

Upaya Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak melalui Permainan Ular Tangga pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Makarti Mukti Tama

Hidayatun Nisa^a, St. Maria Ulfah^b

^{a,b}Program Studi PGPAUD, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Terbuka,
email: Nisahidayatun86@gmail.com*

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Received : 20 Agustus 2025

Revised : 18 September 2025

Accepted : 25 September 2025

Keywords:

snakes and ladders game, numeracy skills, early childhood, classroom action research.

Kata Kunci:

permainan ular tangga, kemampuan berhitung, anak usia dini, penelitian tindakan kelas.

DOI: 10.62335

ABSTRACT

This study aims to improve children's numeracy skills through a snakes and ladders game in Group B of Makarti Mukti Tama Kindergarten, Paraili Village, Central Mamuju District. The research background is based on the fact that some children still experience difficulties in recognizing numbers, performing simple addition, and ordering numbers. This study used the Classroom Action Research (CAR) method, implemented in two cycles, each consisting of planning, implementation, observation, and reflection. Nine children participated in the study: five boys and four girls. Data were obtained through observation, tests, and documentation studies. The results showed that the implementation of the snakes and ladders game significantly improved children's numeracy skills. Children became more motivated, enthusiastic, and active in participating in learning activities. Therefore, the snakes and ladders game is an effective learning tool for improving numeracy skills in kindergarten children aged 5-6 years.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui kegiatan permainan ular tangga di Kelompok B TK Makarti Mukti Tama, Desa Paraili, Kecamatan Mamuju Tengah. Latar belakang penelitian didasari oleh masih adanya anak yang mengalami kesulitan dalam mengenal angka, melakukan penjumlahan sederhana, serta mengurutkan bilangan. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, setiap siklus terdiri atas perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 9 anak, terdiri dari 5 laki-laki dan 4 perempuan. Data diperoleh melalui observasi, tes, dan studi dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan permainan ular tangga dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak secara signifikan. Anak menjadi lebih termotivasi, antusias, dan aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, permainan ular tangga efektif

digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak TK usia 5-6 tahun.

LATAR BELAKANG

Kemampuan berhitung merupakan salah satu fondasi penting yang harus dimiliki anak dalam mempersiapkan diri menghadapi jenjang pendidikan berikutnya. Kemampuan ini tidak hanya berkaitan dengan keterampilan kognitif dasar, tetapi juga berhubungan erat dengan kesiapan anak dalam menghadapi berbagai tantangan akademik di masa mendatang. Anak yang memiliki kemampuan berhitung yang baik cenderung lebih percaya diri ketika belajar matematika pada jenjang pendidikan selanjutnya, serta mampu menerapkan konsep numerik dalam kehidupan sehari-hari, seperti menghitung benda, mengukur, maupun memahami konsep waktu.

Di TK Makarti Mukti Tama yang terletak di Desa Paraili, Kecamatan Mamuju Tengah, masih dijumpai fenomena bahwa beberapa anak pada kelompok B belum menunjukkan kemampuan berhitung sesuai dengan harapan perkembangan usianya. Anak-anak tersebut mengalami kesulitan dalam berbagai aspek, mulai dari mengenal angka secara urut, melakukan penjumlahan sederhana, hingga memahami konsep urutan bilangan dengan benar. Kondisi ini menjadi salah satu tantangan yang dihadapi guru dalam proses pembelajaran di kelas.

Salah satu penyebab rendahnya kemampuan berhitung anak adalah metode pembelajaran matematika yang digunakan masih cenderung bersifat monoton, formal, dan kurang variatif. Proses pembelajaran yang tidak menghadirkan pengalaman menyenangkan membuat anak mudah bosan, pasif, dan kurang termotivasi untuk terlibat aktif dalam kegiatan belajar (Nuraini & Setyowati, 2023; Agustika et al., 2021). Padahal, anak usia dini membutuhkan pendekatan belajar yang konkret, interaktif, dan penuh dengan aktivitas bermain agar lebih mudah memahami konsep-konsep dasar matematika.

Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan alternatif metode pembelajaran yang mampu menghadirkan suasana belajar yang menarik dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini. Salah satu metode yang diyakini mampu menjawab tantangan ini adalah penggunaan permainan edukatif, khususnya permainan ular tangga. Permainan ular tangga merupakan permainan sederhana yang telah dikenal luas oleh anak-anak, namun memiliki potensi besar sebagai media pembelajaran yang efektif. Melalui permainan ini, anak dapat belajar mengenal angka, berhitung, sekaligus mengembangkan keterampilan sosial melalui interaksi dan kerjasama dengan teman sebaya.

Lebih dari sekadar permainan, ular tangga dapat diintegrasikan dengan tujuan pembelajaran tertentu, misalnya menghitung langkah sesuai angka dadu, melakukan penjumlahan atau pengurangan sederhana, hingga memahami urutan bilangan. Dengan demikian, kegiatan bermain bukan hanya menjadi sarana hiburan, melainkan juga sebagai media pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna.

Penelitian ini dilakukan untuk mengkaji efektivitas penggunaan permainan ular tangga dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak TK kelompok B. Penelitian juga diarahkan untuk menganalisis sejauh mana perbedaan peningkatan kemampuan berhitung antara anak yang belajar

dengan media ular tangga dibandingkan dengan anak yang tetap belajar menggunakan metode konvensional. Selain itu, penelitian ini berupaya mengidentifikasi faktor-faktor yang mendukung keberhasilan maupun hambatan dalam penerapan permainan ular tangga, serta memahami bagaimana persepsi guru terhadap penggunaannya dalam pembelajaran. Tidak kalah penting, penelitian ini juga menggali kemungkinan adaptasi permainan ular tangga agar dapat memenuhi kebutuhan belajar anak dengan berbagai gaya belajar yang berbeda.

Tujuan dari penelitian ini, secara lebih rinci, adalah untuk mengukur efektivitas permainan ular tangga dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak, menganalisis adanya perbedaan peningkatan hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, serta mengidentifikasi faktor-faktor yang memengaruhi keberhasilan maupun hambatan implementasi. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui persepsi pendidik terkait penggunaan media permainan edukatif tersebut, sekaligus mengembangkan strategi adaptasi permainan yang dapat disesuaikan dengan karakteristik belajar anak usia dini.

Manfaat dari penelitian ini mencakup berbagai pihak. Bagi anak, permainan ular tangga diharapkan mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, menstimulasi rasa ingin tahu, sekaligus membantu mengembangkan keterampilan berhitung secara bertahap dan alami. Bagi guru, penelitian ini memberikan gambaran nyata mengenai alternatif metode pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan anak. Bagi pihak sekolah, hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan pertimbangan dalam menyusun program pembelajaran yang variatif, sehingga mendukung terciptanya lingkungan belajar yang kreatif dan kondusif. Adapun bagi peneliti lain, penelitian ini dapat menjadi acuan untuk mengembangkan studi lebih lanjut mengenai penggunaan media permainan edukatif dalam meningkatkan aspek perkembangan anak usia dini, khususnya pada ranah kognitif. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan tidak hanya memberikan kontribusi teoritis dalam pengembangan ilmu pendidikan anak usia dini, tetapi juga memberikan manfaat praktis dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas. Melalui integrasi permainan ular tangga, proses pembelajaran berhitung dapat berubah dari sesuatu yang dianggap sulit dan membosankan menjadi pengalaman belajar yang penuh antusiasme, motivasi, dan keceriaan.

