

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kemampuan Berhitung

1. Kemampuan Berhitung

Kemampuan berhitung merupakan kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya, karakteristik perkembangannya dimulai dari lingkungan yang terdekat dengan dirinya, sejalan dengan perkembangan kemampuan anak dapat meningkat ketahap pengertian mengenai jumlah, yang dapat berhubungan dengan penjumlahan dan pengurangan (Khadijah, 2016)

Kemampuan adalah kesanggupan yang ada dalam diri seseorang yang mana bisa dihasilkan dari gen atau bawaan dan dapat dilakukan dengan latihan-latihan yang dapat mendukung seseorang tersebut dalam menyelesaikan tugasnya (Susanto, 2011). Kemampuan berhitung yaitu kemampuan yang menggunakan penalaran, logika dan angka-angka. Kemampuan berhitung yaitu kemampuan permulaan anak yaitu kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya, karakteristik perkembangan dimulai dari lingkungan sekitarnya, sejalan dengan perkembangan kemampuannya anak dapat

meningkat ke tahap pengertian mengenai jumlah yang berhubungan dengan penjumlahan dan pengurangan (Maisarah, 2019)

Kemampuan berhitung adalah kemampuan yang dimiliki setiap anak untuk mengembangkan kemampuannya, karakteristik perkembangan dimulai dari lingkungan yang terdekat dengan dirinya, sejalan dengan perkembangan kemampuannya anak dapat meningkat ke tahap pengertian mengenai jumlah, yang berhubungan dengan penjumlahan dan pengurangan (Susanto, 2019). Nabila, (2022) mengatakan bahwa kemampuan berhitung adalah kemampuan dasar yang dimiliki setiap anak yang berhubungan dengan penjumlahan, pengurangan, perkalian, maupun pembagian. Kemampuan berhitung merupakan kemampuan dasar yang sangat penting bagi anak untuk dikembangkan sebagai bekal mereka di masa kini dan dimasa depan karena kemampuan berhitung sangat dibutuhkan di dalam kehidupan sehari-hari. Kemampuan berhitung pada setiap anak berbeda-beda maka dari itu kemampuan berhitung harus terus dikembangkan karena berguna dalam kehidupan sehari-hari, kemampuan berhitung juga berguna untuk menumbuhkan kemampuan kognitif anak.

2. Tujuan Berhitung
 - a. Tujuan umum

Secara umum tujuan berhitung bagi anak adalah mengetahui dasar-dasar pembelajaran berhitung sehingga pada saatnya nanti anak lebih siap mengikuti pembelajaran berhitung pada jenjang selanjutnya yang lebih kompleks.

b. Tujuan khusus

- 1) Dapat berpikir logis dan sistematis sejak dini, melalui pengamatan terhadap benda-benda kongkrit, gambar-gambar, atau angka-angka yang terdapat di sekitar anak.
- 2) Dapat menyesuaikan dan melibatkan diri dalam kehidupan bermasyarakat yang dalam kesehariannya memerlukan keterampilan berhitung.
- 3) Memiliki pemahaman konsep ruang dan waktu serta dapat memperkirakan kemungkinan urutan suatu peristiwa yang terjadi disekitarnya

Berhitung bertujuan untuk mengembangkan pemahaman anak melalui proses eksplorasi dengan benda-benda konkret. Eksplorasi melalui benda-benda konkret diharapkan mampu memberikan fondasi yang kokoh bagi anak dalam mengembangkan kemampuan matematika pada tahap selanjutnya. Untuk itu, guru secara bertahap memberikan

pengalaman belajar yang dapat menggantikan benda-benda konkret dengan alat-alat yang mengantarkan peserta didik pada kemampuan berhitung secara mental atau abstrak

3. Manfaat berhitung

Adapun beberapa manfaat berhitung yaitu: Pertama, untuk meningkatkan kemampuan berhitung dalam perkembangan kognitif anak, pembelajaran berhitung ini diarahkan untuk meningkatkan kemampuan anak untuk berpikir logis dan sistematis sejak dini, melalui pengamatan terhadap benda-benda konkret, gambar-gambar atau angka-angka yang terdapat disekitar anak.

