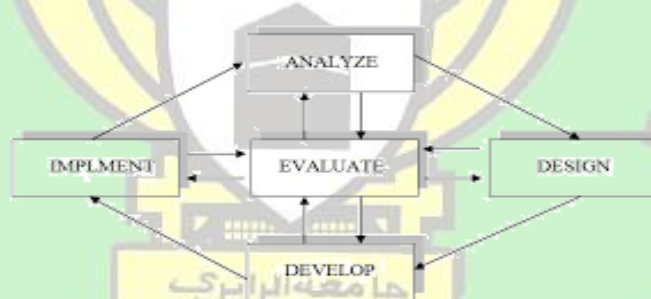
<sup>41</sup> Umi, Romlah. "Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Melalui Kartu Angka." *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol 1, no. 1, 2018.

### BAB III METODE PENELITIAN

#### A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *R&D* (*Research and Development*) dengan menggunakan model *ADDIE*. Model *ADDIE* adalah pemilihan model pengembangan yang baik menjadi salah satu faktor penentu untuk menghasilkan model yang dapat di aplikasikan dengan mudah, baik dan bermamfaat bagi pengguna. Model *ADDIE* terdiri dari lima tahapan pengembangan, yaitu (1) Analisis (*Analyze*), (2) Perancangan (*Design*), (3) Pengembangan (*Develop*), (4) Implementasi (*Implement*), dan (5) Evaluasi (*Evaluate*).<sup>1</sup>

Bagan mengenai tahapan-tahapan pelaksanaan evaluasi model *ADDIE*



Gambar 3.1 Bagan Penelitian Model *ADDIE*.<sup>2</sup>

#### B. Prosedur Penelitian

Pengembangan Permainan Ular Tangga Dalam Mengenalkan Angka Pada Anak dalam penelitian ini ada beberapa Tahap dapat dilihat lihat berikut ini:

<sup>1</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian pendidikan kuantitatif dan kualitatif dan R & D* ( Bandung: Alfabeta), 2012, h 26.

<sup>2</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian ...*, h 26.



### 1. *Analysis* ( Analisis)

Pada tahap ini, kegiatan utama adalah menganalisis kebutuhan perlunya perancangan media *permainan ular tangga* sebagai upaya dalam mengenalkan angka pada anak umur 5-6 tahun khususnya pada anak. Analisis ini dilakukan untuk menganalisis permasalahan-permasalahan dalam pembelajaran seperti penguasaan model belajar guru, media pembelajaran yang digunakan guru tidak tepat, dan masalah lainnya.

### 2. *Design* ( Rancangan)

Tahap design dalam penelitian ini adalah perancangan media permainan ular tangga dalam mengenalkan angka. Dalam tahap ini pula teknis pembuatan media dan perancangan materi di persiapkan, serta sebagai bahan pengembangan di tahap berikutnya.

### 3. *Deployment* (pengembangan)

Tahap pengembangan yaitu dengan, buat produk awal, kemudian produk tersebut divalidasi oleh tiga ahli media dan materi. Produk yang telah di validasi kemudian di revisi sesuai dengan yang di sarankan. Kemudian produk permainan ular tangga siap di uji coba pada anak.

### 4. *Implementation* (implementasi)

Implementasi kelayakan media permainan ular tangga dilakukan dengan uji coba terbatas yaitu dilakukan pada anak, selanjutnya peneliti juga melakukan penyebaran angket lembar observasi kemampuan mengenal angka anak yang diisi oleh guru ketika anak sedang mencoba produk permainan ular tangga sesuai indikator yang akan dicapai. Hal ini dilakukan untuk melihat

kemampuan anak pada saat mengenal angka menggunakan permainan ular tangga serta melihat aspek kualitas kepraktisan media permainan ular tangga yang telah dikembangkan.

#### 5. *Evaluate* (Evaluasi)

Tahap evaluasi adalah tahap penilaian terhadap hasil kelayakan media permainan ular tangga dua pakar ahli media dan penilaian terhadap kemampuan mengenal angka anak, sehingga di dapatkan kesimpulan layak atau tidak layaknya media permainan ular tangga yang telah di kembangkan.

### **C. Instrumen Pengumpulan Data**

Kuensioner (angket) berupa teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan tertulis kepada responden yang akan dijawab.<sup>3</sup> Instrumen pengumpulan produk dilakukan untuk mengetahui pengembangan produk yang berkualitas dan mampu menggali apa yang dikehendaki dalam pengembangan produk. Sebagai produk media yang memerlukan waktu dan biaya dalam pembuatan pengembangan produknya, penulis membuat instrumen pengumpulan produk yang sering digunakan oleh peneliti lainnya atau terdapat dalam literatur-literatur yang ada serta divalidasi oleh ahli materi dan ahli media.<sup>4</sup> Berikut beberapa instrumen yang di gunakan pada penelitian ini, adalah:

---

<sup>3</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian pendidikan kuantitatif dan kualitatif dan R & D* (Bandung: Alfabeta) 2012, h. 142.

<sup>4</sup> Ahmad Rajafi, *Khazanah Islam (Perjumpaan kajian dengan ilmu sosial)*, (Yogyakarta: Deepublish, 2012), h. 2005.

**a. Rubrik Materi Pengembangan Media Ular Tangga**

**Tabel 3.1 Rubrik penilaian untuk Ahli Materi**

1	Materi tentang mengenalkan angka atau bilangan pada anak usia (5-6 tahun)
2	Materi pada media permainan ular tangga sesuai dengan tingkat usia perkembangan anak ( 5-6 tahun )
3	Materi yang ditampilkan menggunakan lambang bilangan untuk berhitung
4	Materi ditampilkan berisi ragam pertanyaan yang sederhana yang mudah dipahami anak
5	Materi mengenal angka dari satu hingga dua puluh.
6	Materi angka dikaitkan dengan benda berbentuk gambar
7	Materi yang diberi menungkatkan kemampuan mengenal angka pada anak usia (5-6 tahun)
8	Materi melatih kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun
9	Materi berkaitan dengan mengenalkan simbol angka 1-20
10	Melatih kemampuan sosial emosional anak usia 5-6 tahun untuk mengantri
11	Kriteria kesesuaian media ular tangga dalam mengenal angka dengan rpph

Sumber : Permendikbud no 137

**b. Rubrik Media Pengembangan Media Ular Tangga**

**Table 3.2. Rublik penilaian untuk Ahli Media**

No	Aspek Yang Diamati	Rublik Penilaian
1.	Desain yang mudah dan sederhana.	Mudah di buat dan dipergunakan, dan tidak membuat anak sulit memahami dari media tersebut
2.	Multifungsi	Sesuai untuk anak perempuan dan juga lakik-laki
3.	Menarik	Dapat mengambil perhatian anak untuk memainkannya
4.	Bentuk besar dan mudah dibawa	Mudah dalam menggunakan media dan praktis untuk membawanya
5.	Awet	Alat yang digunakan tahan lama dan tidak mudah rusak
6.	Tidak membahayakan anak	Alat yang digunakan tidak tajam

7.	Mendorong anak untuk bermain bersama	Memberikan kesempatan pada anak untuk bersosialisasi pada teman lainnya.
8.	Alat ygng mudah di dapat	Alat yang mudah di dapatkan di lingkungan sekitar

Sumber : Andang Ismail<sup>5</sup>

### c. Lembar Observasi Anak

Lembar observasi pada anak digunakan untuk mengetahui perkembangan anak dalam mengenal angka pada saat menggunakan media ular tangga .

**Tabel 3.3. Lembar Observasi Penilaian Perkembangan Anak Dalam Mengetahui Angka**

No	Aspek
1	Menyebutkan lambang bilangan 1-20
2	Dapat menggunakan lambang bilangan untuk berhitung
3	Dapat membilang banyak angka satu sampai seterusnya
4	Dapat membedakan bilangan satu dengan yang lainnya
5	Dapat mengenal berbagai macam lambang bilangan
6	Dapat menulis angka dengan benar mengikuti pola titik-titik
7	Dapat mengenal angka dengan menuliskan simbolnya
8	Dapat mengenal angka dengan menghitung beberapa benda
9	Dapat mengenal angka dengan bentuk yang sama dan arti yang berbeda, seperti angka 1 dengan 11

Sumber: Permendikbud No. 137

### D. Teknik Analisis Data

Teknis analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber lainnya yang terkumpul.<sup>6</sup> Teknik analisis data dilakukan untuk menjawab rumusan masalah yang di tanyakan sebelumnya. Penelitian dan pengembangan ini menggunakan teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif.

<sup>5</sup> Andang Ismail, *Education Games*, Yogyakarta-Pro'u Media, 2009, h. 146-149.

<sup>6</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian pendidikan kuantitatif dan kualitatif dan R & D* (Bandung: Alfabeta, 2012), h. 207.

Data kuantitatif diperoleh peneliti dari penilaian dan masukan dari tim ahli validasi mengenai lembar validasi materi dan validasi media, juga validasi instrument observasi untuk mengukur respon anak terhadap permainan. Berdasarkan uraian diatas, maka rumus yang digunakan untuk teknik analisis data dibedakan menjadi dua yaitu:

1. Rumusan menghitung presentase kelayakan dengan skala likert

Lembar validasi di nilai oleh tim ahli dengan menggunakan skor penilaian sesuai dengan katagori yang di tentukan.

**Tabel 3.4. Skala Penilaian Likert**

Skor	Penyataan
5	Sangat setuju
4	Setuju
3	Kurang setuju
2	Tidak setuju
1	Sangat tidak setuju

Sumber : Sugiono, 2015

Data yang diperoleh dari lembar validasi yang telah di nilai dari tim ahli, kemudian dihitung menggunakan rumus sebagai berikut.

**Rumus Skala Likert<sup>7</sup>**

$$X = \frac{\sum M}{Mm} X \ 100\%$$

Keterangan:

$M_{max}$  = Skor maksimal tiap aspek penilaian

$\sum M$  = Jumlah skor tiap aspek penilaian

<sup>7</sup> Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta) 2015, h. 137.

$X$  = persentase skor tiap aspek penilaian yang diharapkan (dicari)

Interpretasi hasil analisis penilaian dapat dilihat pada tabel 3.5 sebagai berikut:

**Tabel 3.5 Skala Kelayakan Media Pembelajaran.**

Presentase	Kriteria	Nilai konversi
81-100%	Sangat layak	5
61-80%	Layak	4
41-60%	Kurang layak	3
21-40%	Tidak layak	2
0-20%	Tidak sangat layak	1

Sumber : Arikunto,2009<sup>8</sup>

2. Rumus menghitung presentase respon anak dengan skala Guttman

Skala Guttman digunakan untuk menghitung presentasi respon anak terhadap media untuk mengenal angka dengan menggunakan lembar observasi yang telah di validasi sebelumnya oleh para ahli.