Kemampuan berhitung pada anak kelompok B TK Makarti Mukti Tama merupakan salah satu aspek penting dalam perkembangan kognitif yang menjadi dasar bagi penguasaan keterampilan matematika di jenjang berikutnya. Berhitung tidak hanya berkaitan dengan mengenal angka saja, melainkan juga mengasah kemampuan anak-anak dalam memahami konsep, bilangan, mengurutkan, serta melakukan operasi sederhana. Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini, yaitu dengan mengintegrasikan permainan sebagai perangkat belajar yang menghadirkan suasana ceria dan menyenangkan. Salah satu permainan edukatif yang relevan untuk anak usia dini adalah permainan ular tangga, karena permainan ini dapat melatih anak dalam berhitung secara bertahap melalui aktivitas melempar dadu, menghitung langkah atau lompatannya, serta memahami aturan permainan. Selain itu, permainan ular tangga ini juga dapat menumbuhkan sikap sportitas, melatih konsentrasi, dan meningkatkan interaksi sosial anak. Dengan demikian, pemanfaatan permainan ular tangga diyakini mampu menjadi alternatif yang efektif untuk meningkatkan kemampuan berhitung sekaligus menghadirkan suasana belajar yang

lebih menarik dan interaktif.

Kemampuan berhitung pada anak tidak hanya berkaitan dengan mengenal angka, tetapi juga memahami konsep bilangan, mengurutkan, serta melakukan operasi sederhana. Kemampuan numerik yang kuat di usia dini menjadi prasyarat penting untuk keberhasilan akademik di jenjang selanjutnya (Rohmaini et al., 2020). Matematika, sebagai instrumen universal, esensial dalam mempermudah, mengefektifkan, dan mengefisienkan berbagai aktivitas manusia (Nasruddin et al., 2022). Pembelajaran yang berpusat pada anak dan berorientasi pada permainan sejalan dengan prinsip pendidikan anak usia dini yang mengedepankan pengalaman langsung dan bermakna (Astriyah, 2024). Permainan edukatif seperti ular tangga dapat merangsang perkembangan kognitif anak karena sesuai dengan karakteristik anak yang menyukai aktivitas bermain sambil belajar (Astriyah, 2024; Aras & Zahrawati, 2021).

Hal ini sejalan dengan pandangan bahwa pembelajaran matematika pada anak usia dini harus diintegrasikan dengan aktivitas bermain, karena bermain merupakan wahana alami bagi anak untuk mengeksplorasi dan membangun pemahaman tentang dunia di sekitarnya (Wulandari et al., 2020). Melalui permainan, anak dapat mengembangkan kemampuan berpikir logis, memecahkan masalah, dan berinteraksi sosial, yang semuanya merupakan keterampilan dasar untuk penguasaan konsep matematika yang lebih kompleks (Sumarni et al., 2021). Matematika, sebagai mata pelajaran fundamental, tidak hanya penting untuk jenjang pendidikan yang lebih tinggi tetapi juga krusial dalam menyelesaikan permasalahan sehari-hari, dengan operasi dasar seperti penambahan dan pengurangan sebagai fondasi sebelum memahami perkalian dan pembagian (Wakit, 2023). Pendidikan, yang merupakan usaha sadar dan terencana untuk mengembangkan potensi diri, mencakup juga aspek kecerdasan dan akhlak mulia yang penting dalam membentuk individu yang utuh (Iskandar et al., 2019). Pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa dan berorientasi pada konteks kehidupan nyata, seperti pembelajaran matematika realistik, terbukti lebih efektif dalam membangun pemahaman mendalam serta mengintegrasikan nilai-nilai karakter melalui proses injeksi nilai (Salafudin et al., 2021).

Permainan ular tangga, yang secara intrinsik melibatkan perhitungan langkah dan pergerakan, menyediakan konteks alami bagi anak untuk melatih keterampilan numerik mereka secara berulang tanpa merasa terbebani (Harianti, 2017). Dengan demikian, permainan ini dapat berperan sebagai media yang strategis untuk mengembangkan kemampuan berhitung, termasuk pengenalan angka dan operasi hitung sederhana, yang merupakan landasan penting bagi literasi numerik anak (Diana, 2020). Matematika, sebagai dasar dari berbagai disiplin ilmu, melatih individu untuk menganalisis, mensintesis, dan menarik kesimpulan logis, sehingga pemahaman yang kuat di bidang ini meningkatkan kapasitas untuk mempelajari bidang lain dan memecahkan masalah secara efektif (Azis et al., 2022). Sejalan dengan itu, kemampuan berpikir kritis dan kreatif, yang merupakan keterampilan esensial di era digital, dapat diasah melalui pendekatan pembelajaran matematika yang inovatif dan kontekstual, seperti pembelajaran berbasis masalah yang mengintegrasikan lembar kerja dengan kasus nyata (Sari et al., 2022).