Kedua, kemampuan berhitung memerlukan pengetahuan berpikir karena diperlukan pengolahan angka-angka dan memerlukan ketelitian, konsentrasi dan pemahaman konsep serta memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari. Ketiga, agar anak dapat mengembangkan dan mampu mengenal angka-angka dengan pembelajaran kemampuan berhitung (Susanti, 2020).

4. Teori kognitif

Teori kognitif lebih menekankan pada perkembangan intelektual anak, ia melakukan pengujian terhadap kegiatan bermain anak dengan perkembangan

intelektualnya (Rini, 2025:13). Jean Piaget dalam konsep perkembangan kognitifnya, menjelaskan proses perkembangan kognitif manusia dari bayi hingga menjadi individu yang mampu berpikir dan bernalar. Untuk memahami teori perkembangan Piaget, terdapat beberapa konsep penting yang harus dipahami sebagaimana berikut:

a. Skema

Skema merupakan sebuah ide atau struktur yang berada dalam pikiran seseorang yang digunakan untuk mengatur dan menafsirkan informasi. Skema dapat bervariasi mulai dari yang sederhana hingga yang lebih rumit. Jika seseorang anak berusia enam tahun memahami bahwa lima mainan kecil bisa dimasukkan ke dalam kotak kecil yang serupa, itu menandakan bahwa ia telah menggunakan skema angka atau kuantitas. Ketertarikan Piaget pada skema tertuju pada cara anak-anak mengatur dan memahami pengalaman yang mereka alami (Santrock, 2004).

b. Asimilasi

Asimilasi suatu proses mental yang terjadi ketika anak memperoleh pengetahuan atau pengalaman baru, kemudian mengintegrasikannya ke dalam struktur kognitif yang telah dimiliki sebelumnya. Dalam proses ini, informasi baru tidak mengubah struktur pengetahuan yang sudah ada,

melainkan disesuaikan dengan kerangka berpikir yang telah terbentuk dalam diri anak. Proses asimilasi terjadi apabila informasi atau pengalaman baru masih sesuai dengan struktur kognitif yang sudah ada, sehingga tidak memerlukan perubahan yang signifikan. Melalui proses ini, anak dapat memperluas pengetahuan, memperkaya pengalaman belajar, serta meningkatkan kemampuan dalam memahami lingkungan sekitarnya secara bertahap. Oleh karena itu asimilasi memiliki peran penting dalam perkembangan kognitif anak khususnya dalam proses pembelajaran pada anak usia dini (Santrock, 2004).

c. Akomodasi

Akomodasi adalah sebuah proses berpikir yang berlangsung ketika anak mulai menyesuaikan diri dengan informasi baru yang diterimanya. Asimilasi terjadi saat anak mengintegrasikan informasi terkini, yaitu anak memperbaharui skema berpikirnya sesuai dengan lingkungan sekitar. Contohnya, seorang gadis berusia delapan tahun diberikan palu dan paku untuk menggantungkan gambar di dinding. Meskipun dia belum pernah menggunakan palu sebelumnya, dengan memperhatikan bagaimana orang lain menggunakan alat tersebut, dia belajar bahwa palu harus dipegang di bagian bawah gagang, diayunkan untuk memukul

paku, dan biasanya dipukul berulang kali. Setelah memahami hal ini, dia akan menambahkan pengetahuannya ke dalam skema yang sudah ada (asimilasi). Namun, karena palu tersebut cukup berat, dia memegangnya di bagian atas. Selain itu, tekanan yang dikenakan saat memukul terlalu kuat sehingga paku menjadi bengkok, sehingga dia perlu menyesuaikan kekuatan pukulannya. Perubahan ini menunjukkan kemampuannya untuk sedikit mengubah pemahamannya tentang dunia (akomodasi). Dalam contoh ini, baik asimilasi maupun akomodasi sangat penting, sama halnya dengan kedua proses tersebut yang diperlukan dalam cara berpikir anak secara umum (Santrock, 2004).