Penilaian respon pada anak diukur menggunakan skor penilaian sebagai berikut :

**Tabel 3.6. Skala Penilaian Guttman**

Skor	Kriteria
0	Setuju
1	Tidak setuju

Sumber : Sugiono,2015

Data yang diperoleh dari penilaian lembar observasi kemudian dianalisis menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Sumber : sugiono, 2014<sup>9</sup>

<sup>8</sup> Arikunto, Suharsimi, & Safruddin A.J, Cepi. Evaluasi Program Pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara. 2009, h. 35.

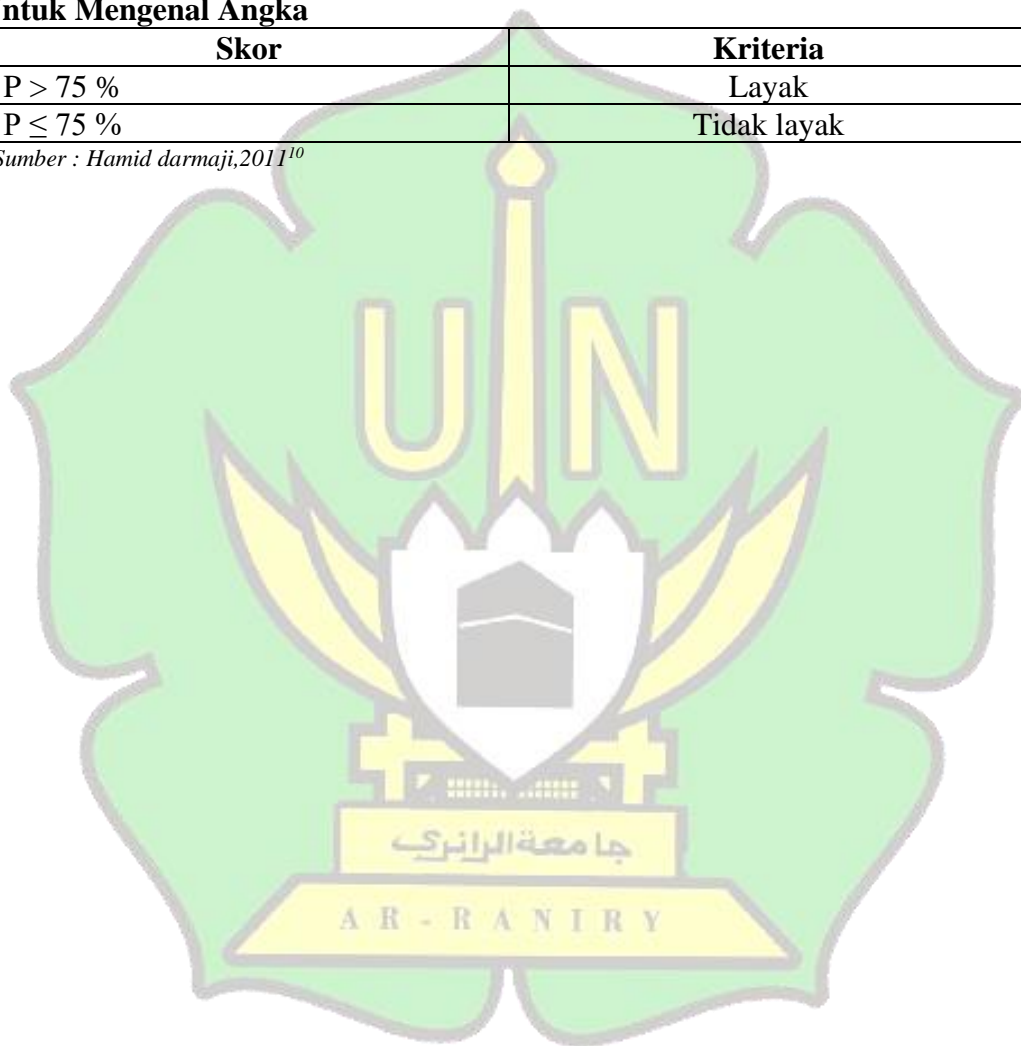
keterangan :

- P = presentase skor yang dicari  
 F = Jumlah jawaban yang diperoleh  
 N = Jumlah skor maksimal

**Table 3.7. Skala Penilaian Lembar Observasi Respon Anak Terhadap Media Untuk Mengenal Angka**

Skor	Kriteria
$P > 75 \%$	Layak
$P \leq 75 \%$	Tidak layak

Sumber : Hamid darmaji,2011<sup>10</sup>



<sup>9</sup> Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta) 2015, h. 305.

<sup>10</sup> Hamid Darmaji, *Metode Penelitian Pendidikan*, (bandung: Alfabeta, 2011), h, 109.

## `BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### A. Deskripsi Hasil Penelitian Pengembangan

Ada beberapa tahap yang dilakukan dalam pengembangan media tabung angka ini berdasarkan prosedur pengembangan model ADDIE yang telah dikemukakan diatas yaitu:

#### 1. Analysis (Analisis)

Media permainan ular tangga dalam mengenalkan angka di PAUD yang dikembangkan berdasarkan analisis kebutuhan yang dilakukan dengan cara observasi dan wawancara dengan gurunya di TK. Data yang diperoleh dair analisis kebutuhan tersebut antara lainya iaitu:

- a. Masih banyaknya anak yang belum dapat membedakan angka seperti angka 6 (Enam) dan 9 (Sembilan), anak hanya dapat menyebutkan angka tetapi tidak mengetahui bentuk dari angka tersebut, dan kebanyakan anak masih belum dapat menghitung angka 1-20
- b. Dari hasil observasi dan wawancara dengan guru di PAUD Safiatuddin proses pembelajaran pada tanggal 27 maret 2020, ditemukan bahwa terdapat keterbatasan media pembelajaran dalam proses belajar pada anak, sehingga kurang optimalnya proses dan hasil dalam pembelajaran pada anak. Kemudian dari hasil wawancara yang dilakukan kepada guru di PAUD Safiatuddin guru menyampaikan bahwasannya masih banyak anak yang hanya menghafal angka tapi tidak dapat mengenal lambang bilangannya, kemudian masih banyak anak yang belum dapat menulis angka tersebut.



- c. Media permainan ular tangga yang dikembangkan pada penelitian ini yaitu dibuat berbeda dengan penelitian sebelumnya yang mana di dalam penelitian ini peneliti membuat ular tangga yang berkaitan dengan angka/lambang bilangan yang mana setiap kolom pada kotak permainan ular tangga peneliti membuat sebuah katong yang mana kantong tersebut berguna untuk menyimpan pertanyaan-pertanyaan yang akan di jawab anak ketika bermain khususnya tentang angka/lambang bilangan.
- d. Untuk mengetahui pentingnya kemampuan berhitung pada anak usia 5-6 tahun mengacu pada PERMENDIKBUD Nomor 137 Tahun 2014. Dalam pengembangan kemampuan berhitung, kegiatan harus disesuaikan pada tingkat perkembangan anak dengan kondisi lingkungan serta berkaitan dengan pedoman tingkat pencapaian perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun. Menurut peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014, dapat didefinisikan dalam tingkat pencapaian perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun pada lingkup perkembangan berpikir simbolik untuk kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun, beberapa di antaranya yaitu, menyebutkan lambang bilangan 1-10, menggunakan lambang bilangan untuk menghitung dan mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan.<sup>1</sup>
- e. Analisis adalah langkah pertama yang dilakukan, karena ini peneliti menganalisis mengenai masalah masalah yang berkaitan dengan pengenalan angka pada anak usia 5-6 Tahun. Tahap analisis dilakukan melalui observasi

---

<sup>1</sup> Mohammad Nuh, *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014* (Jakarta: 2014), h. 26.

pada anak berusia 5-6 tahun agar dapat memperoleh informasi tentang apa yang akan di kembangkan.

Berdasarkan hasil analisis bisa disimpulkan bahwasannya sebagian besar anak masih merasa kesulitan dalam mengenalkan angka dan merasa cepat bosan dalam proses pembelajarannya, hal ini dikarenakan masih kurangnya alat bantu dalam proses belajarnya seperti media pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan seperti buku bergambar, papan tulis, dan juga buku cetak, yang mana anak cepat merasa bosan.

Seperti yang dikatakan oleh Wahyuni Rizky bahwasannya Anak yang sedang belajar angka sebaiknya dimulai dari benda yang nyata sebelum anak mengenal angka, contohnya Seperti berpakah banyaknya buah apel dan sebagainya. Anak dapat belajar dengan tahapan enaktif yaitu dengan benda konkret, ikonik dengan gambar dan simbolik dengan kata atau simbol. Berdasarkan teori tersebut, maka seharusnya dalam proses pembelajaran berhitung pendidik mengenalkan secara langsung dalam mengenal angka 1-10 melalui benda-benda konkret, agar anak dapat melihat dan memegang secara langsung.<sup>2</sup> Tentunya proses tersebut memerlukan waktu yang bertahap dan memerlukan media permainan yang menarik perhatian anak dalam belajar mengenal angka. Oleh karenanya peneliti mengembangkan media ular tangga dalam mengenalkan angka pada anak usia 5-6 tahun yang kiranya bertujuan untuk memudahkan anak dalam mengenal angka.

---

<sup>2</sup> Wahyuni, Reski, and Sukmawati Sukmawati. "Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka melalui Media Papan Flanel Angka pada Anak Kelompok A di Tk Mentari Bulogading Kecamatan Bontonompo Kabupaten Gowa." *TEMATIK: Jurnal Pemikiran dan Penelitian Pendidikan Anak Usia Dini* Vol 6, No 1, 2020.

**Tabel 4.1 Instrumen Observasi Awal di PAUD Safiatuddin**

No	Aspek yang diamati	Keterangan
1.	Lokasi dan waktu Observasi	PAUD Safiatuddin Aceh Besar dan waktu yang dilakukan observasi awal tanggal 27 maret 2021
2.	Anak TK Usia 5-6 tahun	
3.	Jumlah anak yang diamati	18 anak
4.	Sarana dan prasarana	Sarana dan prasarana yang ada di sekolah sangat minim sehingga dalam proses belajar mengajarnya tidak terlalu menarik perhatian anak
5.	Latar belakang masalah yang terdapat di PAUD Safiatuddin Aceh Besar	Masih banyak anak yang hanya menghafal angka/lambang bilangan tetapi tidak mengenal simbol-simbol dari angka tersebut, banyak juga anak yang tidak dapat membedakan angka seperti angka 6 dan angka 9.

