

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK
MELALUI PERMAINAN ULAR TANGGA DI KB PERMATA HATI
SAMBOJA**

SKRIPSI



Oleh :

DINA TRIASIH

NPM. 2286207035

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS WIDYA GAMA MAHAKAM
SAMARINDA**

2026

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK
MELALUI PERMAINAN ULAR TANGGA DI KB PERMATA HATI
SAMBOJA**

SKRIPSI



Ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan guna mendapatkan gelar

Sarjana Pendidikan

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Oleh :

DINA TRIASIH

NPM. 2286207035

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS WIDYA GAMA MAHAKAM
SAMARINDA
2026**

LEMBAR PENGESAHAN

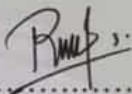

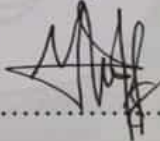
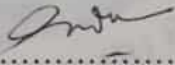
**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK MELALUI
PERMAINAN ULAR TANGGA DI KB PERMATA HATI SAMBOJA**

SKRIPSI

**DINA TRIASIH
NPM. 2286207035**

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda
Tanggal 15 April 2026

TIM PENGUJI

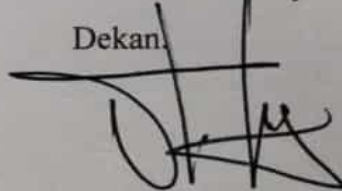
Nama/ Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Nama Ketua/Sekretaris Tim Rizqi Syafrina, M.Psi., Psikolog NIDN. 1101118501	 (.....)	(15/04/2026) (.....)
Pembimbing 1 Reni Ardiana, M.Pd NIDN. 1127128301	 (.....)	15/04/2026 (.....)
Pembimbing 2 Yuni Ika Pratiwi, M. Pd NIDN. 1121069102	 (.....)	20/04/2026 (.....)
Penguji Dr. Andi Aslindah, M.Pd NIDN. 1101067501	 (.....)	15/04/2026 (.....)

Samarinda, 15 April 2026

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda

Dekan.



Dr. Nur Agus Salim, M. Pd

NIK. 2022.084.293

RIWAYAT HIDUP



Dina Triasih lahir pada tanggal 17 Mei 1989 di Samboja, Desa Beringin Agung Kecamatan Samboja Induk. Penulis merupakan anak kedua dari tiga bersaudara dari pasangan ayah Jamaludin dan ibu Aah. Penulis memulai Pendidikan Dasar di SDN No.038 Beringin Agung pada tahun 1995 dan lulus pada tahun 2001. Kemudian pada tahun 2001 penulis melanjutkan Pendidikan MTs Negeri Samboja dan lulus pada tahun 2004, selanjutnya pada tahun 2004 penulis melanjutkan di jenjang Madrasah Aliyah dan lulus pada tahun 2007. Pada tahun 2022 penulis melanjutkan perguruan tinggi di Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini jenjang S1. Kemudian pada tahun 2025 penulis mengikuti Kegiatan Kuliyah Kerja Nyata (KKN) pada bulan juli 2025 di Samboja Kuala dan melakukan Pengenalan Lapangan Persekolah (PLP) pada bulan September-November 2025 di KB Permata Hati Samboja, dan melakukan penelitian di Desa Beringin Agung Kecamatan Samboja untuk pembuatan skripsi.

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dina Triasih

NPM : 2286207035

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Judul Skripsi : Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui
Permainan Ular Tangga di KB Permata Hati Samboja

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya ajukan adalah hasil karya saya sendiri. Segala bentuk kutipan, pendapat, atau temuan orang lain yang saya gunakan dalam penulisan ini telah dicantumkan sesuai dengan kaedah akademik yang berlaku.

Samarinda, 15 April 2026

Yang Menyatakan,



Dina Triasih
NPM.2286207035

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto:

Ilmu tidak mengenal batas usia, kita mampu jika kita memiliki keberanian untuk melangkah dan berani mengambil resiko. Tiada usaha yang akan sia-sia. Pengetahuan tidak hanya diperoleh di institusi Pendidikan, tetapi juga bisa didapat melalui pengalaman dari setiap perjalanan hidup kita, baik itu pengalaman yang kurang baik atau yang menyenangkan. Jangan merasa cukup dengan apa yang kita punya saat ini, teruslah bergerak maju dan tambahkan pengetahuan kita.

Persembahan

Skripsi ini saya dediasikan dengan penuh kasih dan rasa terima kasih kepada Allah SWT. Yang selalu memberikan kekuatan, Kesehatan, petunjuk, dan kelapangan di setiap langkah yang diambil. Untuk suami tercinta saya, Susilo, serta kedua anak saya, Nadzifah Ana Zakia dan Hamda Sakhia, yang selalu menjadi sumber semangat, tempat berbagi cerita saya, dan keluh kesah, sehingga saya bisa tetap tegar menyelesaikan tulisan ini dari awal hingga akhir. Dengan penuh hormat, saya menyampaikan terimakasih kepada orang tua saya , Ayah Jamaludin dan Ibu Aah, yang selalu cinta, dukungan, bantuan, serta mendoakan kelancaran di setiap langkah perjalanan saya dari awal kuliah hingga saat ini. Kepada para guru dan anak di KB Permata Hati Samboja yang saya cintai, semoga karya sederhana ini dapat menjadi bagian dari usaha yang telah diberikan.

ABSTRAK

Dina Triasih, 2026, Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Ular Tangga Di KB Permata Hati Samboja. Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda. Dosen Pembimbing I Reni Ardiana, M.Pd dan Dosen Pembimbing II Yuni Ika Pratiwi, M.Pd.

Keterbatasan kemampuan kognitif anak-anak di KB Permata Hati Samboja dalam mengenali angka menjadi pendorong penelitian ini. Empat dari tujuh belas anak di pra-siklus termasuk dalam kategori "Belum Berkembang" (24%), sepuluh dalam "Mulai Berkembang" (59%), dua dalam "Berkembang Sesuai Harapan" (12%), dan satu dalam "Sangat Berkembang" (6%). Keadaan ini menekankan perlunya strategi pengajaran kreatif yang menarik dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak dengan menggunakan permainan ular tangga sebagai alat pengajaran yang menyenangkan dan menarik. Metode yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (CAR), yang dilakukan dalam dua siklus dengan persiapan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi di setiap siklusnya. Anak-anak berusia tiga hingga empat tahun menjadi subjek penelitian, dan informasi dikumpulkan melalui observasi, pengujian langsung, dan pencatatan. Dari pencapaian 18% di pra-siklus menjadi 76% di siklus I dan 88% di siklus II, hasilnya memperlihatkan peningkatan yang signifikan. Kemampuan anak-anak untuk mengidentifikasi angka 1 hingga 10, menghitung langkah berdasarkan lemparan dadu, dan menyusun angka secara berurutan semuanya berhasil ditingkatkan melalui permainan ular tangga. Permainan ini juga mendorong kemampuan sosial-emosional termasuk kerja sama, menunggu giliran, dan menerima hasil dengan adil. Kesimpulannya, ular tangga terbukti menjadi alat pembelajaran yang komprehensif untuk pengembangan keterampilan sosial dan kognitif anak usia dini.

Kata Kunci : Kb Permata_Hati_Samboja; Kemampuan Kognitif_Anak; Permainan Ular_Tangga

ABSTRACT

Dina Triasih, 2026, *Efforts to Improve Children's Cognitive Abilities Through Snakes and Ladders Games at Permata Hati*. Early Childhood Education Teacher Education Study Program, Faculty of Teacher Training and Education, Widya Gama Mahakam University Samarinda. Kindergarten. Supervisor I Reni Ardiana, M.Pd and Supervisor II Yuni Ika Pratiwi, M.Pd.

The limited cognitive ability of youngsters at KB Permata Hati Samboja to recognize numbers served as the impetus for this investigation. Four of the seventeen children in the pre-cycle fell into the category of "Not Yet Developed" (24%), ten into "Beginning to Develop" (59%), two into "Developing as Expected" (12%), and one into "Very Well Developed" (6%). These circumstances emphasize the necessity of creative teaching strategies that are interesting and appropriate for early childhood traits. The goal of the study was to enhance kids' cognitive abilities by using the snake-and-ladder game as a fun and engaging teaching tool. Classroom action research (CAR) was the method employed, and it was conducted in two cycles with preparation, execution, observation, and reflection in each. Children between the ages of three and four served as the subjects, and information was gathered by observation, straightforward testing, and recording. From 18% accomplishment in the pre-cycle to 76% in cycle I and 88% in cycle II, the results demonstrated a notable increase. Children's abilities to identify numbers 1 through 10, count steps based on dice rolls, and arrange numbers sequentially were all successfully improved by the snake-and-ladder game. It also promoted social-emotional abilities including cooperation, waiting turns, and accepting results in a fair manner. In conclusion, Snakes and Ladders has been proven to be a comprehensive learning tool for the development of social and cognitive skills in early childhood.

Keyword: : Children's Cognitive_Abilities; Samboja Heart_Gem_Clinic; Snakes and_Ladders_Game

KATA PENGANTAR

Berkat rahmat dan berkah Allah SWT, penulis berhasil menyelesaikan penelitian ini dengan sukses dan optimal, yang berjudul "Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Ular Tangga di KB Permata Hati Samboja." penelitian ini diselesaikan sebagai prasyarat untuk gelar Sarjana Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini di Universitas Widya Gama Mahakam di Samarinda, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.

Penulis menyadari bahwa tanpa bantuan, nasihat, arahan, dan dukungan dari beberapa orang, penyusunan penelitian ini tidak akan mungkin terlaksana. Oleh karena itu, penulis ingin menggunakan kesempatan ini untuk menyampaikan apresiasi tulusnya kepada:

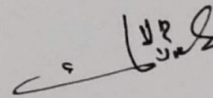
1. Bapak Prof. Dr. Husaini Usman, M.Pd., M.T selaku Rektor Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda.
2. Bapak Dr. Nur Agus Salim, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda.
3. Ibu Mahkamah Brantasari, S.E., M.Pd Selaku Wakil Dekan FKIP Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda.
4. Ibu Rizqi Syafrina, M. Psi Psikolog selaku ketua Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini.
5. Ibu Reni Ardiana M.Pd selaku sekertaris Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini sekaligus Dosen Pembimbing I atas segala bimbingan, arahan, masukan dalam penulisan skripsi ini hingga sampai selesai tepat waktu.

6. Ibu Yuni Ika Pratiwi M.Pd selaku Dosen Pembimbing II, atas segala bimbingan, arahan, masukan dalam penulisan skripsi ini hingga sampai selesai tepat waktu.
7. Ibu Dr. Andi Aslindah M.Pd selaku dosen penguji, atas segala arahan, bimbingan, masukan dalam penulisan ini.
8. Seluruh Dosen Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini atas segala ilmu yang telah diberikan selama proses perkuliahan.
9. Bupati Kukar idaman yang bekerja sama dengan Dinas Pendidikan, yang telah memberikan program beasiswa 1000 Guru.
10. Kepada suami saya, kedua anak saya, dan kedua orang tua saya, terimakasih atas doa dan selalu mendengarkan keluh kesah, memberikan semangat, cinta dan dukungan hingga saya bisa kuat dan sampai di titik ini.
11. Para peserta didik KB Permata Hati dan Kepala Sekolah KB Permata Hati yang telah mengizinkan peneliti untuk melakukan penelitian di KB Permata Hati Samboja.
12. Rekan-rekan seperjuangan angkatan 2022 yang senantiasa memberikan dukungan, arahan dan motivasi dalam pengerjaan skripsi ini sampai selesai.
13. Dan semua orang yang telah memberikan ide, inspirasi, dorongan, dan doa baik secara langsung maupun tidak langsung yang tidak dapat disebutkan secara spesifik oleh peneliti. Semoga para peneliti mendapatkan pahala dari Allah SWT atas kemurahan hati dan ketulusan mereka.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, tidak mudah penulis bisa sampai di tahap ini. Rasa tidak yakin, putus asa, menyerah, khawatir dan tangis takut akan ketidak mampuan menyelesaikan skripsi ini. Tapi berkat karunia yang Allah berikan alhamdulillah penulis bisa menyelesaikan skripsi ini tepat waktu.

Samboja, 15 April 2026

Penulis



Dina Triasih
2286207035

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
RIWAYAT HIDUP	iii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Diagnosis Permasalahan Kelas	5
C. Rumusan Masalah	5
D. Tujuan Penelitian	6
E. Kegunaan Penelitian.....	6
F. Definisi Operasional.....	7
BABA II KAJIAN PUSTAKA	9
A. Deskripsi Konseptual	9
B. Kajian Penelitian Yang Relevan	14
C. Kerangka Pikir (Rancangan Pemecahan Masalah)	16

D. Hipotesis Tindakan.....	18
BAB III METODE PENELITIAN	20
A. Desain Penelitian Tindakan.....	20
B. Waktu Penelitian	21
C. Deskripsi Tempat Penelitian	22
D. Subjek dan Karakteristiknya	23
E. Skenario Tindakan	23
F. Teknik Dan Instrumen Pengumpulan Data	27
G. Kriteria Keberhasilan Tindakan	29
H. Teknik Analisis Data.....	30
I. Indikator Penilaian	33
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	36
A. Hasil Penelitian	36
B. Pembahasan.....	57
C. Temuan Penelitian.....	63
D. Keterbatasan Penelitian.....	64
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	65
A. Simpulan	65
B. Implikasi.....	66
C. Saran.....	67
DAFTAR PUSTAKA	68
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Standar Isi Tentang Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Kelompok Usia 2-4 Tahun Menurut Kemendikbud No 137 Tahun 2014	32
Tabel 3. 2 Indikator Penilaian Kemampuan Konsep Bilangan	35
Tabel 4. 1 Peserta Didik KB Permata Hati Samboja	38
Tabel 4. 2 Instrumen Observasi Bermain Ular Tangga.....	40
Tabel 4. 3 Instrumen Observasi Ceklis Bermain Ular Tangga	47
Tabel 4. 4 Instrumen Observasi Ceklis Bermain Ular Tangga	55
Tabel 4. 5 Lembar Rekap Hasil Penelitian Persiklus	60

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Permainan Ular Tangga.....	13
Gambar 3. 1 Siklus PTK Model Kemmis & Mc Taggart	24
Gambar 4. 1 Struktur Organisasi KB Permata Hati Samboja	38
Gambar 4.2 Siklus Pertama Pertemuan Pertama.....	44
Gambar 4.3 Siklus Kedua Pertemuan Kedua Dengan Media Pendukung Pohon Angka.....	46
Gambar 4.4 Siklus II Pertemuan Pertama.....	52
Gambar 4.5 Siklus II Pertemuan Kedua.....	54

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Titik awal yang paling penting untuk membangun sumber daya manusia (SDM) adalah pendidikan anak usia dini. Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 Bab 1 Ayat 10 menjelaskan Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini pada tingkat yang lebih maju, menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan salah satu cara untuk memobilisasi dan mengembangkan generasi yang lebih berpotensi serta salah satu upaya untuk memberikan stimulasi pada anak usia dini dalam hal perkembangan fisik dan spiritual anak sejak lahir hingga usia enam tahun. Selama apa yang dikenal sebagai "masa keemasan," yang hanya terjadi sekali seumur hidup, anak-anak terus berusaha mempelajari semua yang mereka lihat, dengar, atau rasakan. (Hafidza et al., 2024).

Masa bayi awal paling tepat digambarkan dengan kata *golden age*. Semua aspek pertumbuhan jauh lebih cepat pada masa ini dibandingkan pada usia selanjutnya. Agar anak-anak dapat memaksimalkan semua aspek perkembangannya, adalah tugas orang tua, yang merupakan pendidik utama di rumah, dan guru, yang merupakan pendidik utama di sekolah, untuk memberikan stimulasi yang sesuai. Kemampuan kognitif, sosial-emosional, linguistik, motorik fisik, moralitas dan agama, serta seni termasuk di antara bidang-bidang yang membutuhkan pengembangan. (Hapsari, 2020).

Komponen kunci keberhasilan akademis di masa depan adalah perkembangan kognitif anak usia dini. Pemahaman tentang angka, termasuk konsep angka 1–10, merupakan salah satu elemen kognitif yang membutuhkan perhatian. Menurut teori perkembangan Piaget, anak-anak berada dalam fase praoperasional antara usia tiga dan empat tahun, ketika mereka mulai menggunakan simbol dan memahami konsep dasar, seperti angka (Ria Sari, Reni, 2025). Faktor penting lainnya yang memengaruhi kemampuan seseorang untuk berpikir, memahami, dan memecahkan masalah adalah perkembangan kognitif. (Noviana, 2025).

Hubungan anak-anak dengan lingkungan sekitar mereka membantu mereka berkembang secara kognitif dan memperoleh pemahaman tentang pendidikan. Anak-anak memiliki kemampuan berbicara yang hampir sempurna, yang memungkinkan mereka untuk mengkomunikasikan tidak hanya kebutuhan dan keinginan mereka tetapi juga pikiran dan pengalaman mereka. Setiap aspek pertumbuhan anak saling terkait, seperti halnya setiap komponen perkembangan lainnya. Pada kenyataannya, perkembangan fisik, kognitif, dan sosial tidak saling terkait dan juga dipengaruhi oleh lingkungan anak, meskipun mungkin terpisah (Hayani, 2023).

Agar anak dapat secara bertahap meningkatkan kemampuan berhitung mereka, angka 1 hingga 10 harus diperkenalkan dengan jenis stimulasi yang tepat. Pembelajaran untuk anak pada tahap awal kehidupam harus disesuaikan dengan karakteristik perkembangan mereka yang penuh energi, kaya imajinasi, dan memiliki minat besar dalam bermain.

Menurut Iswinarti (2024), lingkungan yang kaya stimulasi, seperti permainan edukatif, cerita, dan aktivitas eksploratif, sangat berperan dalam mempercepat perkembangan kognitif. Interaksi sosial yang positif dengan keluarga dan guru juga menjadi faktor kunci. Begitu sebaliknya jika kurangnya stimulasi atau adanya ketidaksesuaian antara lingkungan rumah dan sekolah dapat menghambat perkembangan anak. Dalam dunia Pendidikan Kurikulum Merdeka menekankan pembelajaran melalui bermain untuk anak usia dini. Ular tangga menjadi media efektif karena anak belajar secara mandiri maupun bersama, tanpa hanya mendengarkan instruksi yang diberikan. Permainan yang bersifat edukatif bisa disesuaikan untuk memperkenalkan konsep bilangan dengan cara yang lebih nyata dan menyenangkan, dengan pengembangan kognitif dalam mengenal angka 1-10 (atau lebih) di papan, menghitung langkah, dan mengenal urutan angka. Pada integrasi STEAM (*Science, Technology, Engineering, Arts, Mathematics*) pada permainan ular tangga angka bisa diintegrasikan dengan mudah; (*Science*) memahami konsep sebab akibat (lempar dadu, mendapat angka, melangkah), (*Mathematics*) pengenalan angka, urutan angka, (*Arts*) mengenal warna, bentuk pada papan permainan.

Oleh karena itu, anak-anak harus mendapatkan jenis rangsangan yang tepat agar dapat meningkatkan kemampuan sosial dan berhitung mereka secara progresif. Permainan papan yang dimodifikasi dengan angka 1 hingga 10 pada kotak-kotaknya adalah contoh media yang dapat digunakan dalam permainan ular tangga. Selain mendorong pengenalan dan urutan angka, latihan ini menciptakan

lingkungan yang menyenangkan yang meningkatkan minat anak-anak dalam belajar sambil bermain (Siti Nurbaizura, I Wayan Karta, I Nyoman Suarta, 2022)..

Dalam proses bermain anak diajarkan untuk menunggu giliran, berkolaborasi, serta menerima hasil permainan dengan sikap yang baik. Di samping itu permainan ini juga melatih fisik motorik halus dan kasar seperti melempar dadu serta memindahkan pion yang membantu pertumbuhan fisik anak. Oleh karena itu ular tangga berfungsi sebagai sarana pembelajaran yang komprehensif karena dapat menggabungkan berbagai aspek pertumbuhan anak dalam satu aktifitas sekaligus menjadi alternatif pembelajaran yang menyenangkan dan efektif.