d. Organisasi

Organisasi merupakan pemikiran piaget yang menggambarkan usaha untuk mengelompokkan perilaku yang tidak teratur menjadi suatu urutan yang lebih sistematis, dalam konteks, dalam konteks fungsi kognitif. Setiap singkat pemikiran akan diatur dengan cara tertentu. Proses perbaikan yang berkelanjutan terhadap organisasi ini merupakan bagian yang tak terpisahkan dari pertumbuhan. Anak-anak yang mempunyai ide samar tentang cara memanfaatkan palu mungkin juga memiliki pemahaman yang kurang

jelas mengenai penggunaan alat lain. Setelah belajar cara menggunakan setiap alat, anak-anak diharuskan untuk mengaitkan penggunaannya, atau menyusun pengetahuan mereka agar bisa menguasai keterampilan menggunakan alat tersebut. Dengan cara serupa, anak-anak terus-menerus menyatukan dan mengkoordinasikan berbagai cabang pengetahuan lain yang seringkali berkembang secara sendiri-sendiri. Proses organisasi berlangsung dalam tahap perkembangan (Santrock, 2004).

e. Ekuilibrium

Ekuilibrium adalah suatu mekanisme yang dikemukakan Piaget untuk menjelaskan bagaimana anak bergerak dari satu tahap pemikiran ke tahap pemikiran selanjutnya. Pergeseran ini terjadi saat anak mengalami konflik kognitif dan disequilibrium saat asimilasi dan akomodasi bekerja sama dalam menghasilkan perubahan kognitif. Misalnya, jika anak percaya bahwa jumlah benda cair (dari wadah yang berbentuk pendek dan lebar ke wadah yang berbentuk tinggi dan sempit), anak itu mungkin akan kebingungan untuk menjawab pertanyaan dimana cairan ekstra itu muncul dan apakah memang benar-benar ada penambahan cairan. Anak itu akhirnya akan memecahkan kebingungan ini saat pikirannya

semakin maju. Dalam kehidupan sehari-hari, anak terus-menerus menghadapi kasus yang berlawanan dan ketidakkonsistenan (Santrock, 2004).

Piaget juga menyakini bahwa pertumbuhan kognitif berlangsung dalam empat fase. Setiap fase berhubungan dengan usia dan terdiri dari pola pemikiran yang bervariasi. Menurut Piaget, semakin banyak data tidak selalu membuat pikiran anak menjadi lebih berkembang. Kualitas kemajuannya bervariasi. Fase-fase yang diajukan oleh Piaget meliputi:

a. Sensori Motor

Sensori motor merupakan tahap perkembangan kognitif anak pada usia lahir sampai dua (0-2) tahun. Pada periode ini, bayi mulai membangun pemahaman tentang dunia dengan menghubungkan pengalaman Indera mereka (seperti penglihatan dan pendengaran) dengan kemampuan motorik (seperti meraih dan menyentuh), sehingga dikenal sebagai tahap sensorimotor. Di awal fase ini, bayi hanya menunjukkan respons refleksif untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan. Namun, menjelang akhir fase tersebut, bayi mulai menunjukkan perilaku sensorimotor yang lebih

rumit. Piaget berpendapat bahwa salah satu pencapaian kognitif penting pada usia bayi adalah konsep objek permanen. Ini mengacu pada pemahaman bahwa benda dan peristiwa tetap ada meskipun tidak terlihat, terdengar, atau dapat disentuh. Pencapaian kedua adalah kesadaran bertahap bahwa terdapat perbedaan atau batas antara diri dan lingkungan disekitar. Bayangkan bagaimana cara pikir anda jika anda tidak bisa membedakan antara diri anda dengan lingkungan. Pikiriannya akan tampak kacau, tidak teratur, dan sangat sulit untuk diprediksi. Menurut Piaget, inilah yang terjadi pada kehidupan mental bayi yang baru lahir. Bayi tidak dapat membedakan dirinya dari dunianya dan tidak memiliki konsep tentang kehadiran objek yang tetap. Menjelang akhir tahap sensorimotor, anak mulai mampu memisahkan dirinya dari lingkungan sekitar dan menyadari bahwa objek ada secara konsisten dari waktu ke waktu (Santrock, 2004).