Pembelajaran matematika juga harus mampu mengembangkan kemampuan literasi matematis, yang meliputi kemampuan untuk mengkomunikasikan ide-ide matematis secara lisan maupun tulisan,

menalar, dan memecahkan masalah dalam berbagai konteks kehidupan (Arifin & Fortuna, 2021). Penggunaan masalah kontekstual dapat memudahkan siswa dalam proses matematisasi dan mengembangkan pemahaman konsep matematika melalui hal yang nyata daripada yang abstrak, sejalan dengan penelitian yang menunjukkan bahwa pembelajaran matematika berbasis kontekstual mampu meningkatkan kemampuan metakognisi siswa (Ani & Rosyidi, 2021).

Permainan ular tangga menawarkan pendekatan inovatif dan interaktif untuk menstimulasi kemampuan berhitung. Permainan ini melatih anak dalam berhitung secara bertahap melalui aktivitas melempar dadu, menghitung langkah, serta memahami aturan permainan. Selain itu, permainan ini juga menumbuhkan sikap sportivitas, melatih konsentrasi, dan meningkatkan interaksi sosial.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau Classroom Action Research. PTK dipilih karena sesuai untuk memecahkan masalah praktik pembelajaran secara langsung di dalam kelas dan bertujuan untuk meningkatkan kualitas proses serta hasil belajar. Penelitian ini direncanakan dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahap yang saling terkait, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi, yang membentuk suatu siklus spiral untuk perbaikan berkelanjutan. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik Kelompok B di TK Makarti Mukti Tama yang berjumlah 9 anak, terdiri dari 5 anak laki-laki dan 4 anak perempuan dengan rentang usia 5-6 tahun. Pemilihan subjek ini dilakukan secara purposive dengan pertimbangan bahwa kelompok tersebut menunjukkan kemampuan berhitung yang masih perlu ditingkatkan.

Penelitian ini dilaksanakan dalam bentuk penelitian tindakan kelas (PTK) yang berlangsung dalam dua siklus. Setiap siklus dilaksanakan melalui empat tahap utama, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi.

Tahap perencanaan diawali dengan penyusunan perangkat pembelajaran yang diperlukan. Peneliti menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang terintegrasi dengan permainan ular tangga. Selain itu, peneliti juga menyiapkan media permainan ular tangga yang dimodifikasi dengan tugas berhitung, seperti mengenal angka, mengurutkan bilangan, dan melakukan penjumlahan sederhana. Untuk mendukung proses pengumpulan data, disusun pula lembar observasi yang digunakan untuk mencatat aktivitas dan respons anak, serta instrumen tes berupa pre-test dan post-test yang bertujuan mengukur kemampuan berhitung anak sebelum dan sesudah tindakan. Semua perangkat pembelajaran dirancang dengan mempertimbangkan karakteristik perkembangan anak usia 5-6 tahun, agar sesuai dengan kebutuhan dan tahap belajar mereka.

Tahap pelaksanaan tindakan dilakukan sesuai dengan RPPH yang telah disusun. Dalam kegiatan ini, anak-anak secara berkelompok diajak untuk terlibat aktif dalam permainan ular tangga yang telah dimodifikasi menjadi media edukatif. Selama proses pembelajaran, anak berlatih berhitung melalui

aktivitas yang menyenangkan, misalnya menghitung jumlah titik pada dadu, melompati petak sesuai angka, dan menyelesaikan soal berhitung sederhana yang terdapat pada petak tertentu. Melalui kegiatan ini, proses belajar berhitung dilakukan secara kontekstual sehingga anak tidak hanya belajar secara abstrak, tetapi juga mendapatkan pengalaman nyata yang mendukung pemahaman mereka.