Berdasarkan diagnosis permasalahan kelas di KB Permata Hati Samboja, 4 dari 17 anak di pra-siklus termasuk dalam kategori Belum Berkembang (BB) (24%), 10 dalam kategori Mulai Berkembang (MB) (59%), 2 dalam kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) (12%), dan 1 dalam kategori Perkembangan Sangat Baik (BSB) (6%). Masih terdapat sejumlah tantangan dalam situasi ini, termasuk kemampuan pengenalan yang masih rendah pada anak-anak, kecenderungan pendekatan pembelajaran yang repetitif sehingga mengurangi partisipasi anak-anak, dan kurangnya daya tarik bahan pembelajaran terkait dengan karakteristik pendidikan anak usia dini sesuai standar kurikulum saat ini. Anak lebih tertarik pada aktivitas bermain daripada kegiatan akademik formal. Kondisi ini menyebabkan anak kesulitan mengenal lambang bilangan, mencocokkan angka, dan melakukan operasi berhitung sederhana. Oleh karena itu, perlu adanya inovasi pembelajaran melalui penerapan permainan ular tangga agar anak mengenal

bilangan 1–10 secara menyenangkan, interaktif, dan sesuai tahap perkembangan mereka.

Dari penjelasan diatas, peneliti akan melaksanakan studi ilmiah dengan judul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Ular Tangga Di KB Permata Hati Samboja”.

B. Diagnosis Permasalahan Kelas

Mengacu pada penjelasan diatas, bisa diidentifikasi beberapa permasalahan dibawah ini:

1. Kemampuan mengenal bilangan anak masih rendah.
2. Metode pembelajaran cenderung monoton yang membuat anak kurang terlibat aktif dalam proses belajar.
3. Kurangnya media pembelajaran yang menarik sesuai karakteristik anak.
4. Anak usia dini lebih tertarik pada aktivitas bermain daripada kegiatan akademik formal.
5. Belum optimalnya penerapan permainan edukatif seperti ular tangga.

C. Rumusan Masalah

Mengacu pada penjelasan diatas, permasalahan pada studi ini ialah :

1. Bagaimana meningkatkan kemampuan anak dalam memahami konsep bilangan 1-10 melalui permainan ular tangga di KB Permata Hati Samboja ?
2. Apa saja kendala yang dihadapi dalam meningkatkan kemampuan anak mengenal lambang bilangan dengan menggunakan permainan ular tangga serta cara mengatasinya ?

D. Tujuan Penelitian

Studi ini memiliki tujuan :

1. Untuk mengidentifikasi bagaimana permainan Ular Tangga di KB Permata Hati Samboja dapat meningkatkan pemahaman anak-anak tentang konsep angka 1 sampai 10.
2. Untuk menentukan tantangan yang terkait dengan peningkatan keterampilan pengenalan simbol angka anak-anak menggunakan permainan Ular Tangga.

E. Kegunaan Penelitian

Baik keuntungan teoritis maupun praktis diharapkan dari temuan penelitian ini. Berikut adalah keuntungan dari penelitian ini:

1. Manfaat teoritis
 - a. Memberi peranan pada pertumbuhan teori belajar angka di Pendidikan anak usia dini.
 - b. Menjadi referensi akademik mengenai efektifitas permainan edukatif dalam meningkatkan kemampuan konsep bilangan dasar.
2. Manfaat praktis
 - a. Bagi sekolah

Menjadi pelopor dalam penggunaan materi pendidikan inovatif yang bisa meningkatkan standar pengajaran di kelas.
 - b. Bagi guru

Menjadi inovasi dalam penerapan media pembelajaran kreatif yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.

c. Bagi anak

Membantu meningkatkan kemampuan mengenal bilangan 1-10 melalui pengalaman bermain yang interaktif dan menyenangkan.

d. Bagi peneliti lain

Menjadi bahan rujukan untuk penelitian sejenis yang mengkaji penggunaan permainan edukatif dalam pembelajaran angka pada anak usia dini.

F. Definisi Operasional

Definisi operasional dari upaya KB Permata Hati Samboja dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak menggunakan permainan ular tangga ialah:

1. Kemampuan kognitif merupakan kemampuan anak usia 3-4 tahun di KB

Permata Hati Samboja untuk mengenal, memahami, dan menggunakan konsep bilangan dasar 1-10. Indikator kemampuan kognitif yang diamati meliputi beberapa aspek. Pertama, anak mampu menghitung jumlah dadu. Kedua, anak mampu mengenal simbol angka 1-10. Ketiga, anak mampu melompat sambil menghitung langkah kaki sesuai jumlah dadu. Keempat, anak mampu mengurutkan bilangan sesuai jalur permainan.

2. Permainan ular tangga

Permainan papan yang dimodifikasi dan berisi angka 1 hingga 10, permainan ular tangga digunakan sebagai alat pengajaran melalui aktivitas yang meliputi melempar dadu, menghitung dadu, mengucapkan angka, menghitung langkah, dan memindahkan bidak sesuai dengan aturan permainan.

3. Peningkatan kemampuan kognitif

Setelah belajar melalui permainan ular tangga, kemampuan anak-anak untuk mengingat angka 1 hingga 10 meningkat, seperti yang ditunjukkan oleh peningkatan yang dimaksud. Partisipasi anak-anak dalam kegiatan bermain, ujian dasar, dan data observasi digunakan untuk mengukur peningkatan ini.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Konseptual

1. Perkembangan Kognitif

a. Pengertian Perkembangan Kognitif

Kemampuan seseorang untuk belajar dan menggunakan pikirannya untuk memahami dunia di sekitarnya tercermin dalam perkembangan kognitif, yang merupakan proses bertahap. Hal ini juga memperlihatkan bagaimana keterampilan berpikir anak berkembang sehingga mereka dapat menjadi lebih mandiri dalam memahami dan bereaksi terhadap situasi di sekitar mereka. Istilah "perkembangan kognitif anak usia dini" menggambarkan bagaimana anak-anak berusia antara 0 dan 6 tahun berpikir, memahami, mengingat, dan memecahkan masalah. (Reni ardiana, Yuni Ika Pratiwi, 2024).

Diyakini bahwa anak-anak secara aktif menciptakan pengetahuan melalui pengalaman sebagai bagian dari proses konstruktif perkembangan kognitif. Menurut metode konstruktivis, Piaget dan Vygotsky menekankan bahwa anak-anak menciptakan makna melalui interaksi sosial dan eksplorasi lingkungan, bukan hanya sebagai konsumen informasi. Menurut Hidayah et al, (2025) Vygotsky menekankan peran budaya dan bahasa sebagai alat mediasi dalam perkembangan kognitif, sementara Piaget menekankan tahapan perkembangan yang universal. Peneliti memperlihatkan perkembangan kognitif dipengaruhi oleh faktor internal (kematangan biologis, motivasi) dan eksternal (lingkungan belajar, stimulasi guru).

Proses perubahan kemampuan anak untuk berpikir, memahami, mengingat, dan menggunakan bahasa untuk berinteraksi dengan lingkungannya sering disebut sebagai perkembangan kognitif. Aspek perhatian, ingatan, logika, dan kreativitas semuanya termasuk dalam perkembangan ini. Nurwijayanti (2025) menyatakan bahwa perkembangan kognitif anak sangat dipengaruhi oleh lingkungan yang sehat, keluarga yang saling mendukung, dan sekolah. Di sisi lain, perkembangannya dapat terhambat oleh ketidaksesuaian antara keduanya. Dengan demikian, kemampuan anak untuk mengatasi kesulitan sosial dan emosional terkait dengan perkembangan kognitif di samping fitur-fitur akademis.

Penjelasan teoritis yang disebutkan mengarah pada kesimpulan bahwa perkembangan kognitif berfungsi sebagai dasar utama bagi perkembangan kapasitas berpikir, pemahaman, dan interaksi dengan lingkungan. Usia emas, yang berlangsung dari 0 hingga 5 tahun, merupakan waktu penting untuk perkembangan anak yang terbaik. Menurut gagasan Piaget dan Vygotsky, anak-anak secara aktif menciptakan pengetahuan melalui kontak sosial, pengalaman, dan dukungan bahasa serta budaya. Tahapan perkembangan (STPPA) memungkinkan orang tua dan pendidik untuk berkolaborasi dan menawarkan solusi yang sesuai. Pembelajaran harus direncanakan dengan pendekatan yang konkret, imajinatif, dan eksploratif karena anak-anak mulai menggunakan simbol dan kata-kata pada periode pra-operasional.

b. Manfaat Perkembangan Kognitif

Perkembangan kognitif dalam pendidikan anak usia dini mendukung persiapan sekolah dengan mendorong pengembangan keterampilan sosial dan emosional di samping meningkatkan kemampuan intelektual. Menurut penelitian, kemampuan kognitif anak diperkuat oleh lingkungan yang kondusif di rumah dan di sekolah, namun ketidaksesuaian antara keduanya dapat menghambat proses perkembangan (Nurwijayanti, 2025).. Selain itu, interaksi antara faktor internal (kematangan biologis, motivasi) dan eksternal (lingkungan belajar, stimulasi guru) menjadi penentu utama dalam kualitas perkembangan kognitif (Arina Asmal Hidayah, Indah Ramadhani, Radit Septa Wijaya, Sani Safitri, 2025).

Perkembangan kognitif memberikan banyak manfaat penting bagi individu, antara lain meningkatkan kemampuan berpikir logis dan kritis, mendukung keterampilan bahasa serta komunikasi, mengasah kemampuan memecahkan masalah, memperkuat daya ingat dan konsentrasi, serta menunjang perkembangan sosial-emosional sehingga seseorang dapat berinteraksi dengan lebih baik dan membangun hubungan yang harmonis.

c. Tujuan Perkembangan Kognitif

Tujuan dari perkembangan kognitif adalah agar anak mampu menguasai proses mental seperti perhatian, ingatan, dan penalaran, yang pada dasarnya bertujuan untuk mendukung pembentukan karakter, kepribadian, serta kesiapan menghadapi tantangan kehidupan di masa depan (raniasanisa rahmi, desyandri, 2023).

2. Permainan ular tangga

Permainan papan yang dimodifikasi dan berisi angka 1 hingga 10, permainan ular tangga digunakan sebagai alat pengajaran melalui aktivitas yang meliputi melempar dadu, menghitung dadu, mengucapkan angka, menghitung langkah, dan memindahkan bidak sesuai dengan aturan permainan.

Versi modifikasi dari permainan klasik populer ini disebut Ular Tangga. Permainan ini dirancang untuk memenuhi tujuan pembelajaran anak usia dini. Dua pemain atau lebih menggunakan dadu dan bidak untuk memainkan permainan papan Ular Tangga. Anak-anak dapat menguasai komponen perkembangan, termasuk kemampuan berhitung dan identifikasi angka, dengan memainkan permainan seperti Ular Tangga dalam suasana yang menyenangkan. (Saputri & Tangga, 2023).

Permainan Ular Tangga dapat dibuat sesuai dengan usia anak dan bentuk gambarnya. Akibatnya, keunggulan berbagai aksesori bervariasi berdasarkan desain dan penggunaannya. Karena tidak ada papan baku untuk permainan ini, siapa pun dapat membuat papan Ular Tangga yang menarik secara visual dan disukai anak-anak. Dibandingkan dengan permainan yang ditujukan untuk siswa sekolah dasar, permainan Ular Tangga yang dibuat khusus untuk anak-anak di bawah usia enam tahun biasanya memiliki lebih banyak variasi karakter dan gambar papan. Permainan Ular Tangga melibatkan anak-anak yang berpartisipasi aktif. Setiap proses pembelajaran dapat memperoleh manfaat dari penggunaan Ular Tangga. Ular Tangga adalah permainan populer karena pola

interaksi anak-anak yang kuat saat mereka memainkannya selama kegiatan pendidikan. (Setiawati et al., 2021).

Gambar 2. 1 Permainan Ular Tangga



Pendidikan anak usia dini bisa memakai permainan edukatif Ular Tangga, terutama untuk anak-anak berusia antara tiga dan empat tahun. Kemampuan anak untuk mengenali simbol, angka, dan konsep dasar dari pengalaman sehari-hari memperlihatkan mereka berada pada tahap awal perkembangan kognitif. Anak-anak belajar mengenali angka 1 hingga 10 dengan cara yang menyenangkan dan berulang-ulang dengan melempar dadu dan memindahkan bidak sesuai dengan angka yang muncul. Saat mereka memindahkan bidak di papan permainan, ini membantu anak-anak mempelajari teknik berhitung dasar, memahami urutan angka, dan meningkatkan fokus serta koordinasi motorik halus mereka. (Boro, 2024).

Selain aspek kognitif permainan ular tangga juga memberikan manfaat sosial-emosional yang signifikan bagi anak usia 3-4 tahun. Anak belajar menunggu giliran, menerima hasil permainan dengan sportif, serta mengelola perasaan ketika mengalami kemajuan (naik tangga) maupun kemunduran (turun karena ular). Interaksi dengan teman sebaya dalam permainan ini menumbuhkan

keterampilan komunikasi, kerja sama, dan rasa kebersamaan. Dengan desain papan yang penuh warna dan karakter menarik ular tangga mampu menciptakan suasana belajar yang ceria sehingga anak tidak hanya memperoleh pengetahuan tentang angka akan tetapi anak mendapat pengalaman yang berharga dalam membangun sikap positif terhadap proses belajar dan bermain bersama (Royani & Suryana, 2023).

B. Kajian Penelitian Yang Relevan

1. Studi Gunanti et al (2021) dengan judul “Mengenal Konsep Bilangan Melalui Pembelajaran Multimedia Pada Anak 4-5 Tahun” memiliki pendekatan yang sama PTK dengan dua siklus dan berupaya meningkatkan pengenalan konsep angka pada anak-anak melalui pembelajaran berbasis multimedia antara usia empat dan lima tahun. Adapun perbedaannya adalah penelitian Gunanti dkk menggunakan media berbasis teknologi (multimedia interaktif dengan *adobe flash*) sedangkan peneliti sekarang menggunakan permainan ular tangga angka. Dari segi subjek penelitian Gunanti dkk meneliti anak usia 4-5 tahun sementara peneliti sekarang fokus pada anak usia 3-4 tahun.
2. Penelitian yang dilakukan oleh (Puspadewi, 2023) “Peningkatan Kemampuan Mengenal Konsep dan Lambanga Bilangan Menggunakan Media Papan Raba Pada Anak Usia 3-4 Tahun Di PAUD *Insani Prestasi School*” . penelitian ini dengan penelitian sekarang memiliki persamaan yaitu pada metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan tahapan perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi serta pentingnya keterlibatan aktif anak dalam proses belajar. Perbedaan

terletak pada media yang digunakan, pada penelitian Puspawati, menggunakan papan raba, sedangkan penelitian sekarang menggunakan media ular tangga.

3. Studi oleh Royani & Suryana (2023) dengan judul “Peningkatan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Melalui Bermain Ular Tangga Anak Usia Dini” . Teknik PTK, yang mencakup langkah-langkah persiapan, aksi, observasi, dan refleksi, serta peningkatan kapasitas kognitif anak usia dini dalam mengidentifikasi ide-ide dasar angka, memiliki kesamaan antara penelitian ini dan penelitian saat ini. Selain itu, media yang digunakan adalah permainan ular tangga, yang telah terbukti mampu menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan partisipatif yang sesuai dengan ciri-ciri anak usia dini. Penelitian saat ini berfokus pada anak-anak berusia tiga hingga empat tahun, sedangkan penelitian Royani dan Suryana dilakukan pada anak-anak berusia lima hingga enam tahun.
4. Studi oleh (Rahmatia, 2025) dengan judul “Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Dalam Mengenal Konsep Bilangan Melalui Kegiatan Bermain Ular Tangga Angka di Kelompok B RA Al-Ikhlas Tanjung Selor” Terdapat beberapa kesamaan antara penelitian ini dan metode PTK, yang menggunakan siklus perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Media yang digunakan adalah permainan ular tangga, yang bermanfaat untuk aspek sosial-emosional (menunggu giliran, kerja sama, sportivitas). Subjek penelitian ini berusia 3–4 tahun, sedangkan anak-anak dalam penelitian ini berusia 5–6 tahun.

5. Studi oleh (Hurriyati & Fatimah, 2025) dengan judul “Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Berhitung Pada Anak Kelas 1 SD Negeri 11 Tanjung Batu” Media yang dipakai, yaitu permainan ular tangga, yang menekankan pengenalan angka, urutan angka, dan berhitung dasar, dapat dibandingkan. PTK, sebuah siklus persiapan, tindakan, observasi, dan refleksi, adalah strategi yang dipakai. Studi ini melibatkan anak-anak berusia tiga hingga empat tahun, sedangkan siswa kelas satu sekolah dasar yang dipakai pada studi ini berusia tujuh tahun.

C. Kerangka Pikir (Rancangan Pemecahan Masalah)

Berdasarkan penelitian sebelumnya dan landasan teoritis yang disebutkan di atas: jika penggunaan aktivitas ular tangga dapat meningkatkan keterampilan motorik halus seperti melempar dadu, melompat, menghitung langkah, dan memindahkan poin, maka anak-anak belajar mengenali angka 1 hingga 10 berulang kali dalam suasana yang menyenangkan. Selain mengajarkan kemampuan berhitung dasar, permainan ini juga menumbuhkan keterampilan sosial (menunggu giliran, bekerja sama, menerima hasil permainan), keterampilan motorik halus (menggerakkan bidak), dan keterampilan motorik kasar (melempar dadu). Dengan demikian permainan ini berfungsi sebagai media pembelajaran yang komprehensif menggabungkan aspek kognitif, sosial, emosional dan fisik.

Mengacu pada penjelasan diatas, maka disimpulkan dengan kerangka berfikir PTK :

1. Kondisi awal (pra-siklus)

Banyak anak kecil masih kesulitan dengan kesadaran angka dan kemampuan motorik halus. Mereka masih kesulitan mengenali angka, menentukan arah angka, menghitung dari 1 sampai 10, dan mengenali urutan angka. Anak-anak menjadi kurang aktif dan cepat bosan sebagai akibat dari pendekatan pengajaran yang kurang menarik.

2. Tindakan (siklus I)

Guru menerapkan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran. Dalam pelaksanaannya, anak melakukan berbagai aktivitas bermain seperti :

- a. Melempar dadu.
- b. Menghitung jumlah dadu.
- c. Memperlihatkan angka yang sesuai dengan jumlah dadu.
- d. Menghitung langkah sesuai angka pada dadu melompat menuju arah angka yang sesuai keluar pada dadu.
- e. Memilih kartu angka .
- f. Memindahkan pion.
- g. Menunggu giliran bermain.

Melalui permainan yang menyenangkan ini, anak-anak mulai berpartisipasi aktif dan belajar bagaimana mengenali angka 1 hingga 10 secara sering. Namun, anak-anak mengalami kesulitan mengidentifikasi dan mengingat angka selama siklus dan pertemuan pertama. Akibatnya, para peneliti menyertakan media

pendukung pohon angka pada siklus I pertemuan 2. Hasilnya cukup baik ketika pohon angka disertakan. Untuk mendapatkan hasil yang lebih baik, siklus II dengan 2 pertemuan masih diperlukan.

3. Tindakan siklus II

Pada siklus II, guru melakukan penyempurnaan pembelajaran dengan menggunakan media pendukung, memperjelas aturan permainan, memberikan contoh yang lebih konkret, serta meningkatkan motivasi anak. Anak semakin terampil dalam menentukan angka, menghitung langkah, serta berinteraksi dengan teman selama permainan berlangsung.

4. Hasil akhir

Keterampilan anak-anak meningkat sebagai hasil dari penggunaan permainan ular tangga secara berkelanjutan, termasuk:

- a. Peningkatan kemampuan mengenal angka 1-10.
- b. Perkembangan motorik kasar .
- c. Perkembangan sosial dan emosional anak.

Oleh karena itu, permainan ular tangga ini merupakan alat pengajaran yang bermanfaat untuk meningkatkan keterampilan motorik, kognitif, sosial, dan emosional anak-anak.

D. Hipotesis Tindakan

Menurut hipotesis yang telah disebutkan di atas, anak-anak berusia tiga hingga empat tahun akan lebih cepat dan mudah memahami konsep angka satu hingga sepuluh jika guru menggunakan permainan ular tangga sebagai alat pengajaran. Hal ini didasarkan pada gagasan bahwa permainan edukatif dapat

menumbuhkan lingkungan belajar yang menyenangkan, meningkatkan motivasi anak-anak untuk aktif berpartisipasi dalam latihan berhitung dan pengenalan angka.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian Tindakan

Pendekatan PTK dipakai pada desain riset tindakan peneliti. Frasa "riset tindakan kelas" berasal dari frasa bahasa Inggris "classroom action research," yang menggambarkan studi yang dilakukan di kelas untuk meningkatkan pembelajaran dan memastikan dampak kegiatan yang berkaitan dengan topik penelitian. Kemmis dan McTaggart dalam Hernawati (2025) menyatakan bahwa riset tindakan kelas dilakukan secara kooperatif dengan beberapa siklus melalui tahapan yang meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Model ini dipilih karena selaras dengan tujuan penelitian, yang meliputi peningkatan pembelajaran melalui pemanfaatan media yang berkaitan dengan permainan angka ular tangga. Riset tindakan di kelas bersifat interaktif dan introspektif.