b. Praoperasional

Praoperasional adalah tahap perkembangan kognitif anak pada usia dua sampai tujuh (2-7) tahun. Tahap ini berlangsung mulai usia 2 tahun sampai tujuh tahun. Tahap ini adalah tahap

pemikiran yang lebih simbolis, tetapi tidak melibatkan pemikiran operasional. Tahap ini lebih bersifat egosentris dan intuitis. Pemikiran pra-operasional terdiri dari dua sub-tahap, yaitu tahap fungsi simbolis dan tahap pemikiran intuitif (Santrock, 2004).

Sub-tahap fungsi simbolis terjadi di usia dua sampai empat tahun. Dalam sub tahap ini, anak kecil secara mental mulai mempresentasikan objek yang tidak hadir. Ini memperluas dunia mental anak hingga mencakup dimensi-dimensi baru. Sub tahap intuitif adalah subtahap kedua dalam pemikiran praoperasional, dimulai sekitar usia empat tahun dan berlangsung sampai usia tujuh tahun. Pada subtahap ini, anak mulai menggunakan penalaran primitif dan ingin tahu jawaban dari semua pertanyaan. Perkembangan bahasa yang mulai berkembang dan kemunculan sikap bermain adalah contoh dari peningkatan pemikiran fungsi simbolis. Anak kecil mulai mencoret-coret gambar orang, rumah, mobil, awan dan benda-benda lain di dunia ini. Dalam imajinasi mereka, matahari warnanya biru, langit berwarna hijau dan mobil melayang di awan. Simbolisme yang sederhana tetapi kuat, tidak

berbeda dengan lukisan abstrak. Di usia sekolah dasar, lukisan anak menjadi makin realitas rapi dan persis. Matahari berwarna kuning, langit berwarna biru dan mobil berada di jalanan. Pemikiran praopersional masih mengandung dua keterbatasan, yaitu egosentrisme dan animisme (Santrock, 2004)

Egosentrisme adalah ketidakmampuan untuk membedakan antara perspektif milik sendiri dengan perspektif orang lain. Piaget dan Barber Inhelder mempelajari egosentrisme anak dengan memberikan tugas gunung. Animisme juga merupakan ciri pemikiran pra operasional. Animisme adalah kepercayaan bahwa objek tidak bernyawa punya kualitas "kehidupan dan bisa bergerak. Seorang anak kecil menunjukkan animisme ini dengan mengatakan "pohon itu mendorong daun dan membuatnya gugur" atau "trotoar itu membuatku terjatuh" (Santrock, 2004).

Subtahap pemikiran intuitif adalah subtahap kedua, dimulai usia empat tahun sampai tujuh tahun. Pada tahap ini anak mulai menggunakan penalaran primitif dan ingin tahu jawaban dari semua pertanyaan. Piaget menyebut tahap ini sebagai intuitif karena anak-anak

tampaknya merasa yakin terhadap pengetahuan dan pemikiran mereka, tetapi tidak menyadari bagaimana mereka bisa mengetahui apa-apa yang mereka ingin ketahui. Artinya mereka menyatakan bahwa mereka tahu sesuatu tetapi mereka mengetahuinya tanpa menggunakan pemikiran rasional. Contoh mereka sulit untuk menempatkan benda atau sesuatu ke dalam kategori yang pas (Santrock, 2004).