**Table 4.2 Instrument Wawancara Guru di PAUD Safiatuddin Aceh Besar**


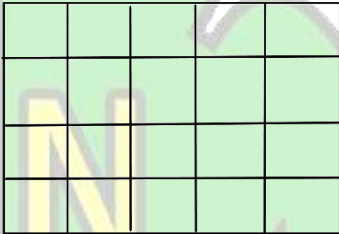
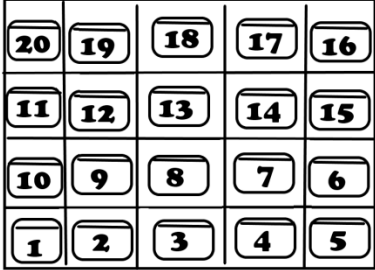

No	Pertanyaan dari peneliti	Jawaban guru
1	Menurut bunda bagaimana pembelajaran pada anak terkhusus dalam mengenal angka?	Alhamdulillah anak sudah mengenal angka tetapi tidak dengan mengenal simbolnya, banyak anak yang hanya menghafal angka-angka tersebut
2	Apa saja media yang membantu bunda dalam proses belajar dalam mengenal angka pada anak ?	Ada beberapa media yang kami biasa gunakan yaitu seperti kartu angka, menghitung jumlah barang yang ada dll


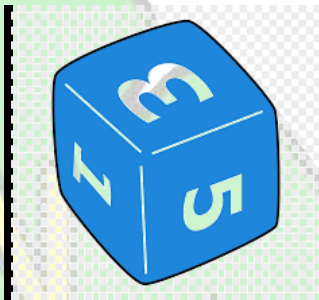
3	Bagaimana cara bunda untuk menarik perhatian anak ketika belajar ?	Dengan menunjukkan media yang menarik tentunya, tapi sayangnya media disekolah belu diperbanyak lagi
4	Apakah media pembelajaran yang biasa bunda berikan sudah dapat mengembangkan tahap mengenal angka pada anak?	Sebagian anak sudah mengerti tapi blum semua anak mengenal simbolnya, tentunya kami sebagai pendidik pastinya lebih cenderung memilih kegiatan belajar yang banyak berkaitan dengan angka, agar anak dapat mengenalnya dengan cepat.
5	Menurut bunda media apa yang dapat menarik perhatian anak dalam mengenalkan angka ini?	Pastinya dengan media pembelajarah yang berbeda dengan yang lain dan media tersebut memiliki berbagai macam warna dan jenis kegiatan mainnya berbeda dengan yang telah ada.

## 2. Design (Perancangan)

Setelah tahap analisis kebutuhan selesai dilakukan. Tahap berikutnya peneliti membuat desain awal terhadap media ular tangga dalam mengenalkan angka pada anak usia 5-6 tahun dengan ukuran panjangnya 57 cm dan lebar 65 cm. Berikut ini ialah langkah-langkah yang dilakukan dalam mendesain produk:

**Table 4.3 Dsain Awal Media Permainan Ular Tangga Dalam Mengenalkan Angka**

No	Penjelasanya	Gambar
1.	Mengukur ukuran kardus dan memotong kardus dengan panjang 57 cm dan lebar 65 cm. kemudian kardus yang telah di potong dengan beberapa kardus disatukan agar media lebih kokoh.	
2	Media yang telah di potong dan dilapisi dengan beberapa kardus di baluti dengan kain flannel. Kemudian mengukur kolom kolom nya dengan panjang 15 cm dan lebar 13 cm.	
3	Menempelkan kantong pada media dengan panjang 10 cm dan lebar 8 cm. fungsi dari kantong tersebut untuk meletakkan sebuah pertanyaan yang dibentuk dari kertas origami yang berkaitan dengan teori mengenal angka. Kemudian diberi symbol angka pada tiap-tiap kantongnya.	
4	Membuat ular dan juga tangganya dari kain flannel kemudian menempelnya pada media ular tangga .	





5	Membuat orang orangan dalam permainan ini dari botol yakult dengan panjang 10 cm dan membalutinya dengan benang dan membuat topi, mata dan juga hidung dari potongan kain flannel.	
6	Anak dadu yang dibuat dari bahan kardus dengan panjang dan lebar 8 cm. dan membuatnya seperti kubus, kemudian membalutinya dengan kain flannel dan membuat lambang angka di setiap sisinya dari angka 1 hingga 6	

### 3. Development (Pengembangan)

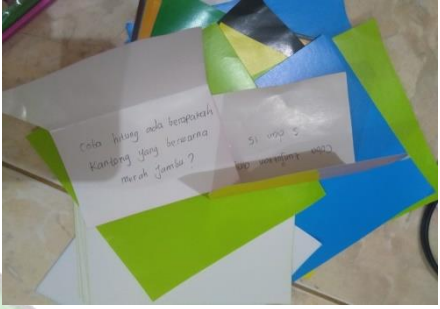

Tahap selanjutnya adalah pengembangan. Pada tahap pengembangan dan revisi dilakukan setelah media ular tangga di desain. Selanjutnya peneliti melakukan konsultasi kepada validasi ahli media dan validasi ahli materi untuk memberikan saran dan juga perbaikan terhadap pengembangan media ular tangga dalam mengenalkan angka pada anak usia 5-6 tahun menjadi lebih sempurna dan layak untuk menjadi alat bantu dalam proses pembelajaran pada anak.

**Table 4.4 Alat dan Bahan Media Permainan Ular Tangga Dalam Mengenalkan Angka Sebelum Revisi**

No	Alat Dan Bahan	Gambar
1.	Mengumpulkan alat-alat serta bahan yang akan dibutuhkan untuk membuat media ular tangga dalam mengenalkan angka pada anak usia 5-6 tahun.	
2	Menempelkan beberapa kardus agar media ular tangga dalam mengenalkan angka pada anak usia 5-6 tahun lebih kuat dan kokoh	
3	Membaluti seluruh kardus yang sudah di cetak dengan kain bludu	
4	Membuat kantong dari pada media yang berbahan kain panel dan menggantung sesuai dengan ukuran yang di sesuaikan dengan alas dari pada medianya	

5	Menempelkan setiap kantong kedalam papan media ular tangga	
6	Mendesain bentuk angka dan mengguntingnya	
7	Mendesain bentuk ular dan mengguntingnya, kemudian dijahit setiap pinggir ular dan menempel corak bulat-bulat di badan ular	
8	Menempelkan setiap angka dan ular yang sudah siap pada kantong dan menempel ular dan juga tangga ke dalam papan ular tangga	



9	Menggunting kertas origami dan menuliskan sebuah pertanyaan yang berkaitan dengan angka menemperkan pertanyaan yang sudah dicetak untuk setiap kantongnya	
10	Menggulungi botol yakult dengan benang, kemudian membuat bentuk wajahnya dengan kain flannel.	

Setelah semua media permainan ular tangga didesain oleh peneliti maka tahap selanjutnya media tersebut di validasi oleh ahli media. Berikut gambar media ular tangga sebelum di validasi.



**Gambar 4.1** sebelum divalidasi

### a. Validasi Ahli

Untuk melakukan uji validasi dari produk yang di rancang kepada tim ahli. Validasi pada proses penelitian ini tidak hanya validasi untuk materi dan media. Namun juga validasi untuk instrument yang akan digunakan pada saat melakukan uji coba produk pada anak. Validasi instrument lembar observasi penelitian dilakukan satu kali kepada satu orang ahli. Pada validasi materi dan media dilakukan sebanyak dua kali kepada dua tim ahli, setelah melakukan revisi dan oenyempurnaan dari tahap validasi pertama dilanjutkan dengan tahap validasi kedua. Hasil validasi oleh tim ahli diantaranya :

#### 1. Validasi Produk Ahli Media I

Hasil validasi oleh ahli media pada produk awal ditentukan dalam table berikut:

**Tabel 4.5 Validasi dari Validatoe media I**

No	Indikator Penelitian	Validator		$\Sigma$	Rata-rata
		V1	V2		
1.	Mudah di buat dan dipergunakan	4	3	7	3,5
2.	Media memudahkan anak memahami simbol angka	4	4	8	4
3.	Media ular tangga ditampilkan dalam bentuk yang menarik perhatian anak usia 5-6 tahun	3	4	7	3,5
4.	Media ular tangga mudah untuk dimainkan oleh anak usia 5-6 tahun	4	3	7	3,5

5.	Bahan yang digunakan tahan lama dan tidak mudah rusak	4	4	8	4
6.	Bahan yang digunakan tidak tajam dan tidak membahayakan anak	4	4	8	4
7.	Desain media tidak menggunakan teknik perancangan yang rumit	4	4	8	4
8.	Bahan mudah dicari dan didapatkan	4	4	8	4
9.	Media ular tangga berukuran besar dan jelas	3	4	7	3,5
10.	Perpaduan warna bentuk, estetika (keindahan) pada media menarik perhatian anak	3	4	7	3,5
11.	Kriteria kesesuaian media ular tangga dalam mengenal angka dengan rpph	4	4	8	4
<b>Jumlah Total</b>		<b>41</b>	<b>42</b>	<b>83</b>	<b>41,5</b>
<b>Presentase</b>					<b>75,4 %</b>

$$x = \frac{\sum M41}{Mm} \times 100\% = 75,4 \%$$

## 2. Validasi Produk Ahli Materi I

Hasil validasi oleh ahli materi pada produk awal ditentukan pada table berikut:

**Tabel 4.6 Validasi dari Validatoe materi I**

No	Indikator Penelitian	Validator		$\Sigma$	Rata-rata
		V1	V2		
1.	Materi tentang mengenalkan angka atau bilangan pada anak usia (5-6 tahun)	4	4	8	4
2.	Materi pada permainan ular tangga sesuai dengan tingkat usia perkembangan anak (5-6 tahun)	4	4	8	4
3.	Materi yang ditampilkan menggunakan lambang bilangan untuk berhitung	4	4	8	4
4.	Materi ditampilkan berisi ragam pertanyaan yang sederhana yang mudah dipahami anak	4	3	7	3,5
5.	Materi mengenal angka dari satu hingga angka 20	4	4	8	4
6.	Materi angka dikaitkan dengan benda berbentuk gambar	4	4	8	4
7.	Materi yang diberi meningkatkan kemamouan mengenal angka pada anak usia (5-6 tahun)	4	4	8	4
8.	Materi melatih kemampuan berhitung anak usia (5-6 tahun)	4	4	8	4
9.	Materi berkaitan dengan mengenal symbol angka 1-20	4	4	8	4
10.	Materi melatih kemampuan soaial emosional anak usia (5-6 tahun) untuk mengantri	4	4	8	4

11.	Kriteria kesesuaian media ular tangga dalam mengenal angka dengan rpph	4	4	8	4
<b>Jumlah Total</b>		<b>44</b>	<b>43</b>	<b>87</b>	<b>43,5</b>
<b>Presentase</b>					<b>79,0 %</b>

$$x = \frac{44}{55} \times 100\% = 79,0 \%$$

### b. Revisi Produk







Pada pada tahap ini dilakukan perbaikan media permainan ular tangga berdasarkan saran validator ahli media da materi yaitu




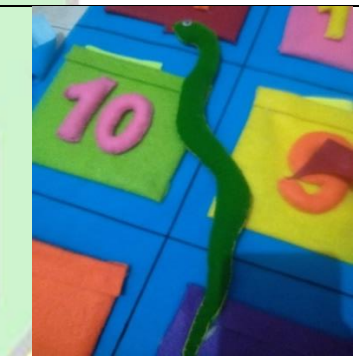


#### 1. Validasi Produk Ahli Media II







Setelah penilaian produk yang dilakukan oleh ahli media, validator memberikan beberapa saran dan juga masukan pada saat revisi produk dilakukan seperti ukuran papan media yang digunakan harus lebih besar agar dapat mempermudah anak dalam mengenal angka. Selain itu validator juga memberikan saran untuk menggantikan warna dari pada media agar media terlihat lebih mencolok lagi sehingga dapat menarik perhatian anak pada saat anak memainkan permainan ular tangga dalam mengenal angka ini. Kemudian untuk angka juga harus diperbesar ukuran dan angka dibuat menjadi timbul agar anak dapat mengamati dari bentuk angka tersebut. Selain itu, validator juga memberikan saran untuk menambahkan tempat gantungan pada media agar tidak susah dalam membawa maupun menyimpan media tersebut.