PTK adalah jenis tindakan penelitian yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas sebagai bagian dari kegiatan penelitian untuk memecahkan kesulitan belajar di kelas melalui latihan berpikir kritis dan sistematis serta menginstruksikan pengajar untuk menulis dan mendokumentasikan hasil pencapaian siswa di kelas. Salah satu ciri PTK adalah kolaborasi antara peneliti dan praktisi guru. Melalui kemitraan ini, mereka secara kolaboratif menyelidiki dan menganalisis isu-isu yang dihadapi guru dan siswa di dunia nyata. Tugas dan tanggung jawab pengajar dan peneliti harus dijelaskan dengan jelas karena penelitian dipahami bersifat kolaboratif. Peneliti dan pengajar berada pada

kedudukan yang sama dalam PTK kolaboratif, yang berarti bahwa setiap orang memiliki peran dan tugas. (Dr. Afi Parnawi, n.d.hal.8).

Para ahli seperti Suyanto, Hopkins, Joni & Tisno, Rochiati, Suparno dan Kasihani menekankan bahwa PTK adalah upaya praktis guru dalam mengatasi masalah nyata di kelas melalui tindakan perbaikan yang sistematis. Ruang lingkup PTK mencakup berbagai aspek mulai dari masalah belajar siswa, strategi pembelajaran, penggunaan media, asesmen sampai pengembangan Kurikulum. Karakteristik PTK ditandai dengan adanya masalah mendesak, refleksi dari guru dilakukan dalam konteks kelas serta bertujuan memperbaiki pembelajaran secara berkelanjutan melalui siklus perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Tujuan PTK antara lain meningkatkan mutu pembelajaran, membantu guru mengatasi masalah, mengembangkan profesionalisme pendidik serta menumbuhkan budaya akademik di sekolah. Bagi guru PTK penting karena memberi kesempatan untuk memperbaiki proses pembelajaran, meningkatkan kinerja profesional, mengembangkan pengetahuan dan keterampilan juga menumbuhkan rasa percaya diri melalui refleksi dan evaluasi diri. Oleh karena itu PTK bukan hanya penelitian tetapi juga sarana pengembangan diri guru sekaligus peningkatan kualitas pendidikan di kelas.

B. Waktu Penelitian

Studi ini dilakukan disesuaikan dengan jadwal yang telah direncanakan peneliti pada pembelajaran di semester genap tahun ajaran 2025/2026 yang berlangsung selama 2 minggu, dimulai dari tahap persiapan hingga tahap pelaporan. Yaitu pada tanggal 21 Januari 2026 peneliti melakukan pra tindakan. Kemudian

pada tanggal 22-23 Januari 2026 peneliti melakukan pengamatan pada siklus I dan 26-27 Januari 2026 peneliti melakukan penelitian pada siklus II. Perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi membentuk masing-masing dari 2 siklus yang terdiri dari fase implementasi. 2 pertemuan membentuk siklus I, sedangkan 2 pertemuan membentuk siklus II. Menurut jadwal pembelajaran KB Permata Hati Samboja, setiap pertemuan berlangsung selama dua jam, dari pukul 08.00 hingga 10.00 WITA.

C. Deskripsi Tempat Penelitian

Penelitian dilakukan di KB Permata Hati Desa Beringin Agung Kecamatan Samboja. Lembaga ini merupakan salah satu penyelenggara PAUD yang berkomitmen memberikan layanan pendidikan bagi anak usia 3–4 tahun melalui pendekatan *learning by playing* atau belajar sambil bermain. Dengan ruang kelas yang memadai, pencahayaan alami yang ideal, dan berbagai sumber daya pendidikan yang sesuai dengan fase pertumbuhan anak-anak, halaman sekolah berbagi dengan sekolah RA AL ISRO. Untuk melengkapi permainan edukatif berbasis penelitian seperti ular tangga, kegiatan pembelajaran di sekolah ini dirancang untuk menggunakan teknik-teknik kreatif dan baru

Dengan penekanan pada pembelajaran yang berpusat pada anak, Kurikulum Independen memberi siswa kebebasan untuk mengeksplorasi sesuai dengan minat dan tahap perkembangan mereka. Kurikulum ini mendorong para pengajar untuk menawarkan pengalaman belajar yang nyata, menghibur, dan dapat diterapkan dalam kerangka pertumbuhan kognitif. Menurut Piaget, balita mulai menggunakan simbol dan memahami konsep dasar antara usia tiga dan empat tahun, ketika

mereka berada dalam tahap praoperasional perkembangan kognitif. Guru-guru di KB Permata Hati menerapkan metode Kurikulum Independen untuk membantu anak-anak memahami konsep numerik melalui kegiatan bermain yang menarik, seperti ular tangga.

Permainan ini tidak hanya membantu anak mengenal urutan bilangan 1–10 tetapi juga melatih kemampuan berpikir logis, pemecahan masalah sederhana dan keterampilan sosial seperti bergiliran dan mengikuti aturan. Penerapan Kurikulum Merdeka di KB Permata Hati juga tercermin dalam fleksibilitas kegiatan pembelajaran. Guru diberikan kebebasan untuk menyesuaikan metode dan media dengan potensinya.

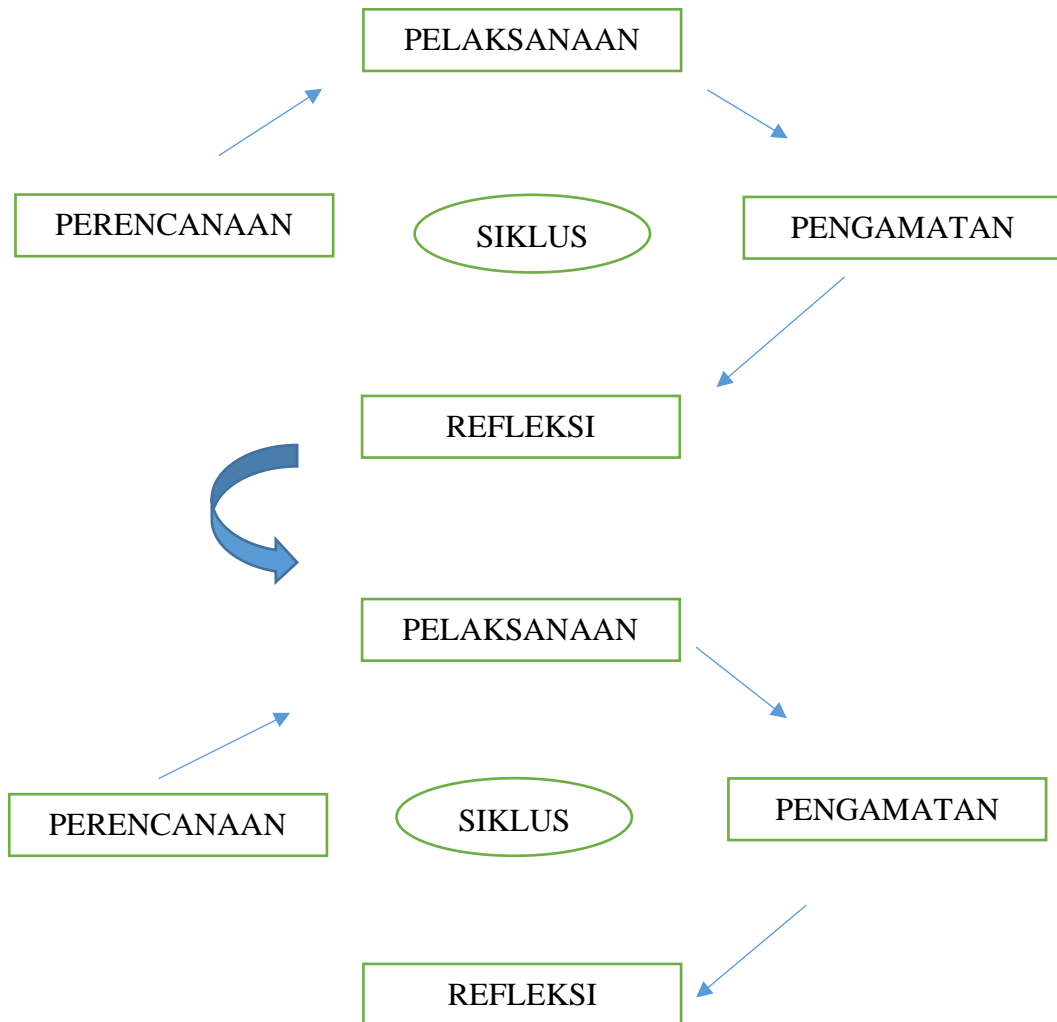
D. Subjek dan Karakteristiknya

Anak usia 3–4 tahun yang terdaftar di KB Permata Hati Kecamatan Samboja. Jumlah anak yang terlibat sekitar 17 anak, yang terdiri dari 11 anak perempuan dan 6 anak laki-laki. Dengan karakteristik perkembangan yang beragam baik dari aspek kognitif, sosial, emosional dan juga bahasa. Pembelajaran dilakukan melalui pendekatan bermain yang konkret dan menyenangkan dalam kegiatan menggunakan media permainan ular tangga angka untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan 1–10.

E. Skenario Tindakan

Skenario aksi dipakai pada studi ini. 2 siklus digunakan untuk melaksanakan penelitian ini: 2 pertemuan di Siklus I dan 2 pertemuan di Siklus II. Perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi membentuk setiap siklus. Grafik berikut mengilustrasikan model PTK:

Gambar 3. 1 Siklus PTK Model Kemmis & Mc Taggart



Adapun Langkah-Langkah PTK dapat diuraikan dibawah ini :

1. Tahap Perencanaan (*Planning*)

Peneliti melaksanakan tahap perencanaan dibawah ini:

- a. Dengan menggunakan tema, subjek, dan subtopik yang diberikan untuk pelajaran yang akan dilaksanakan, buat dan susun materi pembelajaran dalam bentuk RPP.

- b. Buat media permainan ular tangga yang dimodifikasi dengan angka 1–10 pada kotak-kotaknya dan tawarkan alat pemantauan perkembangan.
 - c. Sesuaikan taktik pembelajaran dengan tujuan
 - d. Tawarkan alat penilaian untuk prosedur dan hasil kegiatan yang digunakan untuk mengukur pemahaman anak-anak tentang konsep angka.
2. Tahap Pelaksanaan (*acting*)

Peneliti menerapkan rencana yang dibuat pada RPP sesuai dengan tema, subjek, dan subtopik berikut yang menjadi fokus kegiatan yang dilakukan:

a. Kegiatan Awal

Kegiatan awal diawali dengan berdoa sebelum belajar, salam, absensi anak-anak, dilanjutkan dengan menghafal doa harian, ice breaking lalu kegiatan inti.

b. Kegiatan Inti

Guru menjelaskan tema, topik dan sub topik pada hari ini serta guru menjelaskan apa itu permainan ular tangga dan cara memainkannya. Pada tahap ini guru mempersilahkan anak-anak mengamati media tersebut dan anak diajak menyebutkan gambar apa saja yang terdapat pada media, menyebutkan warna, menghitung jumlah gambar pada setiap kotak dan menyebutkan angka yang ada pada media tersebut. Guru membagi 2 kelompok bermain, dan menginstruksikan anak untuk antri dalam permainan.

c. Penutup

Guru menanyakan kegiatan apa saja hari ini, menyampaikan kegiatan untuk besok, memberikan pesan untuk anak ketika dirumah, lalu mengajak anak untuk berdoa sesudah belajar, kemudian salam dan penutup.

3. Tahap Pengamatan (*Observing*)

Para guru dan peneliti mengamati proses pembelajaran pada saat ini, mencatat perilaku sosial anak-anak, kemampuan pengenalan angka, dan tingkat keterlibatan mereka. Untuk mengumpulkan aktivitas siswa, para peneliti menggunakan lembar observasi aktivitas siswa yang dibuat selama proses pembelajaran. Selain itu, mereka mencatat peristiwa-peristiwa yang terjadi selama proses pembelajaran.

4. Tahap Refleksi (*reflection*)

Tahap refleksi dilaksanakan setelah siklus I selesai, dengan mengevaluasi kendala apa saja yang muncul dan dapat dilakukan pada tahap pertemuan selanjutnya, dengan memikirkan pembelajaran apa yang akan dilakukan. Catat setiap aktivitas pembelajaran, identifikasi prosedur yang perlu diulang atau diubah untuk menyelesaikan siklus II, dan catat kekurangan apa pun dalam siklus I serta cara untuk meningkatkan pelaksanaan kegiatan penelitian di kelas untuk siklus berikutnya.

Pada akhir siklus I dilakukan refleksi untuk mengidentifikasi kendala, seperti anak yang masih kesulitan menghitung langkah atau kurang fokus mengikuti aturan permainan.

Pada siklus II, tantangan dari siklus I diulangi dan ditingkatkan berdasarkan temuan refleksi dari siklus I. Kesimpulan yang diambil dari observasi berfungsi sebagai dasar untuk refleksi, dan hasil refleksi siklus I akan berfungsi sebagai panduan untuk meningkatkan pembelajaran di siklus II, yang harus dipraktikkan untuk mengatasi kelemahan siklus I melalui persiapan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Dimana jika terdapat anak yang masih belum berhasil sesuai kategori yang di tentukan peneliti.

F. Teknik Dan Instrumen Pengumpulan Data

Studi ini memakai metode pengumpulan data untuk mendapatkan informasi rinci tentang bagaimana permainan ular tangga meningkatkan kemampuan konsep angka 1–10. Metode yang digunakan sesuai dengan karakteristik partisipan penelitian, yaitu anak-anak di KB Permata Hati Samboja berusia antara 3 dan 4 tahun. Anak-anak ini membutuhkan pendekatan yang menyenangkan, nyata, dan tidak menekan. Observasi langsung, lembar tes kinerja anak, dokumentasi, dan introspeksi digunakan untuk mengumpulkan data. Tujuan dari teknik tindakan ini adalah untuk membuat siklus selanjutnya menjadi lebih baik.

1. Observasi Langsung

Metode utama yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi. Partisipasi anak-anak dalam sesi pendidikan menggunakan permainan ular tangga dipantau langsung oleh peneliti. Interaksi anak-anak dengan media, penghitungan langkah mereka, penyebutan angka, dan kerja sama mereka dengan teman sekelas semuanya diamati. Lembar observasi untuk aktivitas anak-anak yang mendokumentasikan banyak elemen perkembangan ialah alat yang dipakai:

- a. Aspek kognitif: kemampuan anak mengenal bilangan 1–10, menyebutkan angka kotak yang ditempati dan menghitung langkah sesuai angka dadu.
- b. Aspek sosial: kemampuan anak bergiliran, bekerja sama dan menghargai aturan permainan.
- c. Aspek psikomotorik: keterampilan anak dalam melempar dadu, memindahkan pion, dan melakukan gerakan sesuai instruksi permainan.

Melalui observasi, peneliti dapat mengetahui sejauh mana anak terlibat aktif dalam kegiatan, apakah mereka antusias dan bagaimana perkembangan kemampuan bilangan mereka dari siklus ke siklus.

2. Tes Kinerja Anak

Selain observasi peneliti juga menggunakan tes kinerja untuk mengukur kemampuan anak secara lebih terstruktur. Tes ini berupa kegiatan sederhana yang meminta anak untuk:

- a. Menyebutkan angka 1–10 secara berurutan.
- b. Menghitung jumlah benda sesuai angka yang ditunjukkan.
- c. Mencocokkan lambang angka dengan jumlah benda konkret.

Tes kinerja ini tidak dilakukan dalam bentuk ujian formal melainkan dalam bentuk permainan atau aktivitas yang menyenangkan sehingga anak tidak merasa tertekan. Hasil tes dicatat dalam lembar penilaian kemampuan konsep bilangan.

3. Dokumentasi

Data dari pengujian kinerja dan temuan observasi dilengkapi dengan dokumentasi.. Dokumentasi berupa foto kegiatan catatan hasil belajar anak serta

rekaman aktivitas selama permainan berlangsung. Dokumentasi ini berfungsi sebagai bukti visual dan tertulis yang dapat memperkuat hasil penelitian sekaligus menjadi bahan refleksi untuk melihat perubahan perilaku anak dari waktu ke waktu.

4. Refleksi

Setelah setiap siklus aktivitas selesai, refleksi dilakukan. Guru dan peneliti bekerja sama untuk memeriksa data dari penilaian kinerja, observasi, dan dokumentasi. Tujuan refleksi adalah untuk menilai efektivitas tindakan, mengidentifikasi tantangan baru, dan menciptakan perbaikan untuk siklus berikutnya. Selain menghasilkan data, refleksi menawarkan tindakan spesifik untuk meningkatkan standar pembelajaran.

G. Kriteria Keberhasilan Tindakan

Kemajuan dalam pengenalan konsep angka oleh anak-anak berdasarkan indikator yang ditentukan berfungsi sebagai dasar kriteria pengambilan keputusan untuk tindakan dalam penelitian ini. Ketika sebagian besar anak memperlihatkan perkembangan yang signifikan dari keadaan sebelum tindakan hingga akhir siklus, tindakan tersebut dianggap berhasil. Kemampuan anak untuk secara akurat menyebutkan angka 1 hingga 10, mencocokkan simbol angka dengan jumlah benda yang tepat, melakukan operasi penjumlahan dan pengurangan dasar melalui permainan, dan memperlihatkan sikap aktif dan gembira saat berpartisipasi dalam kegiatan, semuanya merupakan indikator keberhasilan. Menurut kriteria evaluasi perkembangan anak usia dini, pengukuran kuantitatif dianggap efektif jika setidaknya 75% anak termasuk dalam kategori berkembang sesuai harapan (BSH)

atau berkembang sangat baik (BSB). Akibatnya, partisipasi aktif anak dalam proses pembelajaran digunakan untuk mengukur prestasi di samping komponen kognitif..

H. Teknik Analisis Data

Teknik ini yang dipakai pada studi ini dilakukan secara deskriptif kualitatif dimana menggunakan hasil observasi, dokumentasi dan refleksi dan catatan anekdot untuk menilai kualitas hasil belajar anak dan analisis kuantitatif dengan mencari persentase skor hasil observasi anak mengenal huruf, menghitung langkah sesuai dadu yang jatuh. Observasi dilakukan di akhir setiap siklus. Perkembangan kognitif anak dievaluasi menggunakan alat observasi, yaitu lembar observasi. Rumus statistik sederhana, yaitu persentase, dipakaai untuk menilai data. Rumusnya ialah:

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

Keterangan :

P : Angka persentase

f : Banyaknya anak yang mendapatkan nilai tertentu

N : Jumlah total anak

Mean bisa dihitung memakai formula ini:

$$Mx = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan :

Mx = Mean atau nilai rata-rata

\sum = Epsilon

x = Jumlah nilai individu

N = Jumlah individu

Empat skala dipakai untuk mengevaluasi hasil perkembangan anak selama periode evaluasi akhir, meliputi:

1. BB (Belum Berkembang 1-4): Anak masih membutuhkan bimbingan dan arahan guru karena belum memperlihatkan kemampuan yang diharapkan.
2. MB (Mulai Berkembang 5-8): Anak berusaha tetapi belum dapat diandalkan.
3. BSH (Berkembang Sesuai Harapan 9-12): Anak dapat berperilaku dengan tepat dan dapat diandalkan sesuai dengan tahap perkembangannya.
4. BSB (Berkembang Sesuai Harapan 13-14): Anak memperlihatkan bakat yang melampaui apa yang lazim untuk usianya.

Kriteria penilaian yang disebutkan di atas dengan BB, MB, BSH, dan BSB dalam PAUD didasarkan pada standar penilaian pendidikan anak usia dini dari Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 dan teori perkembangan anak (John Piaget dan Vygotsky). Dalam aspek kognitif, anak-anak mampu menyebutkan angka 1–10, mengenali angka 1–10, dan terlibat dalam aktivitas fisik seperti melempar dadu dan melompat dengan kedua kaki. Melalui observasi dan catatan anekdot dari anak-anak, evaluasi ini menggunakan teknik penilaian autentik untuk melihat proses perkembangan setiap siklus, dengan dua sesi pada tahap siklus pertama dan dua pertemuan pada siklus kedua.