Dalam tahap praoperasional juga menunjukkan karakteristik pemikiran yang disebut centration yakni pemfokusan (pemusatan) perhatian pada satu karakteristik dengan mengabaikan karakteristik lainnya. Centration tampak jelas dalam kurangnya konservasi dalam tahap ini. Konservasi yang dimaksud di sini adalah ide bahwa beberapa karakteristik dari objek itu tetap sama meski objek itu berubah penampilannya. Misalnya, orang dewasa tahu bahwa volume air akan tetap sama meskipun dia dimasukkan ke dalam wadah yang bentuknya berlainan. Tetapi bagi anak kecil tidak demikian halnya. Mereka biasanya heran pada perubahan bentuk cairan di dalam wadah yang berbeda-beda (Santrock, 2004).

c. Operasional Konkret

Tahap operasional konkret ini merupakan fase ketiga dalam perkembangan kognitif menurut Piaget, yang muncul mulai usia tujuh tahun hingga sekitar sebelas tahun. Pemikiran operasional konkret mencakup penerapan operasi. Penalaran logis menggantikan cara berpikir intuitif, tetapi hanya berlaku pada konteks yang nyata. Anak-anak sudah mampu mengelompokkan, meskipun mereka belum dapat menyelesaikan masalah-masalah yang bersifat abstrak. Operasi konkret adalah proses mental yang dapat dibalik dan terkait dengan objek-objek nyata yang konkret.

Dengan operasi konkret, anak-anak mampu mengoordinasikan berbagai karakteristik, sehingga mereka tidak hanya memperhatikan satu sifat dari objek tersebut. Pada tahap operasional konkret, anak-anak secara mental mampu melakukan hal-hal yang sebelumnya hanya bisa mereka lakukan secara fisik, dan mereka mempertimbangkan masalah konservasi; anak tersebut diberikan dua bola lempung dengan ukuran yang dapat mengubah kembali operasi konkret ini. Sebagai contoh, untuk menguji pemahaman kesamaan (Santrock, 2004). Peneliti

merubah salah satu bola lempung menjadi bentuk yang panjang dan ramping. Anak tersebut ditanya tentang mana yang lebih banyak, lempung dalam bentuk bola atau dalam bentuk panjang. Jika anak itu berusia tujuh atau delapan tahun, kemungkinan besar mereka akan berpikir bahwa jumlah lempung dalam kedua bentuk tersebut adalah sama. Untuk dapat menjawab pertanyaan ini dengan tepat, anak tersebut harus membayangkan bahwa bola lempung bisa diremas dan dibentuk ulang menjadi bentuk panjang, dan kemudian bisa dikembalikan pada bentuk bola. Dalam contoh ini, anak pada tahap pra-operasional akan lebih fokus pada tinggi atau panjang dari objek saja (Santrock, 2004).

d. Operasional Formal

Tahap operasional formal ini, yang muncul pada rentang usia tujuh hingga lima belas tahun, merupakan tahap keempat menurut teori Piaget dan merupakan tahap terakhir dalam perkembangan kognitif. Di fase ini, individu mulai berpikir tentang pengalaman di luar kenyataan konkret dan mulai beranjak ke cara berpikir yang lebih abstrak, idealis, dan logis. Ciri dari pemikiran abstrak dalam tahap operasional formal

sangat terlihat ketika menyelesaikan masalah yang bersifat verbal. Pemikir dalam tahap konkret harus melihat elemen-elemen nyata A, B, dan C untuk menarik kesimpulan logis, yaitu jika A terhubung B dan $B = C$, maka $A = C$. Sebaliknya, pemikir pada tahap operasional formal dapat menyelesaikan persoalan ini meskipun hanya disampaikan dalam bentuk verbal. Selain mampu berabstraksi, individu pada tahap operasional formal juga memiliki kemampuan untuk melakukan idealisasi dan membayangkan berbagai kemungkinan (Santrock, 2004).