Validator media juga memberikan saran untuk membesarkan dan memperjelas dari pertanyaan yang ada di dalam kantong media permainan ular tangga dalam mengenal angka ini sehingga saat di mainkan pertanyaan dapat di lihat dan dibaca dengan lebih mudah dan jelas. Selain itu angka yang ada di dalam dadu dibuat menonjol agar dapat di menyentuh bentuk dari pola pada angka yang ada di dalam dadu tersebut.

**Table 4.7 Alat dan Bahan Media Permainan Ular Tangga Dalam Mengenalkan Angka Sebelum Revisi Dan Setelah Revisi**

No	Point Yang Di Revisi	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
1.	Menggantikan warna kain bludu dan memperbesar ukuran dari media ular tangga dalam mengenal angka.		
2.	Ukuran yang berbeda dan warna yang beda pula.		
3.	Ukuran kain flannel yang digunakan sebelum revisi lebih kecil dibandingkan dengan yang sudah di revisi		

4.	<p>Angka sebelum revisi hanya dibentuk dari kain flannel dan angka yang digunakan setelah revisi di bentuk dan dijahit setiap pinggirnya dan diberikan busa didalamnya agar dapat berbentuk pola yang dapat di pegangan langsung oleh anak.</p>		
5.	<p>Warna yang digunakan untuk ular berbeda dan ular pada media sebelum revisi hanya dijahit pinggir dari ularnya sedangkan ular pada media setelah direvisi dijahit dan diberikan busa didalamnya agar ular terlihat timbul dan menarik perhatian anak.</p>		
6.	<p>Bentuk yang lebih besar pada media yang telah direvisi dan ular yang dipakai pada media yang telah direvisi lebih banyak dibanding media sebelum revisi.</p>		

7	Media yang telah direvisi diberikan tambahan pada genggaman pada media agar dapat lebih mudah dibawa.		
8.	Pertanyaan sebelum revisi di tulis manual pada kertas origami sedangkan pertanyaan yang telah di revisi di cetak dengan kertas hps dengan pertanyaan yang telah di buat sehingga pertanyaan terlihat lebih rapi.		
9.	Warna yang digunakan pada media yang telah direvisi lebih terang dibandingkan media sebelum revisi dan juga media lebih besar.		





**Gambar 4.2**  
**Gambar Media Setelah Di Validasi**

Hasil validasi oleh ahli media pada tahap ke II ditentukan dalam table berikut:

**Tabel 4.8 Hasil Validasi Oleh Ahli Media Tahap II**

No	Indikator Penelitian	Validator		$\Sigma$	Rata-rata
		V1	V2		
1.	Mudah di buat dan dipergunakan	4	4	8	4
2.	Media memudahkan anak memahami simbol angka	4	4	8	4
3.	Media ular tangga ditampilkan dalam bentuk yang menarik perhatian anak	4	4	8	4
4.	Media ular tangga mudah untuk dimainkan oleh anak usia 5-6 tahun	4	4	8	4
5.	Bahan yang digunakan tahan lama dan tidak mudah rusak	4	4	8	4

Tabel 4.8 Lanjutan

No	Indikator Penelitian	Validator		Σ	Rata-rata
		V1	V2		
6.	Bahan yang digunakan tidak tajam dan tidak membahayakan anak	4	4	8	4
7.	Desain media tidak menggunakan teknik perancangan yang rumit	4	4	8	4
8.	Bahan mudah dicari dan didapatkan	4	4	8	4
9.	Media berukuran besar dan jelas	4	4	8	4
10.	Perpaduan warna pada media menarik perhatian anak	4	4	8	4
11.	Kriteria kesesuaian media ular tangga dalam mengenal angka dengan rpph	4	4	8	4
<b>Jumlah Total</b>		<b>44</b>	<b>44</b>	<b>88</b>	<b>44</b>
<b>Presentase</b>					<b>80.0 %</b>

$$x = \frac{\sum M}{Mm} \times 100\% = 80,0 \%$$

Berdasarkan hasil rata-rata validasi media diperoleh nilai 80,0 %. Nilai tersebut berdasarkan table kriteria penilaian menunjukkan bahwa media sudah layak untuk digunakan.

## 2. Validasi Produk Ahli Materi II

Produk yang telah diselesaikan kemudian di validasi oleh tim ahli.

Hasil validasi produk oleh tim ahli materi dituangkan dalam bentuk table sebagai berikut:

**Tabel 4.9 Hasil Validasi Oleh Ahli Materi**

No	Indikator Penelitian	Validator		$\Sigma$	Rata-rata
		V1	V2		
1.	Materi tentang mengenalkan angka atau bilangan pada anak usia (5-6 tahun)	4	4	8	4
2.	Materi pada permainan ular tangga sesuai dengan tingkat usia perkembangan anak (5-6 tahun)	4	4	8	4
3.	Materi yang ditampilkan menggunakan lambang bilangan untuk berhitung	4	4	8	4
4.	Materi ditampilkan berisi ragam pertanyaan yang sederhana yang mudah dipahami anak	4	4	8	4
5.	Materi mengenal angka dari satu hingga angka 20	4	4	8	4
6.	Materi angka dikaitkan dengan benda berbentuk gambar	4	4	8	4

Tabel 4.9 Lanjutan

No	Indikator Penelitian	Validator		Σ	Rata-rata
		V1	V2		
7.	Materi yang diberi meningkatkan kemamouan mengenal angka pada anak usia (5-6 tahun)	4	4	8	4
8.	Materi melatih kemampuan berhitung anak usia (5-6 tahun)	4	4	8	4
9.	Materi berkaitan dengan mengenal symbol angka 1-20	4	4	8	4
10.	Materi melatih kemampuan soaial emosional anak usia (5-6 tahun) untuk mengantri	4	4	8	4
11.	Kriteria kesesuaian media ular tangga dalam mengenal angka dengan rpph	4	4	8	4
<b>Jumlah Total</b>		<b>44</b>	<b>44</b>	<b>88</b>	<b>44</b>
<b>Presentase</b>					<b>80,0 %</b>

$$x = \frac{44}{55} \times 100\% = 80,0 \%$$

Berdasarkan hasil rata-rata validasi materi diperoleh nilai 80,0 %. Nilai tersebut berdasarkan table kriteria penilaian menunjukkan bahwa materi sudah layak untuk digunakan.

Berikut media permainan ular tangga dalam mengenal angka setelah dan sesudah direvisi:

**Tabel 4.10 Hasil Validasi Oleh Ahli Materi**

Sebelum direvisi	Sesudah direvisi
 <p>The image shows a board game grid with numbers 1 through 20 arranged in a 4x5 pattern. The numbers are on colored squares: 1-5 (blue, red, yellow, green, purple), 6-10 (purple, red, yellow, green, blue), 11-15 (red, yellow, green, blue, purple), and 16-20 (blue, purple, red, yellow, green). A brown snake is on the board, and a black ladder is visible.</p>	 <p>The image shows a board game grid with numbers 1 through 20 arranged in a 4x5 pattern. The numbers are on colored squares: 1-5 (blue, red, yellow, green, purple), 6-10 (purple, red, yellow, green, blue), 11-15 (red, yellow, green, blue, purple), and 16-20 (blue, purple, red, yellow, green). A green snake is on the board, and a black ladder is visible.</p>

### c. Petunjuk permainan ular tangga

Sebelum memulai kegiatan bermain permainan ular tangga guru dapat mengulang kembali pengetahuan mengenai lambang bilangan dari angka 1 hingga 20, guru juga dapat mengenalkan warna-warna yang ada didalam media

- Peraturan permainan
  - Guru memberitahu anak permainan akan dimainkan bergiliran
  - Anak melemparkan dadu angka, dan guru akan bertanya angka berapa yang akan di dapati oleh anak
  - Anak akan berjalan sesuai dengan angka yang telah didapatkan dari dadu angka yang telah ia lempar
  - Anak akan mengambil potongan kertas yang ada di dalam kantong papan ular tangga yang berisi sebuah pertanyaan

- Guru akan membaca sebuah pertanyaan yang tersedia didalam kantong papan ular tangga dan anak akan menjawab pertanyaan yang dibacakan oleh guru
- Jika anak dapat menemukan kantong ular maka anak akan diberikan hukuman yaitu anak akan menjawab beberapa pertanyaan yang ada didalam kantong papan ular tangga
- Jika anak mendapatkan kantong tangga maka anak akan mendapatkan hadiah yaitu hadiah yang akan disediakan oleh guru bias berupa ensil, buku dan lain sebagainya.

#### 4. Implementation (implementasi)

Langkah berikutnya yaitu implementasi dari media permainan ular tangga dalam mengenalkan angka yang telah dikembangkan yaitu ujicoba media yang dilakukan di di PAUD Safiatuddin Aceh Besar dengan total jumlah anak sebanyak 15 anak yang berumur 5-6 tahun. Adapun hasil uji coba produk tersebut sebagai berikut:

**Table 4.11 Hasil Penilaian Lembar Observasi Untuk Mengetahui Perkembangan Anak Dalam Mengenal Angka Pada Saat Anak Memainkan Permainan Ular Tangga di PAUD Sifatuddin**

No	Kriteria Penilaian	Nilai Pengamatan	
		0 (tidak)	1 (seruju)
1	Dapat menyebutkan lambang bilangan 1-20	0	15
2	Dapat menggunakan lambang bilangan untuk berhitung	0	15
3.	Dapat membilang banyak angka satu sampai seterusnya	0	15
4.	Dapat membedakan bilangan satu dengan yang lainnya	5	10

5.	Dapat mengenal berbagai macam lambang bilangan	5	10
6.	Dapat menulis angka dengan benar mengikuti pola titik-titik	0	15
7	Dapat mengenal angka dengan menuliskan simbolnya	4	11
8	Dapat mengenal angka dengan menghitung beberapa benda	4	11
9	Dapat mengenal angka dengan bentuk yang sama dan arti yang berbeda, seperti angka 1 dengan 11	5	10
<b>Frekuensi</b>		23	112
<b>Jumlah Skor</b>		0	112
<b>Total Skor</b>		112	
<b>Rata-rata</b>		12,4	
<b>Presentase</b>		82,9 %	
<b>Kriteria</b>		Layak	

$$P = \frac{112}{135} \times 100\% = 82,9 \%$$

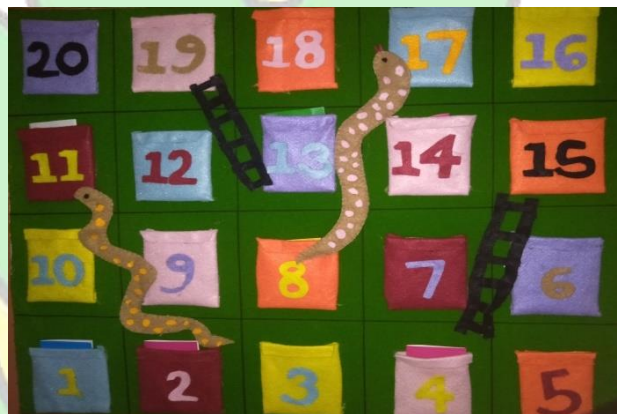
Berdasarkan table rata-rata skor hasil observasi penilaian anak untuk setiap pertanyaan bisa disimpulkan bahwa angket lembar observasi pengembangan media permainan ular tangga dalam mengenal angka di dapatkan hasil 82,9 % maka berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan dan disimpulkan dari angket lembar observasi pengembangan permainan ular tangga dalam mengenalkan angka pada anak diperoleh hasil penilaian “layak” untuk digunakan.