Tabel 3. 1 Standar isi tentang tingkat pencapaian perkembangan anak kelompok usia 2-4 tahun menurut kemendikbud No 137 tahun 2014

Lingkup Perkembangan	Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak	
	2-3 tahun	3-4 tahun
Kognitif (belajar dan pemecahan masalah)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melihat dan menyentuh benda yang ditunjukkan oleh orang lain 2. Meniru cara pemecahan orang dewasa atau teman 3. konsentrasi dalam mengerjakan sesuatu tanpa bantuan orangtua 4. mengeksplorasi sebab dan akibat 5. mengikuti kebiasaan sehari-hari(mandi, makan, pergi ke sekolah) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. paham bila ada bagian yang hilang dari suatu pola gambar seperti pada gambar wajah orang matanya tidak ada, mobil bannya copot, dsb 2. menyebutkan berbagai nama makanan dan rasanya (garam, gula atau cabai) 3. menyebutkan berbagai macam kegunaan benda 4. memahami persamaan antara dua benda 5. memahami perbedaan antara dua hal dari jenis yang sama seperti membedakan antara ayam dan kucing 6. bereksperimen dengan bahan menggunakan cara baru 7. mengerjakan tugas sampai selesai 8. menjawab apa yang akan terjadi selanjutnya dari berbagai kemungkinan 9. menyebutkan bilangan angka 1-10 10. mengenal beberapa huruf atau abjad tertentu dari a-z yang pernah dilihatnya.

I. Indikator Penilaian

Pemahaman anak tentang angka-angka dasar 1–10 dapat dinilai menggunakan penanda evaluasi keterampilan konsep angka anak usia dini. Taneo dkk. (2024) menemukan bahwa penggunaan alat pengajaran seperti Montessori dapat membantu anak-anak menjadi lebih mahir dalam mengidentifikasi simbol angka dan menghubungkannya dengan jumlah benda. Ini menyiratkan bahwa elemen-elemen kunci yang perlu diperhatikan dalam proses pembelajaran angka untuk anak-anak berusia tiga hingga empat tahun meliputi penanda seperti mengidentifikasi simbol angka, menyebutkan angka secara verbal, dan menghubungkan angka dengan jumlah benda.

Selain itu, Gunanti dkk. (2021) menekankan bahwa selain hanya mengenali angka, gagasan angka pada anak usia dini mencakup kemampuan untuk membandingkan, mengatur, dan menghitung benda. Indikator penilaian harus mencakup aspek kognitif (pemahaman angka), afektif (antusiasme dan minat dalam belajar), dan psikomotor (keterampilan dalam menghitung dan memindahkan objek sesuai angka) karena pembelajaran berbasis multimedia telah terbukti mendorong anak-anak untuk lebih aktif dalam mengenali angka.

Penelitian terbaru oleh Sari et al (2025) melalui kegiatan bermain ular tangga memperlihatkan permainan edukatif dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal konsep bilangan. Anak yang terlibat dalam permainan lebih mudah memahami urutan angka, menghitung langkah sesuai hasil dadu, dan menghubungkan angka dengan posisi pion. Oleh karena itu, indikator penilaian yang relevan mencakup kemampuan mengenal simbol angka, menyebut angka,

mengurutkan bilangan, menghitung benda, serta sikap anak dalam mengikuti aturan permainan. Indikator ini penting untuk memberikan gambaran komprehensif mengenai kondisi awal anak sebelum tindakan pembelajaran dilakukan.

Bagi anak-anak berusia 3-4 tahun, indikator evaluasi sangat penting untuk memetakan perkembangan kognitif dasar mereka. Menurut penelitian terbaru, penggunaan permainan edukatif dapat membantu anak-anak menjadi lebih mahir dalam mengidentifikasi simbol angka, menyebutkan angka dengan lantang, dan menghubungkan angka dengan jumlah barang. Menurut penelitian Ais Larasati dan Dedi Aryadi (2024), misalnya, bermain dadu dapat mendorong anak-anak kecil untuk mengenali angka secara lebih aktif karena mereka belajar menghitung langkah berdasarkan angka yang muncul pada dadu dan menghubungkannya dengan posisi bidak di papan permainan.

Penelitian Taneo et al, (2024) juga menegaskan bahwa indikator penilaian yang komprehensif perlu mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Dengan menggunakan alat peraga Montessori, anak tidak hanya belajar mengenal angka, tetapi juga mengembangkan minat belajar dan keterampilan motorik halus saat memindahkan benda sesuai bilangan. Hal ini memperkuat bahwa indikator penilaian seperti mengenal simbol angka, menyebut angka, mengurutkan bilangan, menghitung benda, serta sikap anak dalam mengikuti aturan permainan merupakan komponen penting untuk menilai kondisi awal anak dalam penelitian tindakan kelas.

Tabel 3. 2 Indikator Penilaian Kemampuan Konsep Bilangan

No	Aspek Kemampuan	Indikator Penilaian	Aktivitas/Observasi
1	Menghitung benda	Anak mampu menghitung jumlah benda sederhana (1-10).	Anak mampu menghitung jumlah titik pada dadu dengan benar (misalnya dadu memperlihatkan 6, anak menyebut “satu, dua, tiga, empat, lima, enam”).
2	Pengenalan lambang bilangan	Anak mampu mengenali simbol angka 1-10.	Anak dapat memperlihatkan kotak bernomor sesuai hasil dadu (misalnya dadu memperlihatkan angka 5, anak menggerakkan pion dan berhenti di kotak bernomor 5).
3	Pola Bilangan	Anak mampu mengenali urutan sederhana (misalnya 1,2,3,4,5,dst)	Anak mampu menghitung langkah pion sesuai jumlah dadu yang keluar.
		Anak mampu melanjutkan pola sederhana	Anak mampu melanjutkan urutan kotak bernomor sesuai pola yang sudah dimulai (misalnya pion pertama pada angka 3, maka anak melanjutkan ke angka selanjutnya yaitu 4,5,6 dst.)

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Lokasi Penelitian

a. Sejarah singkat KB Permata Hati Samboja

Terletak di Jl. Rukun sari RT.03 Desa Beringin Agung, Kecamatan Samboja, Kabupaten Kutai Kartanegara, Gugus Bermain Permata Hati Samboja didirikan pada Juli 2012 oleh Bapak Zazuli S.PdI, Ketua Yayasan Al Isro Beringin Jaya.

Pada tanggal 13 Juni 2004, Notaris Yuni Astuti, S.H. mengeluarkan Akta Pendirian nomor 95, yang berfungsi sebagai dasar pendirian gugus bermain ini. Namun, pada tanggal 21 April 2014, Notaris Yuni Astuti, S.H. mengubah Akta Notaris No. 48 dan Keputusan Menteri Hukum dan HAM No. AHU-00497.50.10.20014 sebagai tanggapan terhadap peraturan yang mengharuskan yayasan diperkuat di bawah naungan hukum Kementerian Hukum dan HAM.

Pada awal mendirikan di tahun 2018 dipimpin oleh kepala sekolah bernama Istiqomah sampai tahun 2013, dan pada tahun 2014 kepala sekolah KB Permata Hati Samboja mengundurkan diri dan di ganti oleh Dina Wati hingga sekarang.

Pada awal pembentukan KB Permata Hati Samboja belum memiliki Gedung sendiri, masih meminjam Gedung TPQ Hidayatul Amin. Karna kebetulan TPQ Hidayatul Amin menggunakan kelas di saat jam 13.30, dan

KB Permata Hati Samboja melakukan kegiatan di pagi hari pukul 07.30-11.00. seiring berjalannya waktu dan banyak bantuan dari perusahaan sekitar alhamdulillah KB Permata Hati Samboja sudah memiliki Gedung sendiri, tepatnya berdiri di tanah yang menumpang dengan lokasi masjid Hidayatul Amin, yang berdekatan dengan sekolah TPQ dan RA -AL Isro, yang dimana memiliki satu ruang yang luas bangunan L : 4 M dan P : 4 M, yang sudah memiliki izin operasional dengan NPSN 69878600 dan terakreditasi B.

b. Visi dan Misi KB Permata Hati Samboja

Visi dan misi KB Permata Hati Samboja yaitu “Menjadi sekolah yang mengembangkan nilai-nilai pengetahuan universal berdasarkan moral agama, untuk membentuk anak yang memiliki integritas dini dan kepekaan terhadap lingkungan”.

Adapun misi KB Permata Hati Samboja yaitu :

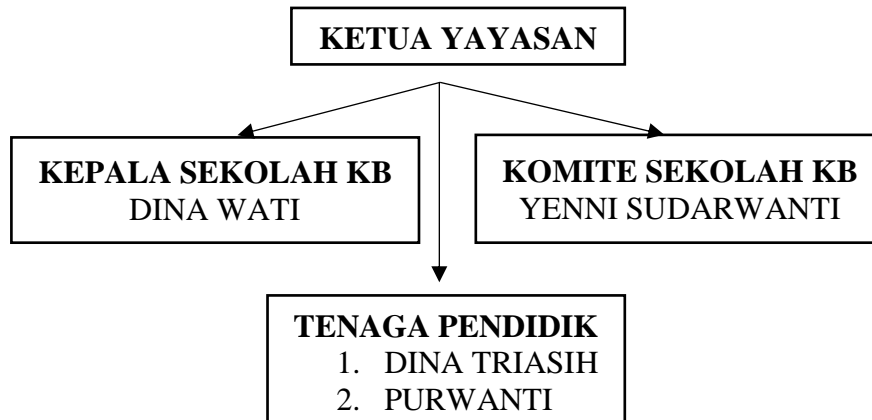
- 1) “Mempersiapkan anak usia dini untuk memasuki Pendidikan dasar dengan belajar sambil bermain”.
- 2) “Terwujudnya suasana sekolah yang kondusif”.
- 3) “Mengasuh dan membina peserta didik dengan penuh kasih sayang dan kesabaran”.

c. Struktur Organisasi KB Permata Hati Samboja

Karena memberikan pedoman mengenai sikap dan tanggung jawab terkait beban kerja atau tugas yang dialokasikan kepada instruktur, struktur organisasi suatu lembaga dianggap sangat penting. Oleh karena itu, struktur organisasi

yang ditunjukkan pada gambar berikut dikembangkan oleh KB Permata Hati Samboja:

Gambar 4. 1 Struktur Organisasi KB Permata Hati Samboja



Berdasarkan struktur organisasi diatas, KB Permata Hati Samboja memiliki 3 guru, 1 kepala sekolah dan 2 guru kelas. Adapun 2 guru kelas ini merangkap menjadi sekertasis dan bendahara sekolah. Proses pembelajaran diadakan dalam satu ruangan, dimana ada 2 guru yang mengajar. Hal ini dilakukan agar guru lebih maksimal mengajar dengan 17 murid dikelas yang usianya sama yaitu 3-4 tahun.

d. Keadaan Peserta Didik KB Permata Hati Samboja

Berikut jumlah peserta didik di KB Permata Hati Samboja terdapat ada dibawah ini:

Tabel 4. 1 Peserta Didik KB Permata Hati Samboja

Usia	Jumlah Peserta Didik		Jumlah
	Laki-laki	Perempuan	
3-4 tahun	6	11	17

2. Deskripsi Data Hasil Penelitian

a. Kondisi Awal

Sebelum melaksanakan studi, peneliti memilih konsep meneliti dengan media ular tangga karena permasalahan di kelas anak-anak belum maksimal dalam hal mengenal angka dan media yang dipilih agar menarik minat belajar anak sambil bermain dan lebih moderen dengan di design seunik mungkin menggunakan berbagai gambar dan warna yang menarik sesuai usia anak 3-4 tahun.

Untuk mempersiapkan instrumen penelitian kelas, peneliti terlebih dahulu mengamati kemampuan pengenalan angka anak-anak di KB Permata Hati Samboja melalui kegiatan pra-tindakan. Peneliti memakai permainan ular tangga untuk membandingkan kemampuan kognitif anak-anak berdasarkan temuan ini.

Pada hari Rabu, 21 Januari 2026, peneliti melaksanakan tugas pra-tindakan sebelum Siklus I. Kertas observasi digunakan dalam latihan pra-tindakan untuk mengukur seberapa baik anak-anak memahami konsep angka dan berapa banyak anak yang masih belum tahu cara mengenali angka 1 sampai 10. Kapasitas kognitif anak-anak dalam mengidentifikasi ide angka terlihat pada tabel berikut:

Tabel 4. 2 Instrumen Observasi Bermain Ular Tangga

No	Nama	Hasil Nilai Pertemuan Pra Tindakan				Jumlah Skor	Kategori
		1	2	3	4		
1	Alif	1	1	1	1	4	BB
2	Asta	4	4	4	3	15	BSB
3	Santika	2	2	2	1	7	MB
4	Ghibran	1	1	1	1	4	BB
5	Hanin	2	2	2	1	7	MB
6	Ica	2	2	2	2	8	MB
7	Mahlika	1	1	1	1	4	BB
8	Razka	2	2	2	1	7	MB
9	Habil	2	2	2	2	8	MB
10	Rizki	2	2	2	1	7	MB
11	Nadzira	2	2	2	2	8	MB
12	Nasyama	2	2	2	1	7	MB
13	Rania	2	2	2	2	8	MB
14	Aiz	1	1	1	1	4	BB
15	Adilah	2	2	2	1	7	MB
16	Razqya	3	3	3	2	11	BSH
17	Eca	3	3	3	2	11	BSH
BB						4	24%
MB						10	59%
BSH						2	12%
BSB						1	6%
Jumlah siswa						17	100%
Nilai rata-rata keberhasilan dari 17 siswa						7,47	MB

Keterangan

BB : Belum Berkembang MB : Mulai Berkembang BSH : Berkembang Sesuai Harapan BSB : Berkembang Sangat Baik	1 : Menghitung jumlah dadu 2 : Mengenali simbol angka 1-10 3 : Melompat sambil menghitung langkah kaki sesuai jumlah dadu 4 : Mengurutkan bilangan sesuai jalur permainan
---	--

Tabel pra-tindakan 4.2 memperlihatkan kemampuan kognitif banyak anak dalam mengenali angka masih belum matang. Dimana anak yang masih susah mengenal angka (BB) ada 4 anak setara dengan 24%, anak yang mengenal beberapa angka (1-5) ada 10 anak setara dengan 59%, anak yang mengenal angka dan mampu berhitung ada 2 anak setara dengan 12% dan anak yang sudah paham angka 1-10 dan menghitung benda 1-10 ada 1 anak setara dengan 6%. Hal ini membuktikan bahwa perlu adanya stimulasi tindakan untuk mendapatkan kemajuan anak dalam hal mengenal angka yang di dukung dengan media menarik seperti ular tangga.

b. Siklus I

1) Perencanaan

Pada siklus I, peneliti menyusun rencana implementasi pembelajaran dan bekerja sama dengan kepala sekolah dan guru pendamping untuk mendapatkan izin dan persetujuan untuk melaksanakan kegiatan tersebut. Perencanaan siklus I ialah:

- a) Tetapkan waktu mulai PTK untuk semester genap.
- b) Buat rencana pembelajaran.
- c) Buat lembar observasi sebagai alat penelitian.
- d) Siapkan sumber daya media pendidikan.

2) Pelaksanaan Tindakan

Tindakan dilakukan setelah strategi disiapkan. Selama siklus, peneliti mengadakan 2 pertemuan selama 2 jam dari pukul 08.00 hingga 10.00 WIB. Siklus I bertemu pertama kali pada tanggal 22 Januari 2026,

kemudian lagi pada tanggal 23 Januari 2026, dengan tema "Aku mencintai bumi," topik "alam semesta," dan subtopik "fenomena alam." Lembar evaluasi yang berkaitan dengan perkembangan kognitif anak usia dini menggunakan media ular tangga digunakan untuk mengumpulkan hasil sesi siklus I.

a) Siklus I pertemuan 1

Siklus I dari tahap pertemuan 1 berlangsung pada hari Kamis, 22 Januari 2026, pukul 08.00 hingga 10.00 WIB, dengan tema "Aku Cinta Bumi," topik "Alam Semesta," dan subtopik "Fenomena Alam." Kegiatan pembukaan, kegiatan inti, relaksasi, dan kegiatan penutup dilakukan dalam satu hari pembelajaran. Salah satu permainan ular tangga dimainkan selama konferensi, yang melibatkan melempar dadu, menyebutkan angka yang muncul pada dadu, kemudian melompat ke arah angka yang sesuai sambil meletakkan bidak.

(1) Pembukaan

Kegiatan awal dimulai dengan berbaris, membuat lingkaran dan berdo'a. Setelah membacakan doa pembuka dan mencatat kehadiran, peneliti bertanya kepada anak-anak bagaimana kabar mereka dan menyanyikan lagu tema serta lagu pengantar. Setelah anak-anak bernyanyi, peneliti meminta mereka membaca beberapa surah singkat sebelum menghitung dari 1 hingga 30. Dalam latihan ini, peneliti meminta anak-anak untuk mengucapkan angka 1 hingga 10 yang tertulis di papan tulis. Anak-anak diminta untuk mengucapkan setiap

angka satu per satu sebelum melakukannya dalam bahasa Inggris. Selanjutnya, peneliti meminta anak-anak untuk mengidentifikasi gambar-gambar di papan tulis, yang menggambarkan berbagai peristiwa alam lokal. Anak diajak bercerita dan mempersilahkan bertanya, lalu peneliti mengajak anak bernyanyi tentang macam-macam gejala alam.

(2) Kegiatan inti

Peneliti menjelaskan tugas yang harus diselesaikan dalam latihan ini, yaitu bermain ular tangga. Anak-anak diminta untuk mengidentifikasi angka dan gambar pada media setelah peneliti memberikan penjelasan tentang nama permainan dan cara memainkannya. Kegiatan selanjutnya peneliti membagi dalam 2 kelompok, dan 1 kelompok terdiri 8-9 anak dengan durasi 30 menit.

Setelah membagi kelompok, peneliti mengajak anak bermain secara bergiliran dengan melempar dadu, menghitung dadu, melompat kearah angka sesuai jumlah dadu, lalu menempatkan pion pada angka yang sesuai pada jumlah dadu tersebut. Hal ini dilakukan secara bergantian dengan memegang pion masing-masing. Kegiatan ini berulang sampai pada ke 8-9 anak selesai bermain pada puncak final yaitu angka 10.

Gambar 4. 2 Siklus I Pertemuan 1



(3) Kegiatan Penutup

Setelah mendorong anak-anak untuk melafalkan Iqro', peneliti melakukan sesi tanya jawab untuk menilai kegiatan hari itu dengan mengulas apa yang telah dipelajari, mengetahui perasaan para murid, dan membicarakan materi yang akan dibahas keesokan harinya. Kemudian, peneliti meminta anak-anak untuk mengulangi doa penutup.

b) Siklus I pertemuan 2

Siklus I pertemuan 2 berlangsung pada hari Jumat, 23 Januari 2026, menggunakan media yang sama permainan ular tangga serta media tambahan pohon angka. Peneliti meminta anak-anak untuk beraktivitas di halaman rumah pada pagi hari sebelum memulai perayaan pembukaan.

(1) Pembukaan

Membaca doa pembuka, salam, absensi lalu menanyakan kabar hari ini dan menyanyikan lagu pembuka dan lagu sesuai tema. Mengajak anak mengingat kembali apa yang di kenalkan pada hari kemaren dan menyebutkan kembali apa saja gejala alam yang ada di sekitar, serta dampak bahaya dari gejala alam tersebut. Kegiatan selanjutnya peneliti

mengajak anak mengenal huruf hijaiyah, lalu mengajak anak satu persatu maju untuk menyebutkan huruf tersebut.

(2) Kegiatan Inti

Pada kegiatan inti siklus I pertemuan 2 peneliti mengajak anak kembali bermain ular tangga, namun dengan media pendukung yaitu pohon angka, yang bertujuan menambah daya ingat anak mengenal angka yang telah disebutkan sebelumnya.

Anak diajak menyebutkan bentuk dari media yang digunakan, warna serta angka-angka yang tertera pada media tersebut. Kemudian peneliti menentukan kelompok menjadi 2 kelompok, lalu mengatur anak untuk memulai permainan.

Langkah awal anak melempar dadu, menghitung dadu, mengambil kartu angka pada pohon angka sesuai jumlah dadu, lalu anak melompat dan menaruh pion. Apakah angka yang dituju sama dengan angka yang dipegang dan jumlah pada dadu. Kegiatan ini berulang sampai pada ke 8-9 anak selesai bermain pada puncak final yaitu angka 10.

Gambar 4. 3 Siklus I Pertemuan 2 Dengan media pendukung pohon angka



(3) Kegiatan Penutup

Peneliti mengajak anak untuk menyebutkan kembali kegiatan hari ini dan perasaan yang dirasakan serta pesan untuk di rumah lalu membaca doa penutup, Pulang.