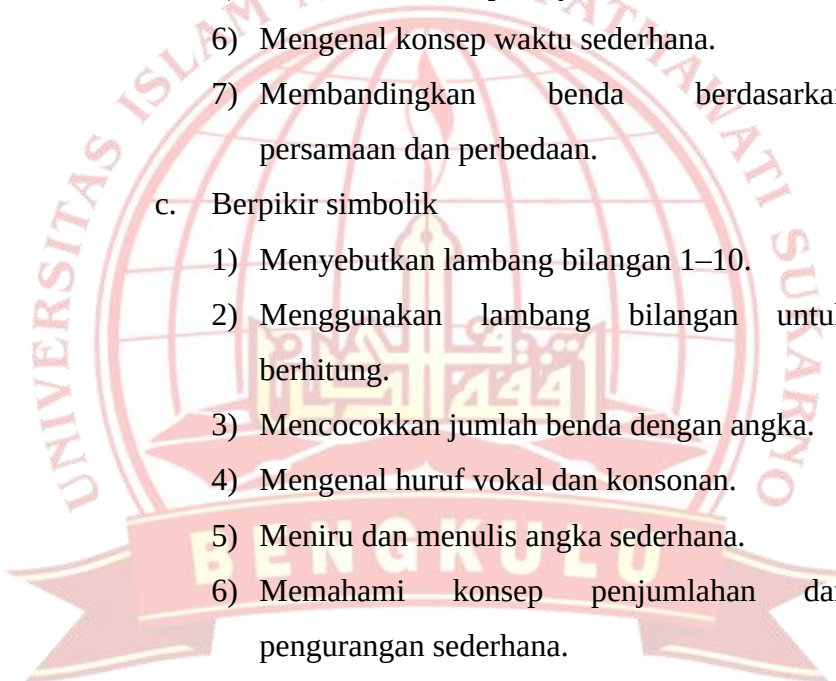
Pada periode ini, remaja mulai berandai-andai mengenai kualitas ideal yang mereka inginkan baik dalam diri mereka maupun orang lain. Pemikiran yang idealis ini bisa jadi merupakan fantasi atau khayalan. Banyak remaja yang merasa tidak sabar terhadap cita-cita yang mereka miliki. Mereka juga terburu-buru dalam menangani tantangan untuk mewujudkan cita-cita tersebut. Ketika remaja mulai berpikir dengan cara yang lebih abstrak dan idealis, secara bersamaan mereka juga mulai menerapkan logika dalam pemikiran mereka. Sebagai pemikir operasional formal, mereka mulai menunjukkan kemiripan

dengan seorang ilmuwan. Mereka merencanakan langkah-langkah untuk memecahkan masalah dan secara teratur menguji solusi yang telah mereka kembangkan (Santrock, 2004).

5. Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia 5 -6 Tahun Pada Perkembangan Kognitif

Menurut standar tingkat pencapaian perkembangan anak (STPPA) dalam permendikbud nomor 137 tahun 2014, perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun meliputi kemampuan belajar dan pemecahan masalah, berpikir logis, serta berpikir simbolik. Adapun capaian perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun adalah sebagai berikut:

- a. Belajar dan pemecahan masalah
 - 1) Menunjukkan aktivitas eksploratif dan menyelidik.
 - 2) Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari.
 - 3) Menerapkan pengalaman dalam situasi baru.
 - 4) Menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah.
 - 5) Mengenal fungsi benda di lingkungan sekitar.
 - 6) Memahami hubungan sebab akibat sederhana
- b. Berpikir logis

- 
- 1) Mengenal perbedaan berdasarkan ukuran, warna, dan bentuk.
 - 2) Mengelompokkan benda sesuai kategori tertentu.
 - 3) Mengenal pola dan urutan sederhana.
 - 4) Mengurutkan benda berdasarkan ukuran.
 - 5) Memahami konsep banyak dan sedikit.
 - 6) Mengenal konsep waktu sederhana.
 - 7) Membandingkan benda berdasarkan persamaan dan perbedaan.
- c. Berpikir simbolik
- 1) Menyebutkan lambang bilangan 1–10.
 - 2) Menggunakan lambang bilangan untuk berhitung.
 - 3) Mencocokkan jumlah benda dengan angka.
 - 4) Mengenal huruf vokal dan konsonan.
 - 5) Meniru dan menulis angka sederhana.
 - 6) Memahami konsep penjumlahan dan pengurangan sederhana.