## 5. Evaluation (evaluasi)

Setelah diimplementasikan media permainan ular tangga dalam mengenal angka di TK Safiatuddin Aceh Besar dan di di Ar-risalah Bilingual School. Media ini menggunakan media permainan ular tangga dalam mengenalkan angka maka

hasil penelitian yang didapatkan oleh peneliti tentang media permainan ular tangga dalam mengenalkan angka yang dikembangkan dapat mengembangkan anak dalam berfikir simbolik terkhusus pada pengenalan angka pada anak usia 5-6 tahun dan layak untuk digunakan sesuai dengan hasil implementasi yang telah dilakukan dengan hasil presentase dan kriteria layak untuk digunakan.

Berikut adalah pengembangan dari pada media permainan ular tangga dalam mengenalkan angka pada anak usia 5-6 tahun.:



**Gambar 4.3 rancangan sebelum divalidasi**



**Gambar 4.4 rancangan sesudah divalidasi**



## B. Pembahasan Hasil Penelitian

### 1. Pengembangan Media Permainan Ular Tangga

Penelitian ini diawali dari permasalahan yang di temukan pada beberapa sekolah dan perlunya alat permainan edukatif untuk menumbuhkan minat dan juga daya tarik anak ketika pada saat anak belajar mengenal angka. Alat permainan edukatif sangat penting dalam memecahkan masalah dan juga menciptakan lingkungan bermain yang menyenangkan.<sup>3</sup>

Hasil dari observasi dan penelitian relevan yang dilakukan menemukan bahwa belum tersedianya alat permainan edukatif. Kendala tersebut dikarenakan kurangnya ketersediaan alat permainan edukatif yang dapat menarik perhatian minat anak dalam belajar. Kurangnya alat permainan edukatif juga menyulitkan guru dalam proses pembelajaran untuk memberikan suasana yang berbeda pada saat anak belajar.

Oleh karena itu, peneliti sangat tertarik untuk melakukan penelitian mengenai pengembangan media permainan ular tangga dalam mengenal angka. Dimana permainan ular tangga adalah permainan yang memyatukan anak satu dan anak lainnya. Kemudian adapun mamfaat dari pada permainan ular tangga yaitu dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, dapat merangsang anak dalam melakukan aktivitas belajar pada anak baik sendiri maupun kelompok, menciptakan komunikasi terhadap anak yang lain, anak memperoleh kognitif sebagai hasil dari

---

<sup>3</sup> Yunus Abidin, *Bermain* ( Rizqi press jl.Cidadap Girang 2009), h. 60.

proses pada saat anak bermain, dan dapat melatih sifat jujur pada anak dan mengerti akan peraturan yang telah ditetapkan.

## 2. Kelayakan media permainan ular tangga

Pada tahap ini, media divalidasi oleh masing-masing ahli media dan ahli materi yang bertujuan untuk melihat kelayakan dari sebuah media permainan ular tangga yang telah dikembangkan peneliti. Adapun hasil akhir yang diperoleh dari validasi disesuaikan dengan presentase yang diadaptasi dari Sugiyono melalui skala penilaian likert untuk mengetahui kelayakan produk.<sup>4</sup> Validasi penilaian tersebut dilakukan oleh ahli materi, ahli media dan validasi penilaian instrument penelitian, diperoleh sebagai berikut:

- a. Hasil validasi media memperoleh nilai rata-rata 40 dengan hasil nilai presentase 80,0% dan berdasarkan kriteria penilaian masuk dalam kategori “Layak”
- b. Hasil validasi materi memperoleh nilai rata-rata 40 dengan hasil nilai presentase 80,0% dan berdasarkan kriteria penilaian masuk dalam kategori “Layak”.

Tahap uji coba yang dilakukan pada anak usia 5-6 tahun dengan menghitung presentase respon anak dengan skala guttman.<sup>5</sup> Yang dilakukan di PAUD Safiatuddin Aceh Besar dengan memperoleh nilai presentase 82,9% yang berada pada kategori “layak” untuk digunakan. Berdasarkan hasil yang

<sup>4</sup> Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2015), h. 137.

<sup>5</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian...*, h. 305.

di peroleh, maka media permainan ular tangga dalam mengenalkan angka pada anak usia 5 sampai 6 tahun layak digunakan untuk menstimulus perkembangan anak dalam mengenalkan angka.



## **BAB V PENUTUP**

### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, adapun kesimpulan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. kelayakan pengembangan media permainan ular tangga dalam mengenalkan angka pada anak usia 5-6 tahun yang dikembangkan oleh peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE, yang memiliki 5 tahap yaitu, (*Analysis*) analisis kebutuhan dan karakteristik anak. (*Design*) perancangan meliputi proses dan langkah-langkah pembuatan media kolase kain. (*Development*) pengembangan meliputi proses validasi ahli, dan revisi produk. (*implementation*) Implementasi meliputi penggunaan media kolase kain, dan pembelajaran, serta mengisi lembar angket respons guru terhadap media kolase kain. (*Evaluation*) evaluasi meliputi proses analisis kelayakan untuk memenuhi kualitas media.
2. Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan permainan ular tangga dalam mengenal angka anak usia 5-6 tahun, dapat diperoleh kesimpulan bahwasannya pengembangan permainan ular tangga dalam mengenal angka anak usia 5-6 tahun memiliki nilai hasil uji kelayakan oleh tim validasi. Berdasarkan ahli media mendapatkan nilai dengan skor presentase 80,0% yang terdapat dalam kategori “Layak” untuk digunakan dan dimainkan. Hasil selanjutnya, berdasarkan ahli materi memperoleh nilai dengan skor 80,0 % yang terdapat kedalam kategori “Layak” untuk

digunakan. Dan berdasarkan hasil validasi terakhir yaitu lembar instrument penelitian yang juga memperoleh 80,0 % yang terdapat pada kategori “Layak” untuk digunakan. Hasil validasi menunjukkan ketiga produk layak untuk digunakan

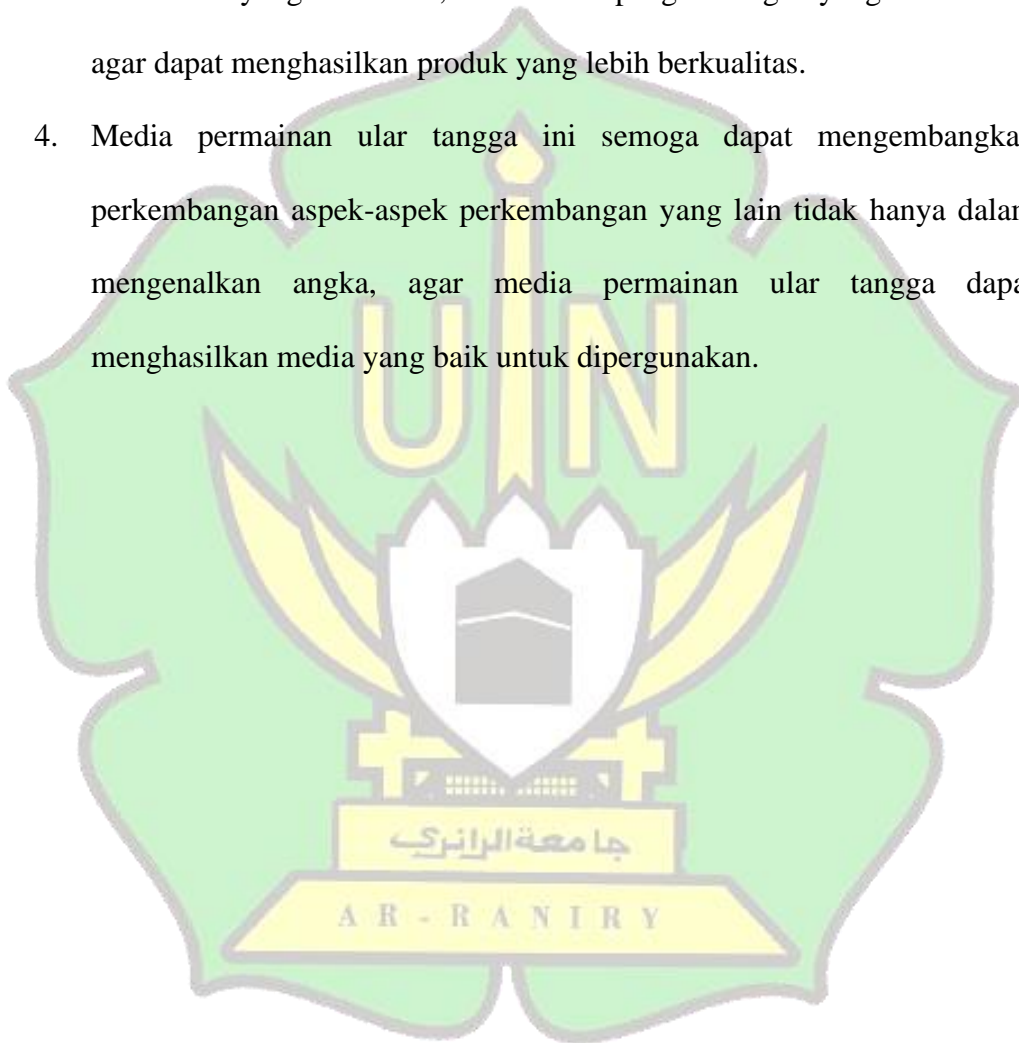
3. Penelitian dan pengembangan terhadap pengembangan permainan ular tangga dalam mengenal angka pada anak usia 5-6 tahun setelah dilakukan uji coba yang dilakukan di PAUD Safiatuddin Aceh Besar, memperoleh hasil presentase dengan nilai 82,9 %. Hasil nilai tersebut berada pada kategori “Layak” untuk digunakan. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa produk media permainan ular tangga dalam mengenal angka pada anak usia 5-6 tahun adalah media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengenalkan angka pada anak usia 5-6 tahun.