3) Observasi

Di KB Permata Hati Samboja, observasi dilakukan selama periode pengamatan untuk menilai seberapa baik peningkatan pengenalan angka 1 hingga 10 pada anak-anak. Temuan penelitian tindakan kelas siklus pertama berfokus pada peningkatan pemahaman konseptual siswa tentang angka 1 hingga 10. Tabel berikut menampilkan temuan dari observasi tersebut.

Tabel 4. 3 Instrumen Observasi Ceklis Bermain Ular Tangga

No	Nama	Hasil Nilai Pertemuan Siklus I				Jumlah Skor	Kategori
		1	2	3	4		
1	Alif	2	2	2	1	7	MB
2	Asta	4	4	4	4	16	BSB
3	Santika	3	3	3	2	11	BSH
4	Ghibran	2	1	1	1	5	MB
5	Hanin	3	3	3	2	11	BSH
6	Ica	4	4	4	3	15	BSB
7	Mahlaka	2	1	1	1	5	MB
8	Razka	3	3	3	3	12	BSH
9	Habil	3	3	3	3	12	BSH
10	Rizki	3	3	3	2	11	BSH
11	Nadzira	3	3	3	3	12	BSH
12	Nasyama	3	3	3	2	11	BSH
13	Rania	3	3	3	3	12	BSH
14	Aiz	2	2	2	1	7	MB
15	Adilah	3	3	3	2	11	BSH
16	Razqya	4	4	4	4	16	BSB
17	Eca	4	4	4	3	15	BSB
BB						0	0%
MB						4	24%
BSH						9	53%
BSB						4	24%
Jumlah siswa						17	100%
Nilai rata-rata keberhasilan dari 17 siswa						11,12	BSH

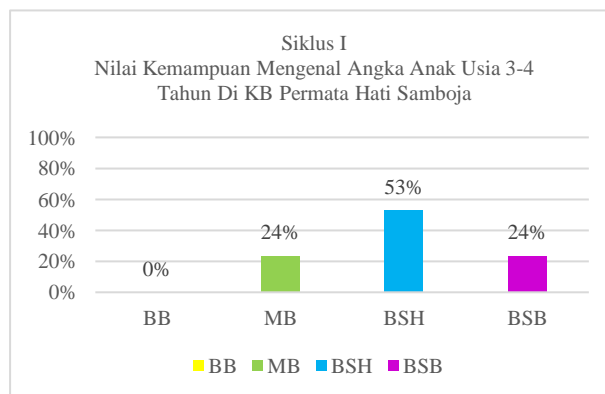
Keterangan:

BB : Belum Berkembang	1 : Menghitung jumlah dadu
MB : Mulai Berkembang	2 : Mengenal simbol angka 1-10
BSH : Berkembang Sesuai Harapan	3 : Melompat sambil menghitung langkah kaki sesuai jumlah dadu
BSB : Berkembang Sangat Baik	4 : Mengurutkan bilangan sesuai jalur permainan

Berdasarkan data dari tabel 4.3 dari hasil observasi siklus I maka dapat dipaparkan sebagai berikut :

Grafik tersebut memperlihatkan dari tahap pra-tindakan hingga siklus tindakan pertama, yang mencakup 2 pertemuan, terdapat peningkatan dalam keterampilan pengenalan angka. Tujuh dari 17 anak, atau 41% dari total, termasuk dalam kategori BB dan MB selama pertemuan siklus I. Setelah pertemuan 2, hanya ada 4 anak, atau 24% dari total, dalam kelompok BB dan MB. Pada pertemuan pertama, 10 anak, atau 59% dari total, termasuk dalam kategori BSH dan BSB; pada pertemuan 2, ada 13 anak, atau 76% dari total.

Untuk hasil persentase untuk perkembangan mengenal angka pada siklus I bisa terlihat dari grafik dibawah :



4) Refleksi

Tabel 4.3 memperlihatkan kemampuan kognitif anak dalam pengenalan angka berada pada kategori BSB dan BSH, yang memenuhi kriteria keberhasilan sebesar 75%. Terlihat bahwa, rata-rata, 2 anak (12%) berada

pada indikator BB, 4 anak (24%) MB, 9 anak (53%) BSH, dan 4 anak (24%) BSB.

Sebelum melakukan pada siklus I pertemuan 2, ada hambatan anak dalam mengenal dan mengingat angka yang sudah diperoleh. Untuk memudahkan anak mengenal dan mengingat angka maka peneliti menambahkan media pendukung berupa pohon angka. Hal ini yang membua kelonjakan yang tinggi di mana anak mudah mengenal dan mengingat angka berapa yang sudah di dapatnya.

Terlihat pada tabel diatas, kemampuan anak dalam mengenal angka berada pada rata-rata keberhasilan mengenal huruf mencapai nilai persentase 76% dengan kategori BSH dan BSB, namun kegiatan studi ini masih memerlukan penelitian lanjutan yaitu siklus II agar mendapatkan hasil yang maksimal dan membantu melatih kognitif anak yang dimana masih belum mampu dan mulai berkembang dalam hal mengenal angka 1-10, dan perlu adanya reword pada anak agar lebih berhasil dalam mengenal angka dalam permainan ular tangga tersebut.

c. Siklus II

1) Perencanaan

Dalam upaya untuk meningkatkan kapasitas dan kematangan anak-anak dalam pengenalan angka, penelitian tindakan kelas dilakukan pada Siklus II berdasarkan temuan penilaian dari formulasi masalah pada Siklus I.

Pada Siklus II, pertemuan 1, model pembelajaran ular tangga hampir identik dengan Siklus I. Namun, anak-anak diminta untuk mengidentifikasi angka-angka pada pohon buah sebelum bermain ular tangga. Saat bermain, anak-anak memegang kartu angka dan memilih angka yang sesuai dari pohon buah. Anak-anak mempelajari angka dengan melangkah untuk menemukan dan mengidentifikasi angka pada tangga ular, kemudian melompat dan menempatkan potongan tersebut. Pertanyaannya adalah apakah angka yang dibutuhkan dan total pada dadu cocok.

Pada hari Senin, 26 Januari 2026, kegiatan perencanaan siklus II dilakukan dengan tema "Aku mencintai bumi," subjek tumbuhan, dan subtopik tanaman sayuran. Berikut adalah perencanaan siklus II:

- a) Buat RPP.
 - b) Buat lembar observasi sebagai alat penelitian
 - c) Siapkan sumber daya media pendidikan.
- 2) Pelaksanaan Tindakan

Setelah strategi dirumuskan, diperlukan tindakan. Peneliti mengadakan 2 pertemuan selama dua jam pada Siklus II dari pukul 08.00 hingga 10.00 WIB. Pertemuan 1 diadakan pada hari Senin, 26 Januari 2026, dan pertemuan 2 pada hari Selasa, 27 Januari 2026..

- a) Siklus II pertemuan 1

Siklus II pertemuan 1 berlangsung pada hari Senin, 26 Januari 2026, pukul 08.00 hingga 10.00 WIB, meliputi subtopik tanaman sayuran,

tema "Aku mencintai bumi," dan pokok bahasan tentang tumbuhan. Kegiatan awal, kegiatan ini, istirahat, dan penutup membentuk satu hari pembelajaran. Acara dimulai pukul 08.00 dan berlangsung hingga pukul 10.00 WIB. Siswa diminta untuk mengidentifikasi beberapa varietas sayuran dan warnanya.

(1) Pembukaan

Kegiatan awal dimulai dengan upacara bendera di halaman. Berbaris, membuat lingkaran dan berdo'a. Peneliti membuka kegiatan dengan mengawali salam dan absensi, kemudian dilanjutkan dengan menanyakan kabar hari ini dan dilanjut dengan menyanyikan lagu pembuka dan lagu sesuai tema. Setelah menyanyi peneliti mengajak anak membaca surah-surah pendek, lalu mengenal huruf a-p. Dalam latihan ini, peneliti meminta anak-anak untuk mengidentifikasi setiap huruf di papan tulis, yaitu a sampai p. Setelah selesai menyebutkan huruf-huruf tersebut, peneliti meminta anak-anak untuk menyebutkan nama foto beberapa jenis tanaman sayuran dan bagian-bagian tanaman (batang, akar, daun, dan bunga) di papan tulis. Peneliti kemudian meminta anak-anak untuk menyanyikan lagu tentang nama-nama tanaman pangan setelah mengizinkan mereka berbagi cerita dan mengajukan pertanyaan.

(2) Kegiatan Inti

Pada kegiatan inti peneliti mengajak anak menyebutkan nama-nama sayuran dan warna pada sayur. Kemudian peneliti mengajak anak berhitung 1-30, menyebutkan angka pada pohon buah dengan menggunakan bahasa Indonesia dan bahasa Inggris. Setelah mengajak anak menyebutkan angka peneliti membagi menjadi 2 kelompok bermain dan memulai permainan ular tangga dengan media pendukung pohon angka

Gambar 4. 4 Siklus II pertemuan 1



(3) Kegiatan Penutup

Setelah mendorong anak-anak untuk melafalkan Iqro', peneliti melakukan sesi tanya jawab untuk menilai kegiatan hari itu dengan mengulas apa yang telah dipelajari, mengetahui perasaan para murid, dan membicarakan materi yang akan dibahas keesokan harinya. Kemudian, peneliti meminta anak-anak untuk mengulangi doa penutup.

b) Siklus II pertemuan 2

Dengan menggunakan media yang sama permainan ular tangga siklus II pertemuan 2 berlangsung pada hari Selasa, 27 Januari 2026, dengan tema "Aku mencintai bumi," topik tumbuhan, dan subtopik tanaman sayuran. Aktivitas pembuka, aktivitas inti, dan penutup siklus II semuanya mengikuti prosedur yang sama seperti siklus 1.

(1) Pembukaan

Anak-anak diminta untuk memberi peringatan dan kemudian berdoa saat peneliti tidak ada. Peneliti kemudian menanyakan tentang hari anak-anak dan meminta mereka untuk menyanyikan lagu pembuka bertema sayuran. Setelah lagu selesai dinyanyikan, peneliti meminta anak-anak untuk maju satu per satu dan menyebutkan huruf-huruf yang tertulis di papan tulis dari a sampai p. Satu per satu, anak-anak maju, dan peneliti meminta mereka untuk menyebutkan berbagai sayuran dan manfaat kesehatannya, serta mengucapkan angka-angka pada pohon buah dalam bahasa Indonesia dan Inggris.

(2) Kegiatan inti

Pada kegiatan inti peneliti mengajak anak untuk mengenal manfaat sayur untuk tubuh manusia, menyebutkan nama-nama sayuran yang ada pada media ular tangga dan menghitung berapa jumlah sayur tersebut. Kemudian peneliti mengajak anak membagi kelompok dan siap untuk bermain ular tangga dengan

tambahan media yaitu pohon angka sebagai pendukung anak mengingat angka yang telah disebutkan.

Gambar 4. 5 Siklus II pertemuan 2



(3) Kegiatan penutup

Peneliti mendorong anak-anak untuk melafalkan Iqro sebelum mengadakan sesi tanya jawab untuk mengevaluasi kegiatan hari itu dengan mengulas pelajaran yang telah dipelajari, mengukur emosi siswa, dan membicarakan topik yang akan dibahas pada hari berikutnya. Anak-anak kemudian diminta untuk melanjutkan doa penutup oleh peneliti.

3) Observasi

Kemampuan anak-anak dalam mengenali angka memperlihatkan kemajuan yang baik pada observasi siklus II pertemuan 2; khususnya, mereka berada pada nilai perkembangan yang sangat baik yaitu 4, tumbuh sesuai dengan harapan sebesar 10, dan mulai berkembang hingga mencapai 3. Tabel dibawah memperlihatkan temuan dari observasi:

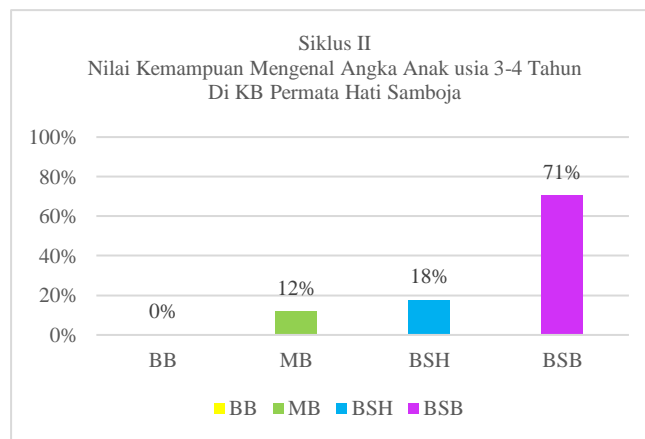
Tabel 4. 4 Instrumen Observasi Ceklis Bermain Ular Tangga

No	Nama	Hasil Nilai Pertemuan Siklus 2				Jumlah Skor	Kategori
		1	2	3	4		
1	Alif	3	3	3	3	12	BSH
2	Asta	4	4	4	4	16	BSB
3	Santika	3	3	3	3	12	BSH
4	Ghibran	2	2	2	1	7	MB
5	Hanin	4	3	3	3	13	BSB
6	Ica	4	4	4	4	16	BSB
7	Mahlika	2	2	2	2	8	MB
8	Razka	4	4	4	4	16	BSB
9	Habil	4	4	4	4	16	BSB
10	Rizki	3	3	3	3	12	BSH
11	Nadzira	4	3	3	3	13	BSB
12	Nasyama	4	3	3	3	13	BSB
13	Rania	4	3	3	3	13	BSB
14	Aiz	4	3	3	3	13	BSB
15	Adilah	4	3	3	3	13	BSB
16	Razqya	4	4	4	4	16	BSB
17	Eca	4	4	4	4	16	BSB
BB						0	0%
MB						2	12%
BSH						3	18%
BSB						12	71%
Jumlah siswa						17	100%
Nilai rata-rata keberhasilan dari 17 siswa						13,24	BSB
BB : Belum Berkembang MB : Mulai Berkembang BSH : Berkembang Sesuai Harapan BSB : Berkembang Sangat Baik				1 : Menghitung jumlah dadu 2 : Mengenal simbol angka 1-10 3 : Melompat sambil menghitung langkah kaki sesuai jumlah dadu 4 : Mengurutkan bilangan sesuai jalur permainan			

Keterangan:

Berdasarkan data dari tabel 4.4 dari hasil observasi siklus II maka dapat dipaparkan sebagai berikut :

Dengan bantuan tambahan media berupa pohon angka, kemampuan anak-anak untuk mengenali angka meningkat pesat, menurut data tabel. Tabel 4.4 dari 17 anak memperlihatkan, rata-rata, anak-anak berada pada indikator mulai berkembang (2 anak, atau 12%), berkembang sesuai harapan (3 anak, atau 18%), dan berkembang sangat baik (12 anak, atau 71%). Grafik berikut memperlihatkan temuan persentase untuk perkembangan pengenalan angka:



4) Refleksi

Hasil tabel memperlihatkan kemampuan pengenalan angka anak-anak meningkat pesat dengan bantuan media tambahan berupa pohon angka. Tabel 4.4 dari 17 anak memperlihatkan, rata-rata, anak-anak berada pada indikator mulai berkembang (2 anak, 12%), berkembang sesuai harapan (3 anak, 18%), dan berkembang sangat baik (12 anak, 71%). Grafik berikut menampilkan persentase temuan untuk pertumbuhan pengenalan angka:

Kemampuan pengenalan angka anak-anak meningkat cukup cepat selama siklus 2 karena sebagian besar dari mereka mengetahui cara

bermain dan alur permainannya. Untuk membantu anak-anak berhasil di masa depan, para peneliti juga memberikan saran kepada anak-anak yang baru mulai belajar mengenali angka. Pada siklus 2, kinerja pengenalan angka anak-anak rata-rata mencapai 88%. Karena tingkat keberhasilan aktivitas ular tangga di KB Permata Hati Samboja memenuhi indikator keberhasilan, penelitian ini dinilai memadai dan diakhiri pada siklus 2.

B. Pembahasan

Dari analisis temuan penelitian, terlihat jelas bahwa permainan ular tangga dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak KB Permata Hati Samboja yang berusia 3 hingga 4 tahun, khususnya dalam mengidentifikasi angka 1-10. Hasil ini konsisten dengan hipotesis Piaget, yang menempatkan kehidupan awal pada tahap praoperasional, ketika anak-anak mulai menggunakan simbol dan memahami ide-ide dasar melalui pengalaman nyata. Anak-anak dapat secara bertahap memahami konsep angka dengan terlibat dalam aktivitas seperti melempar dadu, menghitung langkah, dan memindahkan bidak sesuai dengan angka yang muncul. Hal ini memvalidasi teori Vygotsky bahwa pertumbuhan kognitif anak difasilitasi oleh kontak sosial dan penggunaan instrumen budaya, seperti permainan edukatif.

Selain itu, temuan penelitian ini konsisten dengan temuan Royani & Suryana (2023), yang memperlihatkan permainan Ular Tangga menumbuhkan lingkungan belajar yang menyenangkan dan menarik, mendorong anak-anak untuk aktif terlibat dalam proses pendidikan. Permainan Ular Tangga mudah diadaptasi dan dapat digunakan pada berbagai fase perkembangan anak usia dini, sebagaimana

dibuktikan oleh perbedaan usia antar individu (5–6 tahun pada penelitian sebelumnya dan 3–4 tahun pada penelitian ini). Akibatnya, permainan ini menumbuhkan keterampilan sosial dan emosional termasuk menunggu giliran, bekerja sama, dan menerima hasil permainan dengan sportif, serta membantu pemain mengenali angka.

Temuan studi ini menguatkan pernyataan Nurwijayanti (2025) bahwa perkembangan kognitif anak sangat dipengaruhi oleh lingkungan belajar yang mendukung dan menarik. Guru dapat secara efektif menciptakan lingkungan belajar yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini dengan mengubah permainan konvensional menjadi permainan edukatif. Hal ini membuat pembelajaran menjadi kurang repetitif dan lebih eksploratif serta menyenangkan. Akibatnya, penggunaan permainan ular tangga dapat dilihat sebagai inovasi pembelajaran menyeluruh yang menggabungkan unsur sosial, emosional, fisik, dan kognitif ke dalam latihan yang menyenangkan.

Penelitian 2 siklus yang dilakukan di KB Permata Hati Samboja mengungkapkan bahwa hasil belajar dari aktivitas menggunakan permainan ular tangga memenuhi standar yang dibutuhkan. Perkembangan kognitif anak dalam mengidentifikasi angka 1 hingga 10 meningkat pesat, dan mereka mampu mengidentifikasi angka menggunakan pohon angka dan permainan ular tangga.

Di KB Permata Hati di Samboja, mengajarkan konsep angka 1 sampai 10 melalui permainan ular tangga merupakan metode yang berhasil karena memadukan permainan dengan pendidikan. Anak-anak diminta untuk melempar

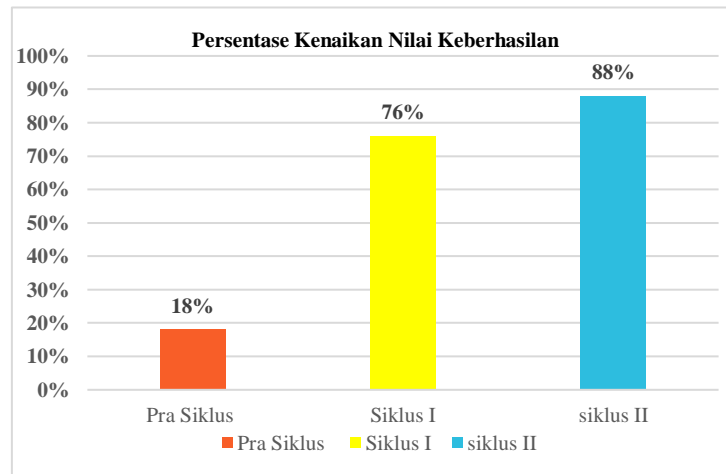
dadu, menghitung jumlah titik yang muncul, dan kemudian memindahkan bidak mereka sesuai dengan hasilnya. Melalui teknik ini, anak-anak dapat langsung belajar mengidentifikasi simbol angka dan berhitung menggunakan gerakan nyata. Misalnya, ketika seorang anak melempar dadu dan melihat tiga titik, mereka berteriak "satu, dua, tiga" dan menggerakkan dadu dengan melompat dan berhenti di kotak yang memiliki angka tiga. Ini memungkinkan pencapaian indikator secara bertahap seperti menghitung titik pada dadu, memperlihatkan kotak bernomor berdasarkan hasil lemparan dadu, menghitung langkah kaki, dan melanjutkan rangkaian kotak bernomor berdasarkan pola tersebut.