B. Permainan Ular Tangga

1. Permainan ular tangga

Permainan adalah permainan papan dan permainan klasik. Pertunjukan utama pada permainan ini adalah beberapa bagian dari papan yang ditunjukkan dengan

tangga dan ular. Permainan ini membutuhkan sebuah dadu untuk memainkannya dan untuk berpindah serta papan permainan diberi nomor 1-100 berdasarkan jumlah keseluruhan kotak pada papan. Ketika dadu menghasilkan posisi pada seekor ular, maka pemain harus turun hingga ujung ular (bagian ekor). Lain halnya jika dadu menghasilkan posisi tangga maka pemain akan berpindah ke posisi lebih tinggi (Putri, 2024)

Ular tangga adalah permainan untuk anak-anak terdiri atas permainan yang dimainkan oleh sejumlah orang (2 orang atau lebih). Media pembelajaran ular tangga merupakan media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan permainan tradisional permainan ular tangga yang disesuaikan dengan karakteristik anak dengan tujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran sebagai pengantar informasi bagi anak (Nurfadillah Salam, 2019). Permainan ular tangga merupakan permainan tradisional yang biasa dimainkan 2 anak atau lebih dengan melepar dadu, yang terdiri dari beberapa kotak yang didalamnya ada gambar, dalam permainannya ada gambar ular dan tangga, apabila mendapatkan ular maka peserta harus turun sesuai jalan ular tersebut. Peserta dinyatakan menang setelah sampai pada finish yang pertama (Rifki Afandi, 2015).

2. Langkah-langkah penggunaan media permainan ular tangga

Adapun langkah-langkah penggunaan media permainan ular tangga ini (Fatkhul, 2024):

- a. Peserta memulai dari kotak nomor 1 dan berusaha mencapai kotak nomor 100. Setiap peserta bermain menggunakan dadu
- b. Papan permainan ini memiliki tangga dan ular dengan jumlah yang berbeda, jika peserta berhenti pada kotak tangga, maka peserta naik sesuai dengan jumlah tangga tersebut. Namun, jika peserta berhenti di ular, maka peserta turun sesuai dengan panjang ular tersebut.
- c. Setiap peserta memiliki bidak (sebagai tanda kepemilikannya, contoh yang ada pada catur) dengan warna yang berbeda.
- d. Peserta melempar dadu dan memindahkan bidak sesuai dengan angka yang keluar, jika pemain berhenti di kotak persegi, pemain mengambil soal terkait materi yang diajarkan guru. Hal ini berlaku untuk kotak-kotak lain yang terdapat tanda.
- e. Peserta dapat melanjutkan permainan jika dapat menjawab pertanyaan dengan tepat. Akan tetapi jika peserta tidak dapat menjawab maka peserta tersebut tidak dapat melanjutkan permainan, sedangkan peserta

lain yang mampu menjawab dengan benar mendapat giliran selanjutnya.