## **B. Saran**

Media yang dikembangkan oleh peneliti masih banyak ditemukan kekurangan. Penelitian ini juga terdapat beberapa saran sebagai upaya lebih lanjut mengenai penelitian dan pengembangan media permainan ular tangga dalam mengenalkan angka pada anak usia 5-6 tahun ini. Oleh karena itu peneliti memberi masukan atau menyarankan sebagai berikut:

1. Hasil penelitian ini semoga dapat dijadikan sebagai acuan untuk melakukan penelitian berikutnya. Penulis dapat mengembangkan permainan ular tangga dengan metode atau cara yang berbeda laginya.

2. Hasil penelitian ini semoga bisa dijadikan sebagai salah satu dari banyaknya informasi dalam mengenalkan angka pada anak usia 5-6 tahun dengan menggunakan permainan ular tangga.
3. Media permainan ular tangga ini semoga dapat dikembangkan pada materi lain yang lebih luas, serta waktu pengembangan yang lebih lama, agar dapat menghasilkan produk yang lebih berkualitas.
4. Media permainan ular tangga ini semoga dapat mengembangkan perkembangan aspek-aspek perkembangan yang lain tidak hanya dalam mengenalkan angka, agar media permainan ular tangga dapat menghasilkan media yang baik untuk dipergunakan.



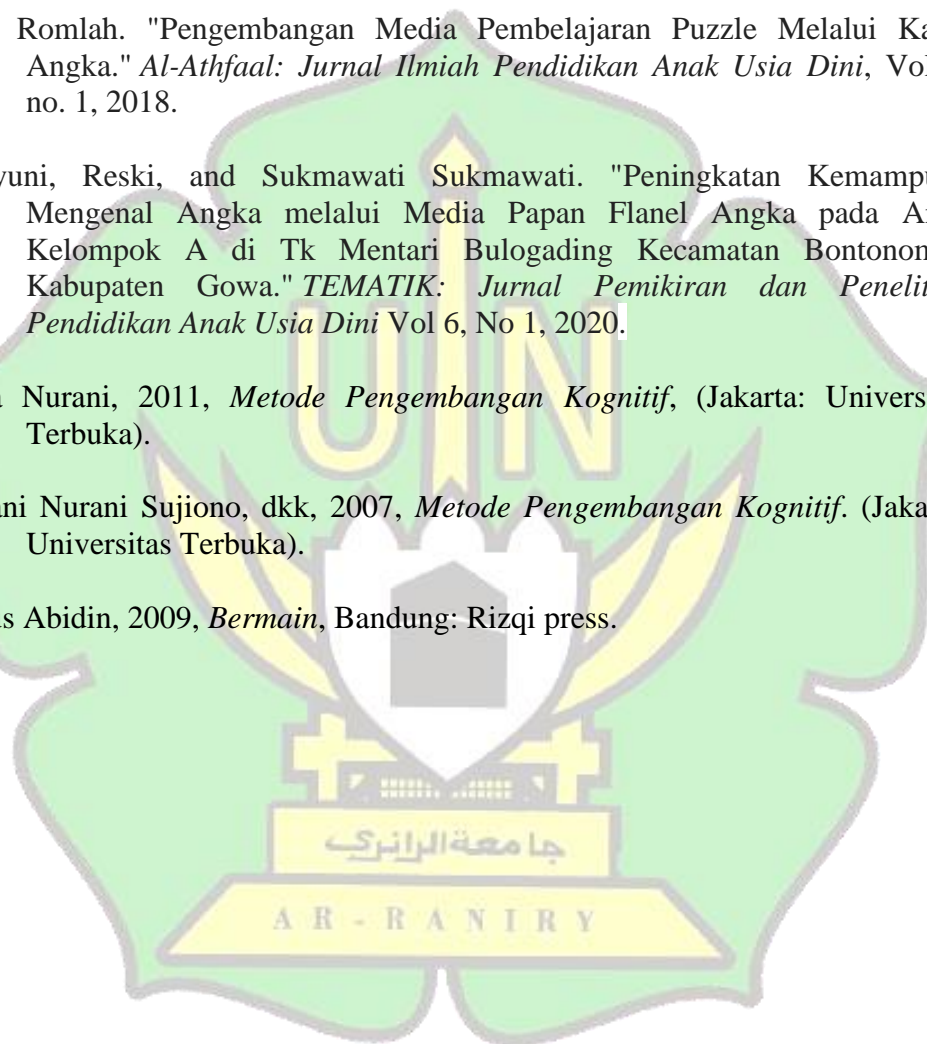
## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Susanto, 2011, *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*. Kencana: Jakarta.
- Ahmad Rajafi, 2012, *Khazanah Islam Perjumpaan kajian dengan ilmu sosial*, Yogyakarta: Deepublish.
- Andang Ismail, 2009, *Education Games*, Yogyakarta-Pro'u Media.
- Anita Yus, 2011, *Model Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: kencana prenatal Media Group.
- Arifuddin, 2010, *Neuropsikologistik*, Jakarta: rajawali Press.
- Arikunto, Suharsimi dan Cepi Saafuddin Abdul Jabar. 2010, *Evaluasi Program Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Aunurrahman. 2012, *Belajar dan Pembelajaran*, Bandung : Alfabeta.
- Devi, Ni Made Intan Asri. "Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Angka untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru* Vol, 3, No 3, 2020.
- Diana Mutiah, 2010, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Evelin Siregar dan Nara Hartini, 2014, *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Galia Indonesia.
- Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati, 2013, *Metode Permainan-Permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab*, Diva Press: Jogjakarta.
- Hamid Darmaji, 2011, *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Hamid, Lukman, Tetin Nurfitri, and Lalah Nurjamilah. "Efektivitas Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Kemampuan Anak Dalam Mengenal Angka Di Ra Al-Ihya." *al-Urwatul Wutsqo: Jurnal Ilmu Keislaman dan Pendidikan*. Vol, 2, no. 1. 2021.
- Imas Kurniasih, 2009, *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Edukasia.
- Kanada Komariyah, Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Bcct (Beyond Centers And Circle Time), *Jurnal Darul Ilmi* , Pendidikan Islam Anak Usia Dini Volume 1 No 1 2017.

- Kemendiknas, 2010, *Acuan Penyusunan Kurikulum PAUD*, Jakarta : Depdiknas.
- Masnipal, 2013, *siap menjadi Guru dan Pengelola PAUD Profesional* Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Menang Pusat, 1999, *Metode Pengembangan Daya Pikir dan Daya Cipta*, Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Mohammad Nuh, 2014, *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014* Jakarta.
- Mulyani, S. 2013, *45 Permainan tradisional anak indonesia*. Yogyakarta: langensari publishing.
- Musfiroh Tadkirotun, 2012, *pengembangan Kecerdasan Majemuk*, Tangerang: Universitas Terbuka.
- Nugrahani, R. Media pembelajaran berbasis visual berbentuk permainan ular tangga untuk meningkatkan kualitas belajar mengajar di sekolah dasar. *Lembaran Ilmu Kependidikan*, Vol 3 No 1, 2007.
- Rekysika, Nola Sanda, and Haryanto Haryanto. "Media pembelajaran ular tangga bilangan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun." *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 10, no. 1. 2019
- Shofiatun A Rahman, 2010, *Alat Permainan Edukatif Untuk Program PAUD*, Tadulako University Press, Palu.
- Slamet Suyanto, 2005, *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat Publishing.
- Sriningsih, 2009, *Pembelajaran Matematika Terpadu*, Bandung: Pustaka Sebelas.
- Sudaryanti, 2006, *Pengenalan Matematika Anak Usia Dini*, Yogyakarta: FIP UNY.
- Sugiono, 2015, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Bandung : Alfabeta.
- Sugiwati, "Bermain ular tangga untuk meningkatkan kognitif anak kelompok A di TK Ria Buruk Utara". (*Jurnal PG Paud, Fip, Unesa, Surabaya*) Vol, 2, No 11, 2012



- Sugiyono, 2012, *Metode Penelitian pendidikan kuantitatif dan kualitatif dan R&D* ( Bandung : Alfabeta).
- Suyadi dan Ulfah Mulidya, 2013, *Konsep Dasar Paud*, (Remaja Rosdakarya : Bandung).
- Tombokan Runtukahu, 2014, *Pembelajaran Matematika Dasar Bagi Anak Berkesulitan Belajar*, (Yogyakarta: Ar-ruzz Media).
- Umi, Romlah. "Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Melalui Kartu Angka." *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol 1, no. 1, 2018.
- Wahyuni, Reski, and Sukmawati Sukmawati. "Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka melalui Media Papan Flanel Angka pada Anak Kelompok A di Tk Mentari Bulogading Kecamatan Bontonompo Kabupaten Gowa." *TEMATIK: Jurnal Pemikiran dan Penelitian Pendidikan Anak Usia Dini* Vol 6, No 1, 2020.
- Yulia Nurani, 2011, *Metode Pengembangan Kognitif*, (Jakarta: Universitas Terbuka).
- Yuliani Nurani Sujiono, dkk, 2007, *Metode Pengembangan Kognitif*. (Jakarta: Universitas Terbuka).
- Yunus Abidin, 2009, *Bermain*, Bandung: Rizqi press.







**KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-  
RANIRY FAKULTAS TARBIIYAH DAN  
KEGURUAN**

Jl. Syekh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh  
Telepon : 0651- 7557321, Email : uin@ar-raniry.ac.id

Nomor : B-6782/Un.08/FTK.1/TL.00/03/2021  
Lamp :-  
Hal : **Penelitian Ilmiah Mahasiswa**

Kepada Yth,  
PAUD Safiatuddin

Assalamu'alaikum Wr.Wb.  
Pimpinan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

Nama/NIM : **SINANTIN MAHTAWARNI / 160210018**  
Semester/lurusan : **X / Pendidikan Islam Anak Usia Dini**  
Alamat sekarang : **Gampoeng Lam Glumpang, Kec. Ulee Kareng Banda Aceh**

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul **Pengembangan Media Ular Tangga dalam Mengenalkan Angka pada Anak Usia 5-6 Tahun**

Demikian surat ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami mengucapkan terimakasih.

Banda Aceh, 26 Maret 2021 an.  
Dekan  
Wakil Dekan Bidang Akademik dan  
Kelembagaan,



Berlaku sampai : 26 Mei 2021

Dr. M. Chalis, M.Ag.

جامعة الرانيري  
AR - RANIRY



YAYASAN PEUDONG ACEH  
**PAUD SAFIATUDDIN**  
Jl. Banda Aceh Medan, km 6,5., Desa Pante, Kemukiman Pagar Air,  
Kecamatan Ingin Jaya, Aceh Besar  
Email : paudsafiatuddin@gmail.com



**SURAT KETERANGAN SUDAH MELAKUKAN PENELITIAN**

No: YPA.19/28/04/2021

Kepala sekolah PAUD Safiatuddin menerangkan bahwa :

Nama : Sinantin Mahtawarni  
NIM : 160210018  
Semester : X (sepuluh)  
Prodi : PIAUD (Pendidikan Islam Anak Usia Dini)  
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan  
Universitas : UIN Ar-Raniry Banda Aceh

Benar nama tersebut diatas telah melakukan penelitian di PAUD Safiatuddin Aceh Besar pada tanggal 28 April 2021, kami memberikan izin untuk mengadakan penelitian /pengumpulan data untuk menyusun karya ilmiah (skripsi) dengan judul “Pengembangan Media Ular Tangga Dalam Mengenalkan Angka Pada Anak Usia Dini 5-6 Tahun”.