Tahap berikutnya adalah observasi. Selama pelaksanaan tindakan, peneliti bersama guru kelas melakukan pengamatan untuk mengumpulkan data yang diperlukan. Observasi difokuskan pada beberapa aspek penting, yaitu keterlibatan dan antusiasme anak dalam permainan, kemampuan anak dalam menyelesaikan tugas berhitung selama kegiatan berlangsung, serta respons dan motivasi anak terhadap media pembelajaran yang digunakan. Semua hasil pengamatan dicatat secara rinci dalam lembar observasi yang telah disiapkan sebelumnya.

Tahap terakhir adalah refleksi. Pada akhir setiap siklus, peneliti menganalisis semua data yang terkumpul dari hasil observasi maupun tes. Refleksi dilakukan untuk mengevaluasi kelebihan dan kelemahan tindakan yang telah dilaksanakan, sekaligus mengidentifikasi hambatan atau kendala yang muncul selama proses pembelajaran. Dari hasil refleksi ini ditarik kesimpulan sementara mengenai efektivitas tindakan yang telah dilakukan, dan hasil tersebut dijadikan dasar untuk menyusun perencanaan serta perbaikan pada siklus berikutnya. Dengan cara ini, setiap siklus diharapkan dapat menghasilkan peningkatan yang lebih baik hingga tercapai indikator keberhasilan yang ditargetkan.

Dalam pengumpulan data, penelitian ini menggunakan beberapa teknik untuk memastikan keabsahan dan kevalidan data melalui triangulasi. Teknik observasi digunakan untuk mengamati secara langsung aktivitas belajar, keterlibatan, serta sikap anak selama proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan lembar observasi terstruktur. Teknik tes digunakan melalui pemberian pre-test sebelum tindakan dan post-test pada akhir setiap siklus. Tes ini berfungsi untuk mengukur peningkatan kemampuan berhitung anak secara kognitif. Selain itu, studi dokumentasi juga dilakukan dengan mengumpulkan bukti-bukti pendukung berupa foto, catatan anekdot, dan rekaman video kegiatan pembelajaran yang dapat memperkaya data observasi dan tes.

Analisis data dilakukan dengan pendekatan deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Analisis data kuantitatif digunakan untuk mengolah hasil tes kemampuan berhitung. Data skor pre-test dan post-test dihitung nilai rata-ratanya, kemudian dipersentasekan peningkatannya, dan disajikan dalam bentuk tabel serta grafik untuk memperlihatkan kecenderungan peningkatan kemampuan anak. Sementara itu, analisis data kualitatif digunakan untuk menganalisis data hasil observasi dan dokumentasi. Data kualitatif diolah melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Analisis ini bertujuan untuk mendeskripsikan perubahan perilaku anak, motivasi, antusiasme, serta aktivitas belajar selama mengikuti pembelajaran dengan media permainan ular tangga.

Dengan metode ini, penelitian diharapkan dapat memberikan gambaran yang komprehensif mengenai efektivitas penggunaan permainan ular tangga dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini, baik dari segi hasil belajar kognitif maupun dari aspek afektif dan

motivasional.

ANALISIS DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui permainan ular tangga pada anak usia 5–6 tahun di TK Makarti Mukti Tama. Pada kondisi awal (pra-siklus), sebagian besar anak mengalami kesulitan dalam berhitung, khususnya dalam menyebutkan urutan bilangan secara berurutan dan melakukan penjumlahan sederhana menggunakan benda konkret. Hasil observasi menunjukkan bahwa hanya sebagian kecil anak yang mampu menyebutkan bilangan 1–10 dengan benar dan konsisten. Motivasi serta antusiasme anak dalam mengikuti kegiatan berhitung juga masih rendah.