Berbagai kendala ditemukan selama penelitian, seperti anak-anak yang kesulitan melanjutkan urutan angka sesuai dengan arahan permainan dan mudah melupakan angka yang disebutkan setelah mengganggu bidak. Ini wajar karena balita masih mengembangkan pemikiran yang konsisten dan memori jangka pendek. Agar anak-anak terbiasa mengaitkan simbol angka dengan tindakan nyata, guru harus memberikan pengulangan, arahan, dan dorongan. Tantangan-tantangan ini tidak mengurangi efektivitas permainan Ular Tangga sebagai alat pengajaran; sebaliknya, tantangan tersebut dapat diatasi dengan strategi bimbingan yang ketat.

Kemampuan pengenalan angka anak-anak dapat dengan mudah ditingkatkan dengan bermain Ular Tangga karena ini adalah aktivitas pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Selain itu, anak-anak lebih antusias dan terlibat dalam memainkan permainan Ular Tangga. Grafik keberhasilan berikut mengilustrasikan hal ini dengan membandingkan penelitian pra-siklus dengan siklus I dan II.

Tabel 4. 5 Lembar Rekap Hasil Penelitian Persiklus

No	Nama anak	Pra Tindakan		Siklus 1		Siklus 2	
		Rata-rata	Kriteria	Rata-rata	kriteria	Rata-rata	kriteria
1	Alif	4	BB	7	MB	12	BSH
2	Asta	15	BSB	16	BSB	16	BSB
3	Santika	7	MB	11	BSH	12	BSH
4	Ghibran	4	BB	5	MB	7	MB
5	Hanin	7	MB	11	BSH	13	BSB
6	Ica	8	MB	15	BSB	16	BSB
7	Mahlika	4	BB	5	MB	8	MB
8	Razka	7	MB	12	BSH	16	BSB
9	Habil	8	MB	12	BSH	16	BSB
10	Rizki	7	MB	11	BSH	12	BSH
11	Nadzira	8	MB	12	BSH	13	BSB
12	Nasyama	7	MB	11	BSH	13	BSB
13	Rania	8	MB	12	BSH	13	BSB
14	Aiz	4	BB	7	MB	13	BSB
15	Adilah	7	MB	11	BSH	13	BSB
16	Razqya	11	BSH	16	BSB	16	BSB
17	Eca	11	BSH	15	BSB	16	BSB
	BB	4		0		0	
	MB	10		4		2	
	BSH	2		9		3	
	BSB	1		4		12	
	Jumlah Siswa	17	100%	17	100%	17	100%
	Nilai rata-rata	7,47	MB	11,12	BSH	13,24	BSB
	Nilai keberhasilan	3	18%	13	76%	15	88%



Tabel dan grafik yang disebutkan memperlihatkan bagaimana kemampuan pengenalan angka anak-anak meningkat secara signifikan dari pra-siklus ke siklus I dan siklus II di KB Permta Hati Samboja menggunakan permainan ular tangga. Terdapat tiga anak dalam kategori BSH dan BSB pada pra-siklus, dengan persentase 18%. Setelah siklus I dengan dua 2, terjadi peningkatan dalam pengenalan simbol angka, dengan nilai keberhasilan 76% dengan kategori BSH sebanyak 9 anak dengan persentase 53% dan kategori BSB sebanyak 4 anak dengan persentase 24%. Ini memperlihatkan Siklus I telah memenuhi kriteria keberhasilan yang dimaksudkan. Untuk meningkatkan tingkat keberhasilan dan memperkuat pemahaman anak-anak tentang konsep angka, penelitian ini masih membutuhkan putaran ke 2. Hasilnya, terjadi peningkatan 58% dari tahap pra-siklus ke Siklus I dan peningkatan 12% dari Siklus I ke Siklus II.

Temuan penelitian tindakan kelas tentang penggunaan permainan ular tangga untuk anak-anak usia tiga hingga empat tahun memperlihatkan peningkatan yang signifikan dalam kemampuan mereka untuk mengidentifikasi konsep angka dasar.

Setelah bermain ular tangga, anak-anak yang sebelumnya kesulitan mengidentifikasi simbol angka dan menghubungkannya dengan jumlah benda mulai memperlihatkan kemajuan. Hal ini konsisten dengan penelitian Rahmatia (2025), yang menyatakan bahwa permainan ular tangga dapat meningkatkan keterampilan kognitif anak dalam pengenalan angka melalui aktivitas yang menghibur dan berulang, sehingga memudahkan anak untuk memahami konsep jumlah dan urutan angka.

Permainan ular tangga meningkatkan kemampuan sosial-emosional anak-anak di samping kemampuan kognitif mereka. Anak-anak belajar untuk bersabar, bekerja sama dengan teman sebaya, dan memperlihatkan sportivitas dengan menerima hasil permainan. Hasil ini sejalan dengan penelitian yang memperlihatkan bagaimana bermain permainan ular tangga berbasis lingkungan membantu anak-anak mengembangkan keterampilan sosial, kemampuan memecahkan masalah, dan pengenalan angka. Akibatnya, telah dibuktikan bahwa indikator penilaian yang menggabungkan elemen psikomotor, afektif, dan kognitif sangat penting untuk memulai perkembangan anak melalui bermain.

Kemampuan kognitif dan kepercayaan diri anak usia dini telah terbukti meningkat melalui permainan instruksional Ular Tangga (Aprilia dkk., 2024). Melalui aktivitas seperti melempar dadu, menghitung gerakan, dan memindahkan bidak, anak-anak belajar memahami angka dan mengembangkan kepercayaan diri dalam kemampuan mereka untuk menyelesaikan tugas permainan. Hal ini memperlihatkan indikator evaluasi seperti mengenali simbol angka, menyebutkan angka, dan menghubungkan angka dengan kuantitas mungkin mencapai potensi

maksimalnya ketika anak-anak memainkan permainan yang menyenangkan dan menarik.

Menurut sebuah studi oleh Fatima dkk. (2023) yang diterbitkan dalam *Obsession Journal: Early Childhood Education Journal*, anak-anak berusia 4 hingga 5 tahun dapat meningkatkan kemampuan kognitif mereka dengan bermain permainan ular tangga, khususnya dalam hal mengidentifikasi angka 1 hingga 10. Anak-anak yang berpartisipasi dalam permainan tersebut memperlihatkan peningkatan yang signifikan dalam kemampuan mereka untuk menghitung benda berdasarkan angka yang mereka peroleh dan mengurutkan angka. Sebagai tolok ukur perkembangan bayi, studi ini menyoroti pentingnya indikator evaluasi yang mencakup aspek kognitif (pengenalan dan pengurutan angka), aspek emosional (kegembiraan bermain), dan aspek psikomotor (ketepatan dalam menghitung langkah).

C. Temuan Penelitian

Penggunaan permainan ular tangga di KB Permata Hati Samboja terbukti meningkatkan kemampuan kognitif anak-anak usia tiga hingga empat tahun, menurut temuan studi dua siklus. Setelah bermain, anak-anak yang sebelumnya kesulitan mengidentifikasi simbol angka mengalami peningkatan kemampuan dalam menyebutkan angka 1 hingga 10 secara berurutan, mengaitkan jumlah benda dengan simbol angka, dan menghitung langkah berdasarkan angka dadu. Permainan ini juga berdampak positif pada kemampuan sosial-emosional anak-anak, seperti kemampuan mereka untuk menunggu giliran, berkolaborasi, dan menerima akhir permainan dengan sportivitas yang baik. Hasil ini memperlihatkan permainan ular

tangga merupakan metode pembelajaran alternatif yang bermanfaat, menghibur, dan sesuai untuk anak-anak usia dini.

D. Keterbatasan Penelitian

Terdapat sejumlah keterbatasan dalam penelitian ini. Pertama, hasil penelitian tidak dapat diterapkan pada semua anak usia dini karena jumlah subjek terbatas pada anak-anak di KB Permata Hati Samboja yang berusia antara 3-4 tahun. Kedua, hasil yang tidak merata disebabkan oleh perbedaan kemampuan individu. Selain itu, proses pembelajaran dipengaruhi oleh keadaan emosional anak dan dukungan orang tua mereka. Penelitian ini juga tidak dapat memodifikasi desain atau menyertakan media yang lebih modern karena media permainan yang digunakan sangat mendasar.

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

A. Simpulan

Studi tersebut menyimpulkan bahwa dengan setiap siklus, jumlah keterampilan pengenalan anak-anak meningkat secara signifikan. Hanya tiga dari tujuh belas siswa yang memperlihatkan perkembangan yang diprediksi selama periode pra-siklus, dengan dua anak (12%) termasuk dalam kelompok "Berkembang Sesuai Harapan" dan satu anak (6%) termasuk dalam kategori "Berkembang Sangat Baik", dengan tingkat keberhasilan keseluruhan 18%. Setelah Siklus I, yang berlangsung selama dua sesi, kemajuan meningkat menjadi 13 anak, dengan 4 anak (24%) berkembang sangat baik dan 9 anak (53%) berkembang sesuai prediksi, menghasilkan tingkat keberhasilan 76%. Peningkatan berlanjut di Siklus II, yang juga dilakukan dalam dua pertemuan, dengan 15 anak mencapai tujuan dan tingkat keberhasilan keseluruhan 88%.

Berdasarkan angka-angka ini, 76% tindakan pada siklus I memenuhi kriteria keberhasilan, sedangkan 88% tindakan pada siklus II menghasilkan hasil yang diinginkan. Hasil ini memperlihatkan peningkatan nilai keberhasilan sebesar 12% dari siklus I ke siklus II. Oleh karena itu, pertemuan 2 pada siklus I telah mencapai nilai keberhasilan. Untuk mendapatkan hasil yang lebih baik dan meningkatkan prestasi anak-anak dari siklus I, peneliti masih perlu melakukan siklus II dengan dua pertemuan.

Para peneliti mungkin dapat menyimpulkan bahwa permainan Ular Tangga meningkatkan kemampuan berhitung dasar, pemahaman urutan angka, fokus, dan koordinasi motorik halus saat memindahkan bidak di papan permainan. Bagi anak-anak berusia tiga hingga empat tahun, permainan Ular Tangga menawarkan keuntungan sosial-emosional yang substansial di samping keuntungan kognitif. Anak belajar menunggu giliran, menerima hasil permainan dengan sportif, serta mengelola perasaan ketika mengalami kemajuan (naik tangga) maupun kemunduran (turun karena ular). Interaksi dengan teman sebaya dalam permainan ini menumbuhkan keterampilan komunikasi, kerja sama, dan rasa kebersamaan. Desain papan Ular Tangga yang cerah dan karakter-karakter yang menarik memberikan suasana belajar yang menyenangkan yang membantu anak-anak belajar tentang angka sekaligus mendapatkan pengalaman penting dalam menciptakan sikap positif terhadap belajar dan bermain dengan orang lain.

Akibatnya, Ular Tangga dapat digunakan sebagai alat pengajaran untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak-anak usia dini dan meningkatkan antusiasme serta tingkat aktivitas mereka saat belajar angka. Bagi anak-anak usia dini, terutama yang berusia antara tiga dan empat tahun, ini adalah alat yang menghibur.

B. Implikasi

Pihak-pihak berikut ini terdampak oleh temuan studi:

1. Bagi guru

Permainan ular tangga dapat dijadikan sebagai inovasi media pembelajaran kreatif untuk mengenalkan konsep bilangan dasar secara menyenangkan.

2. Bagi sekolah

Studi memberi kontribusi dalam pada kualitas belajar PAUD melalui penerapan media edukatif yang sesuai dengan karakteristik anak.

3. Bagi anak

Permainan ular tangga menumbuhkan keterampilan sosial dan emosional sekaligus menawarkan pengalaman pendidikan yang menarik dan menghibur.

4. Bagi peneliti lain

Studi bisa jadi acuan untuk mengembangkan media pembelajaran sejenis dengan variasi yang lebih luas, baik dari segi desain maupun integrasi teknologi.

C. Saran

Mengacu pada keterbatasan studi, beberapa masukan bisa diajukan.

1. Untuk membuat pembelajaran lebih beragam dan menarik, para pendidik didorong untuk membuat versi permainan edukatif yang sesuai dengan kebutuhan anak-anak usia dini.
2. Untuk menyelidiki efek jangka panjang dari bermain permainan Ular Tangga, dapat dilakukan lebih banyak penelitian dengan lebih banyak peserta dan jangka waktu yang lebih lama.
3. Untuk lebih mendorong anak-anak belajar, permainan Ular Tangga dapat dimodifikasi dengan integrasi teknologi atau desain visual yang lebih menarik.
4. Untuk menjaga stimulasi kognitif anak, orang tua didorong untuk membantu kegiatan belajar anak-anak mereka menggunakan permainan edukatif di rumah.

DAFTAR PUSTAKA

- Ais Larasati, Dedi Aryadi, Y. (2024). *Mengenal Konsep Bilangan Menggunakan Media Permainan Dadu Pada Anak Usia Dini*. 01, 41–47. [file:///C:/Users/ACER/Downloads/Mengenal+Konsep+Bilangan+Menggunakan+Media+Permainan+Dadu+Pada+Anak+Usia+Dini%20\(3\).pdf](file:///C:/Users/ACER/Downloads/Mengenal+Konsep+Bilangan+Menggunakan+Media+Permainan+Dadu+Pada+Anak+Usia+Dini%20(3).pdf)
- Arina Asmal Hidayah, Indah Ramadhani, Radit Septa Wijaya, Sani Safitri, S. (2025). *Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif Peserta Didik*. 9(1),111–122. <https://ejournal.upi.edu/index.php/agapedia/article/viewFile/85943/32576>
- Boro, intan maria. (2024). *Implementasi Metode Pembelajaran Bermain Ular Tangga Dalam Meningkatkan Efektifitas Belajar Pada Anak Usia Dini Di Era Modern*.01(02),49–56. [file:///C:/Users/ACER/Downloads/Implementasi+Metode+Pembelajaran+Bermain+Ular+Tangga+Dalam+Meningkatkan+Efektivitas+Belajar+Pada+Anak+Usia+Dini+Di+Era+Modern%20\(3\).pdf](file:///C:/Users/ACER/Downloads/Implementasi+Metode+Pembelajaran+Bermain+Ular+Tangga+Dalam+Meningkatkan+Efektivitas+Belajar+Pada+Anak+Usia+Dini+Di+Era+Modern%20(3).pdf)
- Dr. Afi Parnawi, M. P. (n.d.). No Title. In *Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research)* (p. 8). [https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=jNJZEQAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=Penelitian+Tindakan+Kelas+\(Classroom+Action+Research\)&ots=m8MAafKXi_&sig=ZxYVkdgKiyrNH3ouN859XD-ZDt8&redir_esc=y#v=onepage&q=Penelitian%20Tindakan%20Kelas%20\(Classroom%20Action%20Research\)&f=false](https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=jNJZEQAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=Penelitian+Tindakan+Kelas+(Classroom+Action+Research)&ots=m8MAafKXi_&sig=ZxYVkdgKiyrNH3ouN859XD-ZDt8&redir_esc=y#v=onepage&q=Penelitian%20Tindakan%20Kelas%20(Classroom%20Action%20Research)&f=false)
- Gunanti, E., Wahyuningsih, S., Dewi, N. K., Pg-paud, P. S., Maret, U. S., & Umah, M. (2021). *Mengenal Konsep Bilangan Melalui Pembelajaran Multimedia Pada Anak 4-5 Tahun*. 9(2). [file:///C:/Users/ACER/Downloads/47620-137097-1-PB%20\(3\).pdf](file:///C:/Users/ACER/Downloads/47620-137097-1-PB%20(3).pdf)
- Hafidza, R., Wati, K. S., & Safitri, D. (2024). *Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Berdasarkan Keterampilan Berpikir Simbolik*. April, 11–20. <https://ejournal.iainutuban.ac.id/index.php/alzam/article/view/774>
- Hapsari, R. (2020). *Pengembangan Kognitif Anak Melalui Kegiatan Mengelompokkan Benda Dengan Media Bola Warna*. 3, 18–24. <https://journal.uir.ac.id/index.php/generasiemas/article/view/5251>
- Hayani, A. (2023). *Penerapan Permainan Ular Tangga Berbasis Lingkungan Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang dan Pemecahan Masalah di TK Negeri Pembina Tais Pada Kelompok B*. 13(1), 140–151.
- Hurriyati, D., & Fatimah, A. (2025). *Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Berhitung Pada Anak Kelas 1 SD Negeri 11 Tanjung Batu*. 4(1), 1–6. <https://journal.unram.ac.id/index.php/jippm/id/article/view/6059>
- Iswinarti, N. K. Z. dan. (2024). *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini melalui*

Stimulasi Orang Tua. 12(2), 253–260.

- Maria Fatima Mardiana Angkur, Theresia Alviani Sum, Beata Palmin, V. C. N. (2023). *Upaya Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun melalui Permainan Ular Tangga*. 7(2), 2443–2452.
- Noviana, D. (2025). *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Dalam Perspektif Jean Piaget Dan Lev Vygotsky*. 8(2), 80–88.
<https://ppjp.ulm.ac.id/journals/index.php/jpbk/article/view/17001>
- Nurwijayanti, W. (2025). *perkembangan kognitif pada anak usia dini*. 06(03), 4223–4227.
- Puspadewi, K. (2023). *Mengenal Konsep Dan Lambang Bilangan Menggunakan Media Papan Raba Pada Anak Usia 3-4 Tahun di PAUD Insan Prestasi school*. 3(October 2016). <https://ejurnal.undana.ac.id/jpm/article/view/13052>
- Rahmatia. (2025). *Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak dalam Mengenal Konsep Bilangan Melalui Kegiatan Bermain Ular Tangga Angka di Kelompok B RA Al-Ikhlis Tanjung Selor*. 1(1), 94–98.
- Raniasanisa rahmi, desyandri, irda murni. (2023). *Pentingnya Perkembangan Kognitif Pada Anak*. 09, 5057–5065.
<https://www.journal.stkipsubang.ac.id/index.php/didaktik/article/view/1297>
- Reni ardiana, Yuni Ika Pratiwi, R. A. D. H. (2024). *Pembelajaran matematika dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun*. *Pendidikan*, 5(2), 118–123.
- Ria Sari, Reni, P. (2025). *Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak dalam Mengenal Konsep Bilangan Melalui Kegiatan Bermain Ular Tangga di Kelompok B RA Darussalam*. 1(1), 156–160.
<https://ojs.jurnalstuditindakan.id/jste/article/view/33>
- Royani, I., & Suryana, D. (2023). *Peningkatan Kemampuan Konsep Bilangan melalui Bermain Ular Tangga pada Anak Usia Dini*. 7(1), 17–26.
<https://pdfs.semanticscholar.org/418b/e8d91416153ce850f814e16e91ff82f253f2.pdf>
- Samhah Taurisa Aprilia, Hendirik Siswono, M. A. S. (2024). *Permainan Ular Tangga Edukasi Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Anak Usia Dini*. 7(02), 127–136.
<https://pdfs.semanticscholar.org/418b/e8d91416153ce850f814e16e91ff82f253f2.pdf>
- Saputri, L. D., & Tangga, M. U. (2023). *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka Melalui Media UlarTangga di Kelompok B Taman kanak-Kanak.Yosi Nanga Pinoh Kabupaten Melawi*.
<https://jurnalstkipmelawi.ac.id/index.php/MKJPAUD/article/view/1863>
- Sari, M. Y., Suarni, N. K., & Margunayasa, I. G. (2025). *Penerapan Teori*

Perkembangan Kognitif Jean Piaget dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah. 25(1), 546–553.<https://e-journal.unimudasorong.ac.id/index.php/jurnalpendidikandasar/article/view/1793>

Semi Stefanus Taneo, andi Admoko, B. B. W. (2024). *Keefektifan Penggunaan Alat Peraga Montessori untuk Mengembangkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak Usia 4-5 Tahun.* 13(1), 72–81. <https://pdfs.semanticscholar.org/5507/c54da5c3b0aa6c869f5c9962e6aec4817a33.pdf>

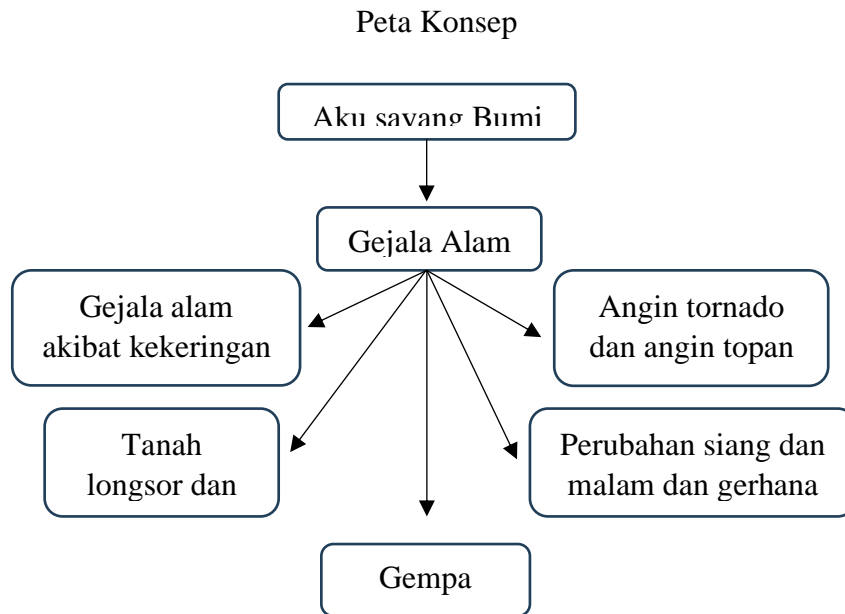
Setiawati, F. A., Negeri, I., Kalijaga, S., & Dini, A. U. (2021). *Penerapan Strategi Pembelajaran Melalui Permainan Ular Tangga Tantangan Dalam Meningkatkan Perkemangan Kognitif Pada Anak Usia Dini.* 8(1), 49–61.