Demikian surat ini kami keluarkan agar dapat dipergunakan semestinya.

Aceh Besar, 28 April 2021

KA PAUD Safiatuddin

  
Dewi Fitriani M.Ed

AR - RANIRY

# REVISI I

## Lembar Validasi untuk Ahli Materi

Judul Penelitian : Pengembangan Permainan Ular Tangga Dalam Mengenal Angka Pada Anak Usia 5-6 Tahun

Penulis : Sinantin Mahtawarni

Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Ahli Materi : Munawwarah, M.Pd

### Petunjuk:

1. Lembar validasi diisi oleh Bapak/Ibu ahli.
2. Jawaban diberikan pada kolom nilai validasi dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu:

### Keterangan:

- |                               |                        |
|-------------------------------|------------------------|
| 1 : Sangat Tidak Setuju (STS) | 4 : Setuju (S)         |
| 2 : Tidak Setuju (TS)         | 5 : Sangat Setuju (SS) |
| 3 : Kurang Setuju (KS)        |                        |

3. Komentar dan saran mohon dituliskan pada kolom yang disediakan.

### A. Penilaian Materi

No	Kriteria Penilaian	Nilai Pengamatan				
		1	2	3	4	5
1	Materi tentang mengenalkan angka atau bilangan pada anak				✓	
2	Materi pada media permainan ular tangga sesuai dengan tingkat usia perkembangan anak ( 5-6 tahun )				✓	
3.	Materi yang ditampilkan menggunakan lambang bilangan untuk berhitung				✓	
4.	Materi ditampilkan dengan berbagai ragam pertanyaan yang sederhana			✓		

5.	Materi mengenal berbagai macam angka dari satuan dan belasan hingga 20					✓	
6.	Materi angka dikaitkan dengan berbagai macam benda berbentuk gambar						
7.	Materi yang diberi melatih kemampuan mengenal angka pada anak					✓	
8.	Materi melatih kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun					✓	
9.	Materi berkaitan dengan mengenal simbol angka					✓	
10.	Materi melatih kemampuan sosial emosional anak usia 5-6 tahun untuk berbagi dan mengantri					✓	

**B. Kesimpulan Validasi/ penilaian**

Lingkari jawaban berikut ini sesuai dengan kesimpulan anda:

A. Permainan ular tangga dalam mengenal angka ini:

1. Dapat digunakan tanpa revisi
2. Dapat digunakan dengan sedikit revisi
- ③ 3. Dapat digunakan dengan banyak revisi
4. Belum dapat digunakan

C. Saran :

1. Kesesuaian materi dg RPPH
2. Dicek lagi struktur kalimat, masih ada kalimat yang menimbulkan makna ganda

Banda Aceh, 29 March 2021

Ahli Materi

(Munawwarh, M.Pd)

NIP : 19931205 2019 0320 21

### Lembar Validasi untuk Ahli Materi

Judul Penelitian : Pengembangan Permainan Ular Tangga Dalam Mengenal Angka Pada

Anak Usia 5-6 Tahun

Penulis : Sinantin Mahtawarni

Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Ahli Materi : Rafidha Hanum, M. Pd

#### **Petunjuk:**

1. Lembar validasi diisi oleh Bapak/Ibu ahli.
2. Jawaban diberikan pada kolom nilai validasi dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu:

Keterangan:

- |                               |                        |
|-------------------------------|------------------------|
| 1 : Sangat Tidak Setuju (STS) | 4 : Setuju (S)         |
| 2 : Tidak Setuju (TS)         | 5 : Sangat Setuju (SS) |
| 3 : Kurang Setuju (KS)        |                        |

3. Komentar dan saran mohon dituliskan pada kolom yang disediakan.

#### **A. Penilaian Materi**

No	Kriteria Penilaian	Nilai Pengamatan				
		1	2	3	4	5
1	Materi tentang mengenalkan angka atau bilangan pada anak usia (5-6 tahun)				✓	
2	Materi pada media permainan ular tangga sesuai dengan tingkat usia perkembangan anak ( 5-6 tahun )				✓	
3.	Materi yang ditampilkan menggunakan lambang bilangan untuk berhitung				✓	
4.	Materi ditampilkan terisi ragam pertanyaan yang sederhana yang mudah dipahami anak				✓	





### Lembar Validasi untuk Ahli Media

Judul Penelitian : Pengembangan Permainan Ular Tangga Dalam Mengenal Angka Pada Anak Usia 5-6 Tahun

Penulis : Sinantin Mahtawarni

Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Ahli Media Materi : Mukawwarah, M.Pd

#### Petunjuk:

1. Lembar validasi diisi oleh Bapak/Ibu ahli.
2. Jawaban diberikan pada kolom nilai validasi dengan memberikan tanda ceklis (√) pada kolom yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu:

#### Keterangan:

- |                               |                        |
|-------------------------------|------------------------|
| 1 : Sangat Tidak Setuju (STS) | 4 : Setuju (S)         |
| 2 : Tidak Setuju (TS)         | 5 : Sangat Setuju (SS) |
| 3 : Kurang Setuju (KS)        |                        |

3. Komentar dan saran mohon dituliskan pada kolom yang disediakan.

#### A. Penilaian Media

No	Kriteria Penilaian media	Nilai Pengamatan				
		1	2	3	4	5
1	Mudah di buat dan dipergunakan			✓		
2	Media memudahkan anak memahami simbol angka				✓	
3.	Media ditampilkan dalam bentuk yang menarik perhatian anak				✓	
4.	Media mudah untuk dimainkan oleh anak (usia berapa)			✓		

5.	Bahan yang digunakan tahan lama dan tidak mudah rusak				✓	
6.	Bahan yang digunakan tidak tajam dan tidak membahayakan anak				✓	
7.	Desain media tidak menggunakan teknik perancangan yang rumit				✓	
8.	Bahan mudah di cari dan <sup>siapa</sup> murah <sup>patkan</sup>				✓	
9.	Media berukuran besar dan jelas				✓	
10.	Perpaduan warna pada media menarik perhatian anak				✓	

### B. Kesimpulan Validasi/ penilaian

Lingkari jawaban berikut ini sesuai dengan kesimpulan anda:

A. Permainan ular tangga dalam mengenal angka ini:

1. Dapat digunakan tanpa revisi
2. Dapat digunakan dengan sedikit revisi
3. Dapat digunakan dengan banyak revisi
- (4.) Belum dapat digunakan

### C. Saran :

1. Rapikan lagi Kardus yang digunakan
2. Tambahkan Kode pertanyaan yg dipahami oleh anak?
3. Perbaiki : (warna, bentuk, estetik (kelihatan) dituliskan poin 5.
4. Tambah kriteria "Kesesuaian Medi" — "ds RPPH.
5. Spesifikasi Ula anak yg menggunakan Ahli Media media tersebut

(Munawwarah, M.Pd.

NIP : 195112092019032021

### Lembar Validasi untuk Ahli Media

Judul Penelitian : Pengembangan Permainan Ular Tangga Dalam Mengenal Angka Pada Anak Usia 5-6 Tahun

Penulis : Sinantin Mahtawarni

Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Ahli Materi : Rafidhah Hanum, M. Pd

#### **Petunjuk:**

1. Lembar validasi diisi oleh Bapak/Ibu ahli.
2. Jawaban diberikan pada kolom nilai validasi dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu:

Keterangan:

- |                              |                        |
|------------------------------|------------------------|
| 1 :Sangat Tidak Setuju (STS) | 4 : Setuju (S)         |
| 2 : Tidak Setuju (TS)        | 5 : Sangat Setuju (SS) |
| 3 : Kurang Setuju (KS)       |                        |

3. Komentar dan saran mohon dituliskan pada kolom yang disediakan.

#### **A. Penilaian Media**

No	Kriteria Penilaian media	Nilai Pengamatan				
		1	2	3	4	5
1	Media Mudah di buat dan digunakan				✓	
2	Media ular tangga memudahkan anak memahami simbol angka				✓	
3.	Media ular tangga ditampilkan dalam bentuk yang menarik perhatian anak usia 5-6 tahun			✓		
4.	Media ular tangga mudah untuk dimainkan oleh anak usia 5-6 tahun				✓	

جامعة الرانيري

AR - RANIRY

5.	Bahan yang digunakan tahan lama dan tidak mudah rusak					✓	
6.	Bahan yang digunakan tidak tajam dan tidak membahayakan anak					✓	
7.	Desain media ular tangga tidak menggunakan teknik perancangan yang rumit					✓	
8.	Bahan mudah dicari dan didapatkan					✓	
9.	Media ular tangga berukuran besar dan jelas			✓			
10.	Perpaduan warna, bentuk, estetika (keindahan) pada media menarik perhatian anak			✓			
11.	Kriteria kesesuaian media ular tangga dengan rpph					✓	

### **B. Kesimpulan Validasi/ penilaian**

Lingkari jawaban berikut ini sesuai dengan kesimpulan anda:

A. Permainan ular tangga dalam mengenal angka ini:

1. Dapat digunakan tanpa revisi
- ②. Dapat digunakan dengan sedikit revisi
3. Dapat digunakan dengan banyak revisi
4. Belum dapat digunakan

### **C. Saran :**

Media dibuat lebih besar lagi, baik dari papan, angka, & kantong angka. Papan ular tangga dibuat semenarik mungkin agar tidak tampak terlalu polos.

Banda Aceh, 06-April-2021

Ahli Media



Rafidhah Hanum, M. Pd

NIDN. 2003078903

## REVISI II

### Lembar Validasi untuk Ahli Materi

Judul Penelitian : Pengembangan Permainan Ular Tangga Dalam Mengenal Angka Pada Anak Usia 5-6 Tahun

Penulis : Sinantin Mahtawarni

Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Ahli Materi : Nurwasarah, M.Pd

#### **Petunjuk:**

1. Lembar validasi diisi oleh Bapak/Ibu ahli.
2. Jawaban diberikan pada kolom nilai validasi dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu:

#### **Keterangan:**

- |                               |                        |
|-------------------------------|------------------------|
| 1 : Sangat Tidak Setuju (STS) | 4 : Setuju (S)         |
| 2 : Tidak Setuju (TS)         | 5 : Sangat Setuju (SS) |
| 3 : Kurang Setuju (KS)        |                        |

3. Komentar dan saran mohon dituliskan pada kolom yang disediakan.

#### **A. Penilaian Materi**

No	Kriteria Penilaian	Nilai Pengamatan				
		1	2	3	4	5
1	Materi tentang mengenalkan angka atau bilangan pada anak usia (5-6 tahun)				✓	
2	Materi pada media permainan ular tangga sesuai dengan tingkat usia perkembangan anak ( 5-6 tahun )				✓	
3.	Materi yang ditampilkan menggunakan lambang bilangan untuk berhitung				✓	
4.	Materi ditampilkan terisi ragam pertanyaan yang sederhana yang mudah dipahami anak				✓	

5.	Materi mengenal berbagai macam angka dari satuan dan belasan hingga 20					✓	
6.	Materi angka dikaitkan dengan berbagai macam benda berbentuk gambar					✓	
7.	Materi yang diberi meningkatkan kemampuan mengenal angka pada anak usia (5-6 Tahun)					✓	
8.	Materi melatih kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun					✓	
9.	Materi berkaitan dengan mengenal simbol angka 1-20					✓	
10.	Materi melatih kemampuan sosial emosional anak usia 5-6 tahun untuk mengantri					✓	
11	Kriteria kesesuaian media ular tangga dalam mengenal angka dengan rpph					✓	

**B. Kesimpulan Validasi/ penilaian**

Lingkari jawaban berikut ini sesuai dengan kesimpulan anda:

A. Permainan ular tangga dalam mengenal angka ini:

1. Dapat digunakan tanpa revisi
2. Dapat digunakan dengan sedikit revisi
3. Dapat digunakan dengan banyak revisi
4. Belum dapat digunakan

C. Saran :

Apk beda paku s dan s? cek lasi!