Setelah diterapkan pembelajaran melalui permainan ular tangga pada siklus I, terlihat adanya peningkatan keterlibatan anak. Anak mulai menunjukkan ketertarikan untuk bermain sambil belajar berhitung. Aktivitas berhitung menjadi lebih menyenangkan, meskipun sebagian anak masih mengalami kesulitan dalam menjawab dengan cepat dan tepat. Pada siklus II, terjadi peningkatan yang lebih signifikan. Anak terlihat lebih termotivasi, antusias, dan aktif dalam mengikuti kegiatan. Kemampuan menyebutkan urutan bilangan maupun penjumlahan sederhana meningkat dengan baik. Hampir seluruh anak mampu berhitung dengan benar sesuai indikator yang ditentukan. Secara umum, hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berhitung anak dari kondisi awal, siklus I, hingga siklus II. Hal ini menandakan bahwa penggunaan permainan ular tangga dapat memberikan dampak positif yang signifikan.

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa permainan ular tangga efektif meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini. Hasil ini sejalan dengan teori pembelajaran berbasis permainan yang menekankan bahwa pengalaman belajar yang menyenangkan akan mempermudah anak dalam memahami konsep matematika (Harianti, 2017; Aras & Zahrawati, 2021). Lebih lanjut, penelitian ini mendukung gagasan bahwa pembelajaran yang menyenangkan dan berbasis permainan dapat secara efektif mempromosikan pemerolehan keterampilan akademis dasar. Anak belajar sambil bermain, sehingga tidak merasa terbebani, namun tetap memperoleh pemahaman numerik yang baik. Temuan ini juga memperkuat hasil penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif merupakan kunci untuk menciptakan lingkungan belajar optimal. Arifin et al. (2020) menegaskan bahwa media yang tepat mampu meningkatkan kemampuan spasial matematis dan literasi numerik secara komprehensif. Selain itu, Pramestika (2021) menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar melalui media pembelajaran inovatif dapat berkisar antara 15% hingga 83%, dengan rata-rata peningkatan sebesar 39%. Hal ini membuktikan potensi besar permainan edukatif, termasuk ular tangga, dalam meningkatkan performa akademik anak. Penelitian Siregar et al. (2020) juga sejalan dengan hasil ini, di mana perangkat pembelajaran yang dikembangkan dengan pendekatan realistik terbukti efektif dalam meningkatkan penalaran matematis dan konsep diri siswa. Dengan demikian, integrasi permainan edukatif dalam pembelajaran tidak hanya meningkatkan aspek kognitif, tetapi juga memupuk motivasi, keterlibatan, serta menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan.

PENUTUP / KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa permainan ular tangga efektif digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak Kelompok B TK Makarti Mukti Tama. Pendekatan ini menyenangkan, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Hasil dari penelitian ini menegaskan bahwa permainan edukatif, khususnya permainan ular tangga, dapat menjadi strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini sekaligus menumbuhkan minat belajar anak. Selain berdampak pada aspek kognitif, kegiatan permainan ini juga memberi kontribusi pada perkembangan sosial dan emosional anak melalui interaksi yang menyenangkan. Oleh karena itu, penerapan metode ini diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif inovatif dalam pembelajaran di Taman Kanak-Kanak, sekaligus memberikan landasan bagi penelitian selanjutnya untuk mengeksplorasi pengembangan media dan model pembelajaran yang lebih variatif sesuai kebutuhan anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustika, H., Maulidiya, D., & Utari, T. (2021). Penerapan Pendekatan Kontekstual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif dan Keterampilan Matematika Siswa Kelas VIII SMP Negeri 15 Kota Bengkulu. **Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah (JP2MS)**, 5(3), 462–475. <https://doi.org/10.33369/jp2ms.5.3.462-475>
- Ani, S. I., & Rosyidi, A. H. (2021). Merencanakan Pemecahan Masalah Kontekstual: Berpandu pada Rumus atau Konteks? **EDUMATICA | Jurnal Pendidikan Matematika**, 11(2), 73. <https://doi.org/10.22437/edumatica.v11i02.13344>
- Aras, A., & Zahrawati, F. (2021). Fostering Students' Interest in Mathematics Learning with the Utilization of Ethnomathematics Through Makkudendeng Traditional Game. **MaPan**, 9(1), 27. <https://doi.org/10.24252/mapan.2021v9n1a3>
- Astriyah, Y. M., & Fauziah. (2024). UTS Evaluasi Pembelajaran PAUD (Jawaban).
- Diana, D. (2020). Pemanfaatan ICT dalam Pembelajaran Matematika bagi Anak Usia Dini. **Edukasi**, 14(1). <https://doi.org/10.15294/edukasi.v14i1.963>
- Harianti, E. (2017). Pembelajaran Operasi Hitung Bilangan Bulat Melalui Permainan Go Back Through The Door (Gobak Sodor) dan Problem Posing untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas IV MI Nurul Jannah Sawaran Lor. **Jurnal Review Pendidikan Dasar**, 3(3), 481-490. <https://doi.org/10.26740/jrpd.v3n3.p481-490>
- Nasruddin, Chairuddin, Rinda, & Miftachurohmah, N. (2022). Analisis Kemampuan Koneksi Matematis Siswa Kelas VIII SMP Negeri 24 Poleang. **Journal of Mathematics Education and Science**, 5(1), 15. <https://doi.org/10.32665/james.v5i1.377>