Siti Nurbaizura, I Wayan Karta, I Nyoman Suarta, N. (2022). *Pengembangan Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kognitif, Bahasa Dan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun (Studi Kasus Di Dusun Montong Belae Kecamatan Keruak Tahun 2020-2021).* 2(2), 56–60. [file:///C:/Users/ACER/Downloads/Siti+Nurbaizura%20\(3\).pdf](file:///C:/Users/ACER/Downloads/Siti+Nurbaizura%20(3).pdf)

LAMPIRAN

Modul Ajar Gejala Alam Informasi Umum

Nama	Dina Triasih	Jenjang/Kelas	KB
Asal Sekolah	KB Permata Hati	Mata Pelajaran	-
Alokasi Waktu	1-5 pertemuan 120 menit/hari	Jumlah Siswa	17 anak
Model Pembelajaran	Tatap Muka		
Fase	Fondasi		
Tema/Topik	Aku Sayang Bumi/Gejala Alam		
Tujuan Kegiatan	<ul style="list-style-type: none"> • Anak memperlihatkan rasa ingin tahu apa saja gejala alam yang ada disekitar kita • Anak memperlihatkan keahlian berpikir kritis yang mendasar. 		
Kata Kunci	Gempa bumi, tanah longsor, tanah geser, kemarau, angin tornado, angin topan, perubahan siang dan malam, gerhana		
Deskripsi Umum Kegiatan	<p>Anak diajak mengenal apa saja gejala alam yang ada di sekitar kita.</p> <p>Anak diajak melihat pemandangan di luar melihat matahari dan anak diajak membuat gambar bentuk gerhana bulan dengan tehnik usap</p>		
Alat dan Bahan	<ul style="list-style-type: none"> • Kertas, hvs dan karton warna hitam 		
Sarana Prasarana	Ruangan kelas, halaman terbuka.		



Curah Ide Kegiatan

Peta konsep dapat digunakan untuk membuat aktivitas-aktivitas berikut:

- a. Kegiatan awal untuk memantik ide atau imajinasi anak seperti:
 - Mengamati lingkungan sekitar.
 - Membaca buku cerita yang berkaitan dengan gejala alam.
 - Menonton film atau video terkait gejala alam.
 - Pendidik bersama anak mencari informasi dari media sosial.
- b. Kegiatan Main
 - Membuat karya gerhana menggunakan krayon.
 - Bernyanyi lagu tentang gejala alam.
 - Bermain ular tangga

Pelibatan orang tua :

- Orang tua harus mendorong anak-anak mereka untuk menyelidiki hal-hal yang berkaitan dengan matahari, bulan, dan bintang.
- Orang tua dapat mendesak anak-anak mereka untuk menggunakan sumber daya lain untuk mempelajari lebih lanjut tentang siang dan malam.

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran
Kb “Permata Hati ” Tahun Ajaran 2025 / 2026
Kelompok/ Usia: 3-4 Tahun
Tema/Topik: Aku Sayang Bumi/Alam Semesta
Semester/Minggu: II./III
Hari/Tanggal: Senin, 19 Januari 2026

Tujuan Kegiatan:

- Melalui pengamatan, penyelidikan, dan eksperimen dengan peristiwa alam, anak-anak memperlihatkan rasa ingin tahu.
- Anak-anak memperlihatkan kemampuan berpikir kritis yang mendasar.

Alat dan Bahan

- Buku-buku tentang gejala alam
- Video tentang gejala alam
- Kertas ,karton hitam berbentuk bundar, belimbing,pelepah pisang, sedotan

Kegiatan

Upacara bendera

Pembukaan

- Berbaris, membuat lingkaran dan berdo'a, absensi
- Menanyakan kabar, menyanyikan lagu pembuka dan lagu “macam-macam gejala awal”.
- Menghafal doa bangun tidur.

Kegiatan Inti

- Menyebutkan nama-nama hari
- Menyebutkan huruf a-p
- Mengenal macam-macam gejala alam (gerhana matahari dan bulan)
- Menempel bentuk bulan bintang dan matahari pada waktu yang tepat
- Membuat gerhana matahari

Penutup

- Anak-anak menjelaskan sensasi yang mereka rasakan saat bermain serta aktivitas utama yang mereka lakukan (aktivitas yang paling menarik minat mereka)
- Pertanyaan dan jawaban tentang kejadian hari ini
- Berbicara tentang apa yang akan terjadi besok
- Salam, doa, dan pulang ke rumah.

Samboja, 19 januari 2026

Mengetahui,
Kepala sekolah
KB Permata Hati

Guru Kelas

Dina Wati

Dina Triasih

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran
Kb “Permata Hati ” Tahun Ajaran 2025 / 2026
Kelompok/ Usia: 3-4 Tahun
Tema/Topik: Aku Sayang Bumi/Alam Semesta
Semester/Minggu: II./III
Hari/Tanggal: Selasa, 20 Januari 2026

Tujuan Kegiatan:

- Melalui pengamatan, penyelidikan, dan eksperimen dengan peristiwa alam, anak-anak memperlihatkan rasa ingin tahu.
- Anak-anak memperlihatkan kemampuan berpikir kritis yang mendasar..

Alat dan Bahan

- Video tentang tanah longsor

Kegiatan

Pembukaan

- Berbaris, membuat lingkaran dan berdo'a, absensi
- Menanyakan kabar, menyanyikan lagu pembuka dan lagu “macam-macam gejala awal”.
- Menghafal doa bangun tidur.

Kegiatan Inti

- Menyebutkan nama-nama hari
- Menyebutkan huruf a-p
- Mengenal gejala alam (tanah longsor)
- Menggunting dan menempel kartu huruf kalimat “tanah longsor”

Penutup

- Anak-anak menjelaskan sensasi yang mereka rasakan saat bermain serta aktivitas utama yang mereka lakukan (aktivitas yang paling menarik minat mereka)
- Pertanyaan dan jawaban tentang kejadian hari ini
- Berbicara tentang apa yang akan terjadi besok
- Salam, doa, dan pulang ke rumah..

Samboja, 20 januari 2026

Mengetahui,
Kepala sekolah
KB Permata Hati

Guru Kelas

Dina Wati

Dina Triasih

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran
Kb “Permata Hati ” Tahun Ajaran 2025 / 2026
Kelompok/ Usia: 3-4 Tahun
Tema/Topik: Aku Sayang Bumi/Alam Semesta
Semester/Minggu: II./III
Hari/Tanggal: Rabu, 21 Januari 2026

Tujuan Kegiatan:

- Anak memperlihatkan keahlian berpikir kritis yang mendasar.

Alat dan Bahan

- Video tentang gejala alam kemarau
- Media ular tangga
- Pion
- Dadu

Kegiatan

Pembukaan

- Berbaris, membuat lingkaran dan berdo'a, absensi
- Menanyakan kabar, menyanyikan lagu pembuka dan lagu “macam-macam gejala awal”.
- Menghafal doa bangun tidur.

Kegiatan Inti

- Menghitung 1-30
- Menyebutkan angka 1-10 dengan bahasa inggris
- Bermain ular tangga

Penutup

- Anak-anak menjelaskan sensasi yang mereka rasakan saat bermain serta aktivitas utama yang mereka lakukan (aktivitas yang paling menarik minat mereka)
- Pertanyaan dan jawaban tentang kejadian hari ini
- Berbicara tentang apa yang akan terjadi besok
- Salam, doa, dan pulang ke rumah..

Samboja, 21 januari 2026

Mengetahui,
Kepala sekolah
KB Permata Hati

Guru Kelas

Dina Wati

Dina Triasih

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran
Kb “Permata Hati ” Tahun Ajaran 2025 / 2026
Kelompok/ Usia: 3-4 Tahun
Tema/Topik: Aku Sayang Bumi/Alam Semesta
Semester/Minggu: II./III
Hari/Tanggal: Kamis, 22 Januari 2026

Tujuan Kegiatan:

- Anak memperlihatkan keahlian berpikir kritis yang mendasar.

Alat dan Bahan

- Video tentang gejala alam
- Media ular tangga
- Pion
- Dadu

Kegiatan

Pembukaan

- Berbaris, membuat lingkaran dan berdo'a, absensi
- Menanyakan kabar, menyanyikan lagu pembuka dan lagu “macam-macam gejala awal”.
- Menghafal doa bangun tidur.

Kegiatan Inti

- Berhitung 1-30
- Menyebutkan angka 1-10 dengan bahasa inggris
- Mengenal gejala alam (angin tornado)
- Bermain ular tangga

Penutup

- Anak-anak menjelaskan sensasi yang mereka rasakan saat bermain serta aktivitas utama yang mereka lakukan (aktivitas yang paling menarik minat mereka)
- Pertanyaan dan jawaban tentang kejadian hari ini
- Berbicara tentang apa yang akan terjadi besok
- Salam, doa, dan pulang ke rumah..

Samboja, 22 januari 2026

Mengetahui,
Kepala sekolah
KB Permata Hati

Guru Kelas

Dina Wati

Dina Triasih

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran
Kb “Permata Hati ” Tahun Ajaran 2025 / 2026
Kelompok/ Usia: 3-4 Tahun
Tema/Topik: Aku Sayang Bumi/Alam Semesta
Semester/Minggu: II./III
Hari/Tanggal: Jumat, 23 Januari 2026

Tujuan Kegiatan:

- Anak memperlihatkan keahlian berpikir kritis yang mendasar.

Alat dan Bahan

- Video tentang gejala alam
- Ular tangga
- Dadu
- Pion
- Pohon angka

Kegiatan

Senam irama

Pembukaan

- Berbaris, membuat lingkaran dan berdo'a, absensi
- Menanyakan kabar, menyanyikan lagu pembuka dan lagu “macam-macam gejala awal”.
- Menghafal doa bangun tidur.

Kegiatan Inti

- Menyebutkan huruf hijaiyah “alif-dal”
- Mengenal gejala alam (gempa bumi)
- Bermain ular tangga

Penutup

- Anak-anak menjelaskan sensasi yang mereka rasakan saat bermain serta aktivitas utama yang mereka lakukan (aktivitas yang paling menarik minat mereka)
- Pertanyaan dan jawaban tentang kejadian hari ini
- Berbicara tentang apa yang akan terjadi besok
- Salam, doa, dan pulang ke rumah..

Samboja, 23 januari 2026

Mengetahui,
Kepala sekolah
KB Permata Hati

Guru Kelas

Dina Wati

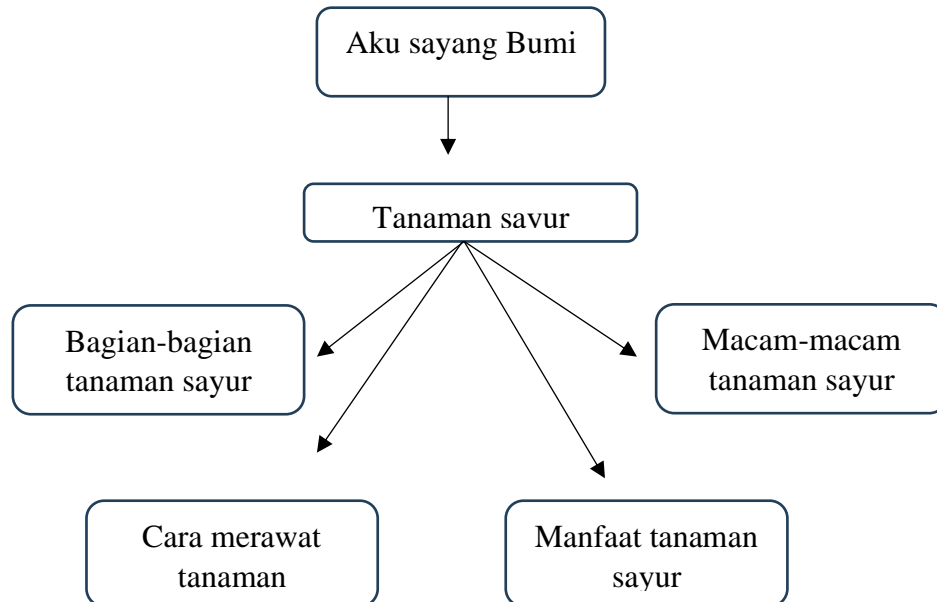
Dina Triasih

Modul Ajar Tanaman Sayur

Informasi Umum

Nama	Dina Triasih	Jenjang/Kelas	KB
Asal Sekolah	KB Permata Hati	Mata Pelajaran	-
Alokasi Waktu	1-5 pertemuan 120 menit/hari	Jumlah Siswa	17 anak
Model Pembelajaran	Tatap Muka		
Fase	Fondasi		
Tema/Topik	Aku Sayang Bumi/tanamn sayur		
Tujuan Kegiatan	<ul style="list-style-type: none"> • Anak memperlihatkan rasa ingin tahu apa saja tanaman sayur,manfaat,cara merawat dan bagian dari tanaman 		
Kata Kunci	Tanaman sayur, macam-macam tanaman sayur, bagian dari tanaman dan cara merawat tanaman		
Deskripsi Umum Kegiatan	<p>Anak diajak mengenal apa saja tanaman sayur, yang ada di sekitar kita.</p> <p>Anak diajak melihat pemandangan di luar melihat tanaman sayur yang ada di toga dasawisma kenanga dan anak diajak membuat hasil kaya dari tanaman sayur</p>		
Alat dan Bahan	<ul style="list-style-type: none"> • Kertas hvs, tanaman sayur,lem 		
Sarana Prasarana	Ruangan kelas, halaman terbuka, kebun toga dasawisma kenanga		

Peta Konsep



Curah Ide Kegiatan

Beberapa kegiatan yang dapat dikembangkan dari peta konsep, antara lain:

- a. Kegiatan awal untuk memantik ide atau imajinasi anak seperti:
 - Mengamati lingkungan sekitar.
 - Membaca buku cerita yang berkaitan dengan tanaman sayur.
 - Menonton video tentang macam-macam tanaman sayur
 - Pendidik bersama anak mencari informasi dari media sosial.
- b. Kegiatan Main
 - Membuat karya dari sayuran
 - Bermain ular tangga

Pelibatan orang tua :

- Orang tua dapat mengajak anak untuk mengeksplorasi benda-benda yang terkait sayuran.
- Orang tua dapat mengajak anak untuk mencari tahu lebih jauh tentang sayuran.

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran
Kb “Permata Hati ” Tahun Ajaran 2025 / 2026
Kelompok/ Usia: 3-4 Tahun
Tema/Topik: Aku Sayang Bumi/tanaman sayur
Semester/Minggu: II./IV
Hari/Tanggal: Senin, 26 Januari 2026

Tujuan Kegiatan:

- Anak memperlihatkan keahlian berpikir kritis yang mendasar.

Alat dan Bahan

- Buku-buku tentang tanaman sayur
- Video tentang macam-macam tanaman sayur
- Ular tangga
- Dadu
- Pion
- Pohon angka

Kegiatan

Upacara bendera

Pembukaan

- Berbaris, membuat lingkaran dan berdo'a, absensi
- Menanyakan kabar, menyanyikan lagu pembuka dan lagu “tepuk sayuran”
- Menghafal doa bangun tidur.

Kegiatan Inti

- Menyebutkan nama-nama hari
- Menyebutkan huruf a-p
- Mengenal manfaat tanaman sayur
- Bermain ular tangga

Penutup

- Anak-anak menjelaskan sensasi yang mereka rasakan saat bermain serta aktivitas utama yang mereka lakukan (aktivitas yang paling menarik minat mereka)
- Pertanyaan dan jawaban tentang kejadian hari ini
- Berbicara tentang apa yang akan terjadi besok
- Salam, doa, dan pulang ke rumah

Samboja, 26 januari 2026

Mengetahui,
Kepala sekolah
KB Permata Hati

Guru Kelas

Dina Wati

Dina Triasih

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran
Kb “Permata Hati ” Tahun Ajaran 2025 / 2026
Kelompok/ Usia: 3-4 Tahun
Tema/Topik: Aku Sayang Bumi/manfaat sayur
Semester/Minggu: II./IV
Hari/Tanggal: Selasa, 27 Januari 2026

Tujuan Kegiatan:

- Anak memperlihatkan keahlian berpikir kritis yang mendasar.

Alat dan bahan

- Video tentang manfaat tanaman

Kegiatan

Pembukaan

- Berbaris, membuat lingkaran dan berdo'a, absensi
- Menanyakan kabar, menyanyikan lagu pembuka dan lagu “menanam jagung”
- Menghafal doa bangun tidur.

Kegiatan Inti

- Menyebutkan nama-nama hari
- Menyebutkan huruf a-p
- Mengenal manfaat tanaman
- Bermain ular tangga

Penutup

- Anak-anak menjelaskan sensasi yang mereka rasakan saat bermain serta aktivitas utama yang mereka lakukan (aktivitas yang paling menarik minat mereka)
- Pertanyaan dan jawaban tentang kejadian hari ini
- Berbicara tentang apa yang akan terjadi besok
- Salam, doa, dan pulang ke rumah.

Samboja, 27 januari 2026

Mengetahui,
Kepala sekolah
KB Permata Hati

Guru Kelas

Dina Wati

Dina Triasih

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran
Kb “Permata Hati ” Tahun Ajaran 2025 / 2026
Kelompok/ Usia: 3-4 Tahun
Tema/Topik: Aku Sayang Bumi/bagian tanaman
Semester/Minggu: II./IV
Hari/Tanggal: Rabu, 28 Januari 2026

Tujuan Kegiatan:

- Anak memperlihatkan keahlian berpikir kritis yang mendasar.

Alat dan Bahan

- Video tentang bagian-bagian tanaman
- Pohon tanaman

Kegiatan

Pembukaan

- Berbaris, membuat lingkaran dan berdo'a, absensi
- Menanyakan kabar, menyanyikan lagu pembuka dan lagu “aku pohon yang rindang”
- Menghafal doa bangun tidur.

Kegiatan Inti

- Menghitung 1-30
- Menyebutkan angka 1-10 dengan bahasa inggris
- Memasangkan angka dengan gambar
- Mengerjakan maze

Penutup

- Anak-anak menjelaskan sensasi yang mereka rasakan saat bermain serta aktivitas utama yang mereka lakukan (aktivitas yang paling menarik minat mereka)
- Pertanyaan dan jawaban tentang kejadian hari ini
- Berbicara tentang apa yang akan terjadi besok
- Salam, doa, dan pulang ke rumah.

Samboja, 28 januari 2026

Mengetahui,
Kepala sekolah
KB Permata Hati

Guru Kelas

Dina Wati

Dina Triasih

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran
Kb “Permata Hati ” Tahun Ajaran 2025 / 2026
Kelompok/ Usia: 3-4 Tahun
Tema/Topik: Aku Sayang Bumi/macam-macam sayuran
Semester/Minggu: II./IV
Hari/Tanggal: Kamis, 29 Januari 2026

Tujuan Kegiatan:

- Melalui pengamatan, penyelidikan, dan eksperimen dengan peristiwa alam, anak-anak memperlihatkan rasa ingin tahu.
- Anak-anak memperlihatkan kemampuan berpikir kritis yang mendasar.

Alat dan Bahan

- Video tentang macam-macam tanaman sayur
- Gelas
- Air
- Pewarna

Kegiatan

Pembukaan

- Berbaris, membuat lingkaran dan berdo'a, absensi
- Menanyakan kabar, menyanyikan lagu pembuka dan lagu “macam-macam tanaman sayur’
- Menghafal doa bangun tidur.