Banda Aceh, 30 April-2021

Ahli Materi

Munawwarh, S.Pd. I.M. Pd  
NIP: 199112052019032021

جامعة الرانيري

AR - RANIRY

### Lembar Validasi untuk Ahli Materi

Judul Penelitian : Pengembangan Permainan Ular Tangga Dalam Mengenal Angka Pada Anak Usia 5-6 Tahun

Penulis : Sinantin Mahtawarni

Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Ahli Materi : Rafidah Hanum, M. Pd

#### **Petunjuk:**

1. Lembar validasi diisi oleh Bapak/Ibu ahli.
2. Jawaban diberikan pada kolom nilai validasi dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu:

#### **Keterangan:**

- |                               |                        |
|-------------------------------|------------------------|
| 1 : Sangat Tidak Setuju (STS) | 4 : Setuju (S)         |
| 2 : Tidak Setuju (TS)         | 5 : Sangat Setuju (SS) |
| 3 : Kurang Setuju (KS)        |                        |

3. Komentar dan saran mohon dituliskan pada kolom yang disediakan.

#### **A. Penilaian Materi**

No	Kriteria Penilaian	Nilai Pengamatan				
		1	2	3	4	5
1	Materi tentang mengenalkan angka atau bilangan pada anak usia (5-6 tahun)				✓	
2	Materi pada media permainan ular tangga sesuai dengan tingkat usia perkembangan anak ( 5-6 tahun )				✓	
3.	Materi yang ditampilkan menggunakan lambang bilangan untuk berhitung				✓	
4.	Materi ditampilkan terisi ragam pertanyaan yang sederhana yang mudah dipahami anak				✓	

5.	Materi mengenal berbagai macam angka dari satuan dan belasan hingga 20					✓	
6.	Materi angka dikaitkan dengan benda berbentuk gambar					✓	
7.	Materi yang diberi meningkatkan kemampuan mengenal angka pada anak usia (5-6 Tahun)					✓	
8.	Materi melatih kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun					✓	
9.	Materi berkaitan dengan mengenal simbol angka 1-20					✓	
10.	Materi melatih kemampuan sosial emosional anak usia 5-6 tahun untuk mengantri					✓	
11	Kriteria kesesuaian media ular tangga dalam mengenal angka dengan rpph					✓	

**B. Kesimpulan Validasi/ penilaian**

Lingkari jawaban berikut ini sesuai dengan kesimpulan anda:

A. Permainan ular tangga dalam mengenal angka ini:

1. Dapat digunakan tanpa revisi
2. Dapat digunakan dengan sedikit revisi
3. Dapat digunakan dengan banyak revisi
4. Belum dapat digunakan

C. Saran :

---



---

Banda Aceh, 12 April-2021

Ahli Materi



Rafidah Hanum, M. Pd

NIDN. 2003078903



### Lembar Validasi untuk Ahli Media

Judul Penelitian : Pengembangan Permainan Ular Tangga Dalam Mengenaf Angka Pada Anak Usia 5-6 Tahun

Penulis : Sinantin Mahtawarni

Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Ahli Materi : Munawwarah, M. Pd

#### **Petunjuk:**

1. Lembar validasi diisi oleh Bapak/Ibu ahli.
2. Jawaban diberikan pada kolom nilai validasi dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu:

Keterangan:

- |                               |                        |
|-------------------------------|------------------------|
| 1 : Sangat Tidak Setuju (STS) | 4 : Setuju (S)         |
| 2 : Tidak Setuju (TS)         | 5 : Sangat Setuju (SS) |
| 3 : Kurang Setuju (KS)        |                        |

3. Komentar dan saran mohon dituliskan pada kolom yang disediakan.

#### **A. Penilaian Media**

No	Kriteria Penilaian media	Nilai Pengamatan				
		1	2	3	4	5
1	Media Mudah di buat dan digunakan				✓	
2	Media ular tangga memudahkan anak memahami simbol angka				✓	
3.	Media ular tangga ditampilkan dalam bentuk yang menarik perhatian anak usia 5-6 tahun				✓	
4.	Media ular tangga mudah untuk dimainkan oleh anak usia 5-6 tahun				✓	

5.	Bahan yang digunakan tahan lama dan tidak mudah rusak					✓
6.	Bahan yang digunakan tidak tajam dan tidak membahayakan anak					✓
7.	Desain media ular tangga tidak menggunakan teknik perancangan yang rumit					✓
8.	Bahan mudah dicari dan didapatkan					✓
9.	Media ular tangga berukuran besar dan jelas					✓
10.	Perpaduan warna, estetika ( keindahan) pada media menarik perhatian anak					✓
11.	Kriteria kesesuaian media ular tangga dengan rpph					✓

**B. Kesimpulan Validasi/ penilaian**

Lingkari jawaban berikut ini sesuai dengan kesimpulan anda:

A. Permainan ular tangga dalam mengenal angka ini:

1. Dapat digunakan tanpa revisi
2. Dapat digunakan dengan sedikit revisi
3. Dapat digunakan dengan banyak revisi
4. Belum dapat digunakan

**C. Saran :**

---



---

AR-RANIRY

Banda Aceh, ~~20~~ April-2021

Ahli Media

Munawwarah, M. Pd

NIP : 199312092019032021

### Lembar Validasi untuk Ahli Media

Judul Penelitian : Pengembangan Permainan Ular Tangga Dalam Mengenaf Angka Pada Anak Usia 5-6 Tahun

Penulis : Sinantin Mahtawarni

Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Ahli Materi : Rafidah Hanum, M. Pd

#### **Petunjuk:**

1. Lembar validasi diisi oleh Bapak/Ibu ahli.
2. Jawaban diberikan pada kolom nilai validasi dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu:

#### **Keterangan:**

- |                               |                        |
|-------------------------------|------------------------|
| 1 : Sangat Tidak Setuju (STS) | 4 : Setuju (S)         |
| 2 : Tidak Setuju (TS)         | 5 : Sangat Setuju (SS) |
| 3 : Kurang Setuju (KS)        |                        |

3. Komentar dan saran mohon dituliskan pada kolom yang disediakan.

#### **A. Penilaian Media**

No	Kriteria Penilaian media	Nilai Pengamatan				
		1	2	3	4	5
1	Media Mudah di buat dan digunakan				✓	
2	Media ular tangga memudahkan anak memahami simbol angka				✓	
3.	Media ular tangga ditampilkan dalam bentuk yang menarik perhatian anak usia 5-6 tahun				✓	
4.	Media ular tangga mudah untuk dimainkan oleh anak usia 5-6 tahun				✓	

5.	Bahan yang digunakan tahan lama dan tidak mudah rusak					✓	
6.	Bahan yang digunakan tidak tajam dan tidak membahayakan anak					✓	
7.	Desain media ular tangga tidak menggunakan teknik perancangan yang rumit					✓	
8.	Bahan mudah dicari dan didapatkan					✓	
9.	Media ular tangga berukuran besar dan jelas					✓	
10.	Perpaduan warna, estetika (keindahan) pada media menarik perhatian anak					✓	
11.	Kriteria kesesuaian media ular tangga dengan rpph					✓	

**B. Kesimpulan Validasi/ penilaian**

Lingkari jawaban berikut ini sesuai dengan kesimpulan anda:

A. Permainan ular tangga dalam mengenal angka ini:

1. Dapat digunakan tanpa revisi
2. Dapat digunakan dengan sedikit revisi
3. Dapat digunakan dengan banyak revisi
4. Belum dapat digunakan

C. Saran :

---



---

Banda Aceh, 20 April-2021

Ahli Media



Rafidah Hanum, M. Pd

NIDN.2003078903

AR - RANIRY

### Lembar Validasi untuk instrumen penelitian

Judul Penelitian : Pengembangan Permainan Ular Tangga Dalam Mengenal Angka Pada Anak Usia 5-6 Tahun

Penulis : Sinantin Mahtawarni

Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Ahli Materi : Ibu Aulia Ananda S.Pd

#### **Petunjuk:**

1. Lembar validasi diisi oleh Bapak/Ibu ahli.
2. Jawaban diberikan pada kolom nilai validasi dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu:

#### **Keterangan:**

- |                               |                        |
|-------------------------------|------------------------|
| 1 : Sangat Tidak Setuju (STS) | 4 : Setuju (S)         |
| 2 : Tidak Setuju (TS)         | 5 : Sangat Setuju (SS) |
| 3 : Kurang Setuju (KS)        |                        |

3. Komentar dan saran mohon dituliskan pada kolom yang disediakan.

#### **A. Penilaian Media**

No	Kriteria Penilaian media	Nilai Pengamatan				
		1	2	3	4	5
1	Dapat menyebutkan lambang bilangan 1-20				✓	
2	Dapat menggunakan lambang bilangan untuk berhitung				✓	
3.	Dapat membilang banyak angka satu sampai seterusnya				✓	
4.	Dapat membedakan bilangan satu dengan yang lainnya				✓	

5.	Dapat mengenal berbagai macam lambang bilangan					✓
6.	Dapat menulis angka dengan benar mengikuti pola titik-titik			✓		
7.	Dapat mengenal angka dengan menuliskan simbolnya			✓		
8.	Dapat mengenal angka dengan menghitung beberapa benda				✓	
9.	Dapat mengenal angka dengan bentuk yang sama dan arti yang berbeda, seperti angka 1 dengan 11					✓

**B. Kesimpulan Validasi/ penilaian**

Lingkari jawaban berikut ini sesuai dengan kesimpulan anda:

A. Permainan ular tangga dalam mengenal angka ini:

1. Dapat digunakan tanpa revisi
- ②. Dapat digunakan dengan sedikit revisi
3. Dapat digunakan dengan banyak revisi
4. Belum dapat digunakan

C. Saran :

---



---



---

Banda Aceh

Ahli Media

(Ibu Aulia Ananda S.Pd)