- Nuraini, L., & Setyowati, F. (2023). Efektivitas Bahan Ajar Berbasis Etnomatematika terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Madrasah Ibtidaiyah. **Dawuh Guru Jurnal Pendidikan MI/SD**, 3(2), 133. <https://doi.org/10.35878/guru.v3i2.886>
- Rohmaini, L., Netriwati, N., Komarudin, K., Nendra, F., & Qiftiyah, M. (2020). Pengembangan Modul Pembelajaran Matematika Berbasis Etnomatematika Berbantuan Wingeom Berdasarkan Langkah Borg and Gall. **Teorema Teori dan Riset Matematika**, 5(2), 176. <https://doi.org/10.25157/teorema.v5i2.3649>
- Salafudin, S., Sholahuddin, M. S., Dewi, H. L., & Sholikhah, A. (2021). Character Education Through Realistic Mathematics Learning Based On Ethnomathematics. **Journal of Medives**, 5(2), 211. <https://doi.org/10.31331/medivesveteran.v5i2.1623>
- Sari, C. K., Dwiyan, E., Machromah, I. U., Toyib, M., & Sari, D. N. V. (2022). Enhancing Students' Critical Thinking by Integrating Contextual Problems Worksheets on Problem Based Learning. **Journal of Education Action Research**, 6(1), 109. <https://doi.org/10.23887/jear.v6i1.43392>
- Siregar, N. D., Simamora, E., & Dewi, I. (2020). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika dengan Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik untuk Meningkatkan Kemampuan Penalaran Matematis dan Self-Concept Siswa. **Paradikma Jurnal Pendidikan Matematika**, 13(1), 1. <https://doi.org/10.24114/paradikma.v13i1.23710>
- Sumarni, S., Putri, R. I. I., & Andika, W. D. (2021). Project Based Learning (PBL) Based Lesson Study for Learning Community (LSLC) in Kindergarten. **Jurnal Obsesi Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini**, 6(2), 989. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.1637>
- Wakit, A. (2023). Analisis Kesulitan Siswa Dalam Memahami Materi Perkalian Studi Kasus Kesulitan Siswa Kelas IV SD. **MATH-EDU Jurnal Ilmu Pendidikan Matematika**, 8(1), 80. <https://doi.org/10.32938/jipm.8.1.2023.80-87>
- Wulandari, I., Hendrian, J., Sari, I. P., Arumningtyas, F., Siahaan, R. B., & Yasin, H. (2020). Efektivitas Permainan Kartu sebagai Media Pembelajaran Matematika. **E-Dimas Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat**, 11(2), 127. <https://doi.org/10.26877/e-dimas.v11i2.2513>