Kegiatan Inti

- Berhitung 1-30
- Menyebutkan angka 1-10 dengan bahasa inggris
- Menyebutkan macam-macam tanaman sayur
- Eksperimen sayur kol

Penutup

- Anak-anak menjelaskan sensasi yang mereka rasakan saat bermain serta aktivitas utama yang mereka lakukan (aktivitas yang paling menarik minat mereka)
- Pertanyaan dan jawaban tentang kejadian hari ini
- Berbicara tentang apa yang akan terjadi besok
- Salam, doa, dan pulang ke rumah.

Samboja, 29 januari 2026

Mengetahui,
Kepala sekolah
KB Permata Hati

Guru Kelas

Dina Wati

Dina Triasih

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran
Kb “Permata Hati ” Tahun Ajaran 2025 / 2026
Kelompok/ Usia: 3-4 Tahun
Tema/Topik: Aku Sayang Bumi/cara merawat tanaman
Semester/Minggu: II./IV
Hari/Tanggal: Jumat, 30 Januari 2026

Tujuan Kegiatan:

- Melalui pengamatan, penyelidikan, dan eksperimen dengan peristiwa alam, anak-anak memperlihatkan rasa ingin tahu.
- Anak-anak memperlihatkan kemampuan berpikir kritis yang mendasar.

Alat dan Bahan

- Video tentang gejala alam
- Ember
- gayung

Kegiatan

Senam irama

Pembukaan

- Berbaris, membuat lingkaran dan berdo'a, absensi
- Menanyakan kabar, menyanyikan lagu pembuka dan lagu “tomato”
- Menghafal doa bangun tidur.

Kegiatan Inti

- Menyebutkan huruf hijaiyah “alif-dal”
- Mengenal cara merawat tanaman
- Menyiram tanaman sayur di kebun

Penutup

- Anak-anak menjelaskan sensasi yang mereka rasakan saat bermain serta aktivitas utama yang mereka lakukan (aktivitas yang paling menarik minat mereka)
- Pertanyaan dan jawaban tentang kejadian hari ini
- Berbicara tentang apa yang akan terjadi besok
- Salam, doa, dan pulang ke rumah.

Samboja, 30 januari 2026

Mengetahui,
Kepala sekolah
KB Permata Hati

Guru Kelas

Dina Wati

Dina Triasih

Rpp Pra-siklus

Hari/Tanggal:Rabu 21 januari 2026

Kegiatan	Alat dan Bahan
<p>Kegiatan rutin diluar kelas (Berbaris, membaca doa masuk rumah)</p> <p>1.Kegiatan Awal (30 Menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Berdoa sebelum belajar ,salam,absen - menghafal doa bangun tidur 	<p>Guru dan anak murid</p> <p>Guru,Murid,Absen kelas</p> <p>Guru & murid</p>
<p>2.Kegiatan Inti (90 menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> - mengenal benda alam (api,macam,manfaat dan bahaya) -mengetahui permainan ular tangga -menyebutkan warna, macam gambar dan menghitung jumlah pada setiap kolom ular tanga -bermain ular tangga 	<ul style="list-style-type: none"> -laptop -media ular tangga -ular tangga,pion, dadu
<p>3.Istirahat (30 Menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> -makan Bersama -bermain 	<p>Bekal anak</p> <p>APE Luar dan APE dalam</p>
<p>4.Kegiatan Akhir</p> <ul style="list-style-type: none"> -Diskusi kegiatan hari ini dan esok hari -Persiapan pulang -Berdo'a sesudah belajar 	<p>Guru dan murid</p>
<p>5.Asesmen</p> <ul style="list-style-type: none"> - observasi 	

Mengetahui ,
Kepala Sekolah
KB Permata Hati

Guru Kelas

Dina Wati

Dina Triasih

Rpp Siklus I Pertemuan 1

Hari/Tanggal:kamis,22 januari 2026

Kegiatan	Alat dan Bahan
<p>Kegiatan rutin diluar kelas (Berbaris, membaca doa masuk rumah)</p> <p>1.Kegiatan Awal (30 Menit) - Berdoa sebelum belajar ,salam,absen - menghafal doa bangun tidur</p>	<p>Guru dan anak murid</p> <p>Guru,Murid,Absen kelas Guru & murid</p>
<p>2.Kegiatan Inti (90 menit) - berhitung 1-30 - menyebutkan angka 1-10 dengan bahasa inggris - menyebutkan apa saja gejala alam di sekitar - bermain ular tangga</p>	<p>-guru dan anak</p> <p>- laptop - ular tangga, dadu, pion</p>
<p>3.Istirahat (30 Menit) -makan Bersama -bermain</p>	<p>Bekal anak APE Luar dan APE dalam</p>
<p>4.Kegiatan Akhir -Diskusi kegiatan hari ini dan esok hari -Persiapan pulang -Berdo'a sesudah belajar</p>	<p>Guru dan murid</p>
<p>5.Asesmen - observasi</p>	

Mengetahui,
 Kepala Sekolah
 KB Permata Hati

Guru Kelas

Dina Wati

Dina Triasih

Rpp Siklus I Pertemuan 2

Hari/Tanggal:jumat, 23 januari 2026

Kegiatan	Alat dan Bahan
Kegiatan rutin diluar kelas (Berbaris, membaca doa masuk rumah)	Guru dan anak murid
Senam 1.Kegiatan Awal (30 Menit) - Berdoa sebelum belajar ,salam,absen - menghafal doa bangun tidur	Guru,Murid,Absen kelas Guru & murid
2.Kegiatan Inti (90 menit) - mengingat kembali apa yang di kenalkan pada hari kemaren dan menyebutkan kembali apa saja gejala alam yang ada di sekitar, serta dampak bahaya dari gejala alam tersebut - menyebutkan warna dan angka yang ada pohon angka - bermain ular tangga	- Guru dan anak - Pohon angka - Ular tangga,pion,dadu
3.Istirahat (30 Menit) -makan Bersama -bermain	Bekal anak APE Luar dan APE dalam
4.Kegiatan Akhir -Diskusi kegiatan hari ini dan esok hari -Persiapan pulang -Berdo'a sesudah belajar	Guru dan murid
5.Asesmen - observasi	

Mengetahui,
Kepala Sekolah
KB Permata Hati

Guru Kelas

Dina Wati

Dina Triasih

Rpp Siklus II Pertemuan 1

Hari/Tanggal: Senin, 26 Januari 2026

Kegiatan	Alat dan Bahan
Kegiatan rutin diluar kelas (Berbaris, membaca doa masuk rumah) Upacara bendera 1.Kegiatan Awal (30 Menit) - Berdoa sebelum belajar ,salam,absen - menghafal doa bangun tidur	Guru dan anak murid Guru,Murid,Absen kelas Guru & murid
2.Kegiatan Inti (90 menit) - mengenal bagian-bagian tanaman - mengenal macam-macam sayur - bermain ular tangga	- Pohon bunga - Laptop - Pohon angka, Ular tangga, pion, dadu
3.Istirahat (30 Menit) -makan Bersama -bermain	Bekal anak APE Luar dan APE dalam
4.Kegiatan Akhir -Diskusi kegiatan hari ini dan esok hari -Persiapan pulang -Berdo'a sesudah belajar	Guru dan murid
5.Asesmen - observasi	

Mengetahui,
 Kepala sekolah
 KB Permata Hati

Guru Kelas

Dina Wati

Dina Triasih

Rpp Siklus II Pertemuan 2

Hari/Tanggal: Selasa, 27 Januari 2026

Kegiatan	Alat dan Bahan
<p>Kegiatan rutin diluar kelas (Berbaris, membaca doa masuk rumah)</p> <p>1.Kegiatan Awal (30 Menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Berdoa sebelum belajar ,salam,absen - menghafal doa bangun tidur 	<p>Guru dan anak murid</p> <p>Guru,Murid,Absen kelas Guru & murid</p>
<p>2.Kegiatan Inti (90 menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> - mengenal manfaat sayur - bermain ular tangga 	<p>-guru dan anak</p> <p>-pohon angka, ular tangga,pion ,dadu</p>
<p>3.Istirahat (30 Menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> -makan Bersama -bermain 	<p>Bekal anak</p> <p>APE Luar dan APE dalam</p>
<p>4.Kegiatan Akhir</p> <ul style="list-style-type: none"> -Diskusi kegiatan hari ini dan esok hari -Persiapan pulang -Berdo'a sesudah belajar 	<p>Guru dan murid</p>
<p>5.Asesmen</p> <ul style="list-style-type: none"> - observasi 	

Mengetahui,
Kepala Sekolah
KB Permata Hati

Guru Kelas

Dina Wati

Dina Triasih

Instrument penilaian ceklist pra siklus

No	Nama	Menghitung Titik Pada Dadu				Mengenal Symbol Angka 1-10				Melompat Sambal Menghitung Langkah Kaki Sesuai Jumlah Dadu				Mengurutkan Bilangan Sesuai Jalur Permainan				Jumlah Skor	Kategori
		BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB		
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1	Alif	√				√				√				√				4	BB
2	Asta				√				√				√			√		15	BSB
3	Santika		√				√				√			√				7	MB
4	Ghibran	√				√				√				√				4	BB
5	Hanin		√				√				√			√				7	MB
6	Ica		√				√				√				√			8	MB
7	Mahlika	√				√				√				√				4	BB
8	Razka		√				√				√			√				7	MB
9	Habil		√				√				√				√			8	MB
10	Rizki		√				√				√			√				7	MB
11	Nadzira		√				√				√				√			8	MB
12	Nasyama		√				√				√			√				7	MB
13	Rania		√				√				√				√			8	MB
14	Aiz	√				√				√				√				4	BB
15	Adilah		√				√				√			√				7	MB
16	Razqya			√				√				√			√			11	BSH
17	Eca			√				√				√			√			11	BSH

Instrument penilaian ceklist siklus I pertemuan 1

No	Nama	Menghitung Titik Pada Dadu				Mengenal Symbol Angka 1-10				Melompat Sambal Menghitung Langkah Kaki Sesuai Jumlah Dadu				Mengurutkan Bilangan Sesuai Jalur Permainan				Jumlah Skor	Kategori
		BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB		
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1	Alif	√				√				√				√				4	BB
2	Asta				√				√				√			√		15	BSB
3	Santika		√				√				√			√				7	MB
4	Ghibran	√				√				√				√				4	BB
5	Hanin			√				√				√			√			11	BSH
6	Ica			√				√				√			√			11	BSH
7	Mahlika	√				√				√				√				4	BB
8	Razka			√				√				√				√		11	BSH
9	Habil			√				√				√			√			12	BSH
10	Rizki		√				√				√			√				7	MB
11	Nadzira			√				√				√			√			11	BSH
12	Nasyama		√				√				√			√				7	MB
13	Rania			√				√				√				√		12	BSH
14	Aiz		√				√				√				√			8	MB
15	Adilah			√				√				√			√			11	BSH
16	Razqya				√			√				√				√		13	BSB
17	Eca				√			√				√				√		13	BSB

Instrument penilaian ceklist siklus I pertemuan 2

No	Nama	Menghitung Titik Pada Dadu				Mengenali Symbol Angka 1-10				Melompat Sambal Menghitung Langkah Kaki Sesuai Jumlah Dadu				Mengurutkan Bilangan Sesuai Jalur Permainan				Jumlah Skor	Kategori
		BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB		
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1	Alif		√				√				√			√				7	MB
2	Asta				√				√				√				√	16	BSB
3	Santika			√				√				√			√			11	BSH
4	Ghibran		√			√				√				√				5	MB
5	Hanin			√				√				√			√			11	BSH
6	Ica				√				√				√			√		15	BSB
7	Mahlika		√			√				√				√				5	MB
8	Razka			√				√				√			√			12	BSH
9	Habil			√				√				√				√		12	BSH
10	Rizki			√				√				√			√			11	BSH
11	Nadzira			√				√				√			√			12	BSH
12	Nasyama			√				√				√			√			11	BSH
13	Rania			√				√				√				√		12	BSH
14	Aiz		√				√				√			√				7	MB
15	Adilah			√				√				√			√			11	BSH
16	Razqya				√				√				√			√		16	BSB
17	Eca				√				√				√			√		15	BSB

Instrument penilaian ceklist siklus II pertemuan 1

No	Nama	Menghitung Titik Pada Dadu				Mengenali Symbol Angka 1-10				Melompat Sambal Menghitung Langkah Kaki Sesuai Jumlah Dadu				Mengurutkan Bilangan Sesuai Jalur Permainan				Jumlah Skor	Kategori
		BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB		
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1	Alif			√				√				√			√			8	MB
2	Asta				√				√				√				√	16	BSB
3	Santika			√				√				√			√			11	BSH
4	Ghibran			√			√				√			√				7	MB
5	Hanin			√				√				√			√			11	BSH
6	Ica				√				√				√				√	16	BSB
7	Mahlika		√			√				√				√				5	MB
8	Razka				√			√				√				√		13	BSB
9	Habil				√				√				√			√		15	BSB
10	Rizki			√				√				√			√			11	BSH
11	Nadzira			√				√				√			√			12	BSH
12	Nasyama			√				√				√			√			11	BSH
13	Rania			√				√				√				√		12	BSH
14	Aiz			√				√				√			√			11	BSH
15	Adilah			√				√				√			√			11	BSH
16	Razqya				√				√				√				√	16	BSB
17	Eca				√				√				√				√	16	BSB

Instrument penilaian seklist siklus II pertemuan 2

No	Nama	Menghitung Titik Pada Dadu				Mengenali Symbol Angka 1-10				Melompat Sambal Menghitung Langkah Kaki Sesuai Jumlah Dadu				Mengurutkan Bilangan Sesuai Jalur Permainan				Jumlah Skor	Kategori
		BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB	BB	MB	BSH	BSB		
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1	Alif			√				√				√				√		12	BSH
2	Asta				√				√				√				√	16	BSB
3	Santika			√				√				√				√		12	BSH
4	Ghibran		√					√				√		√				7	MB
5	Hanin				√			√				√				√		13	BSB
6	Ica				√				√				√				√	16	BSB
7	Mahlila		√					√				√		√				8	MB
8	Razka				√				√				√				√	16	BSB
9	Habil				√				√				√				√	16	BSB
10	Rizki			√				√				√				√		13	BSH
11	Nadzira			√				√				√				√		12	BSH
12	Nasyama			√				√				√				√		12	BSH
13	Rania			√				√				√				√		12	BSH
14	Aiz			√				√				√				√		12	BSH
15	Adilah			√				√				√				√		12	BSH
16	Razqya				√				√				√				√	16	BSB
17	Eca				√				√				√				√	16	BSB

Instrumen Observasi Ceklis Bermain Ular Tangga Pra-Siklus

No	Nama	Hasil Nilai Pertemuan Pra Siklus				Jumlah Skor	Kategori
		1	2	3	4		
1	Alif	1	1	1	1	4	BB
2	Asta	4	4	4	3	15	BSB
3	Santika	2	2	2	1	7	MB
4	Ghibran	1	1	1	1	4	BB
5	Hanin	2	2	2	1	7	MB
6	Ica	2	2	2	2	8	MB
7	Mahlaka	1	1	1	1	4	BB
8	Razka	2	2	2	1	7	MB
9	Habil	2	2	2	2	8	MB
10	Rizki	2	2	2	1	7	MB
11	Nadzira	2	2	2	2	8	MB
12	Nasyama	2	2	2	1	7	MB
13	Rania	2	2	2	2	6	MB
14	Aiz	1	1	1	1	4	BB
15	Adilah	2	2	2	1	7	MB
16	Razqya	3	3	3	2	11	BSh
17	Eca	3	3	3	2	11	BSh

Instrumen Observasi Ceklis Bermain Ular Tangga Siklus I Pertemuan 1

No	Nama	Hasil Nilai Pertemuan siklus I Pertemuan Pertama				Jumlah Skor	Kategori
		1	2	3	4		
1	Alif	1	1	1	1	4	BB
2	Asta	4	4	4	3	15	BSB
3	Santika	2	2	2	1	7	MB
4	Ghibran	1	1	1	1	4	BB
5	Hanin	3	3	3	2	11	BSH
6	Ica	3	3	3	2	11	BSH
7	Mahlika	1	1	1	1	4	BB
8	Razka	3	3	3	2	11	BSH
9	Habil	3	3	3	3	12	BSH
10	Rizki	2	2	2	1	7	MB
11	Nadzira	3	3	3	2	11	BSH
12	Nasyama	2	2	2	1	7	MB
13	Rania	3	3	3	3	12	BSH
14	Aiz	2	2	2	2	8	MB
15	Adilah	3	3	3	2	11	BSH
16	Razqya	4	3	3	3	13	BSB
17	Eca	4	3	3	3	13	BSB

Instrumen Observasi Ceklis Bermain Ular Tangga Siklus 1 Pertemuan 2

No	Nama	Hasil Nilai Pertemuan siklus I Pertemuan Kedua				Jumlah Skor	Kategori
		1	2	3	4		
1	Alif	2	2	2	1	7	MB
2	Asta	4	4	4	4	16	BSB
3	Santika	3	3	3	2	11	BSH
4	Ghibran	2	1	1	1	5	MB
5	Hanin	3	3	3	2	11	BSH
6	Ica	4	4	4	3	15	BSB
7	Mahlaka	2	1	1	1	5	MB
8	Razka	3	3	3	3	12	BSH
9	Habil	3	3	3	3	12	BSH
10	Rizki	3	3	3	2	11	BSH
11	Nadzira	3	3	3	3	12	BSH
12	Nasyama	3	3	3	2	11	BSH
13	Rania	3	3	3	3	12	BSH
14	Aiz	2	2	2	1	7	MB
15	Adilah	3	3	3	2	11	BSH
16	Razqya	4	4	4	4	16	BSB
17	Eca	4	4	4	3	15	BSB

Instrumen Observasi Ceklis Bermain Ular Tangga Siklus II Pertemuan 1

No	Nama	Hasil Nilai Pertemuan Siklus II Pertemuan Pertama				Jumlah Skor	Kategori
		1	2	3	4		
1	Alif	3	3	3	2	8	MB
2	Asta	4	4	4	4	16	BSB
3	Santika	3	3	3	2	11	BSH
4	Ghibran	2	2	2	1	7	MB
5	Hanin	3	3	3	2	11	BSH
6	Ica	4	4	4	4	16	BSB
7	Mahlika	2	1	1	1	5	MB
8	Razka	4	3	3	3	13	BSB
9	Habil	4	4	4	3	15	BSB
10	Rizki	3	3	3	2	11	BSH
11	Nadzira	3	3	3	3	12	BSH
12	Nasyama	3	3	3	2	11	BSH
13	Rania	3	3	3	3	12	BSH
14	Aiz	3	3	3	2	11	BSH
15	Adilah	3	3	3	2	11	BSH
16	Razqya	4	4	4	4	16	BSB
17	Eca	4	4	4	4	16	BSB

Instrumen Observasi Ceklis Bermain Ular Tangga Siklus II Pertemuan 2

No	Nama	Hasil Nilai Pertemuan Siklus II Pertemuan Kedua				Jumlah Skor	Kategori
		1	2	3	4		
1	Alif	3	3	3	3	12	BSH
2	Asta	4	4	4	4	16	BSB
3	Santika	3	3	3	3	12	BSH
4	Ghibran	2	2	2	1	7	MB
5	Hanin	4	3	3	3	13	BSB
6	Ica	4	4	4	4	16	BSB
7	Mahlika	2	2	2	2	8	MB
8	Razka	4	4	4	4	16	BSB
9	Habil	4	4	4	4	16	BSB
10	Rizki	3	3	3	3	12	BSH
11	Nadzira	3	3	3	3	12	BSH
12	Nasyama	3	3	3	3	12	BSH
13	Rania	3	3	3	3	12	BSH
14	Aiz	3	3	3	3	12	BSH
15	Adilah	3	3	3	3	12	BSH
16	Razqya	4	4	4	4	16	BSB
17	Eca	4	4	4	4	16	BSB

Foto Kegiatan Keadaan Ruang Kelas KB Permata Hati



Foto Kegiatan Pra Siklus Pengenalan Media Bermain Ular Tangga



Foto Kegiatan Pembuka



Foto Kegiatan Mengenal Angka



Foto Kegiatan Siklus I Pertemuan 1



Foto Kegiatan Siklus I Pertemuan 2



Foto Kegiatan Siklus I Pertemuan 2 Dengan Media Pendukung
Yaitu Pohon Angka



Foto Kegiatan Siklus II Pertemuan 1



Foto Kegiatan Siklus II Pertemuan 2



Foto Kegiatan Mengaji iqro'