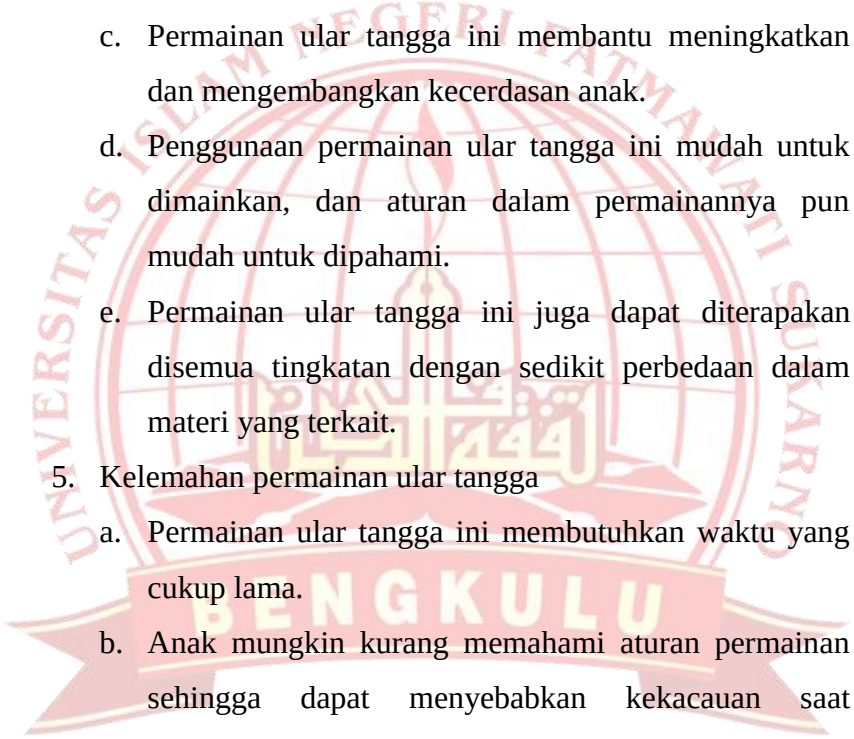
f. Peserta pertama kali mencapai kotak 100, akan menjadi pemenang dalam permainan ular tangga.

3. Manfaat permainan ular tangga

Menurut Ratnaningsih dalam Elis Purnamasari (2021:59) menyebutkan bahwa manfaat permainan ular tangga adalah memberikan ilmu pengetahuan kepada anak melalui proses bermain sambil belajar, merangsang daya pikir, menciptakan lingkungan yang menyenangkan dan belajar bekerja sama. Sementara menurut Disdikpora Buleleng (2018) menyebutkan bahwa manfaat dari permainan ular tangga sebagai berikut:

- a. Membantu menumbuhkan perkembangan bahasa anak
- b. Melatih dan menumbuhkan kemampuan sosial emosional
- c. Melatih kemampuan berpikir
- d. Menambah kemampuan mengenal angka dan matematika sederhana
- e. Melatih kemampuan mengenal bentuk dan warna

Permainan ular tangga tidak hanya dapat bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan kognitif, melainkan mampu meningkatkan kemampuan lain seperti kemampuan motorik, kemampuan berhitung, dan kemampuan kerjasama pada anak (Khomsin, 2021).

- 
4. Keunggulan permainan ular tangga
 - a. Permainan ini dapat digunakan dalam berbagai pembelajaran karna menyenangkan dan menarik bagi anak.
 - b. Anak menjadi lebih aktif (berkontribusi) dalam proses pembelajaran.
 - c. Permainan ular tangga ini membantu meningkatkan dan mengembangkan kecerdasan anak.
 - d. Penggunaan permainan ular tangga ini mudah untuk dimainkan, dan aturan dalam permainannya pun mudah untuk dipahami.
 - e. Permainan ular tangga ini juga dapat diterapkan disemua tingkatan dengan sedikit perbedaan dalam materi yang terkait.
 5. Kelemahan permainan ular tangga
 - a. Permainan ular tangga ini membutuhkan waktu yang cukup lama.
 - b. Anak mungkin kurang memahami aturan permainan sehingga dapat menyebabkan kekacauan saat permainan berlangsung.
 - c. Anak yang tidak dapat menguasai materi dengan baik mungkin akan mengalami kesulitan dalam menjawab pertanyaan di dalam permainan ular tangga ini (Fatkhul, 2024).

C. Penelitian Yang Relevan

1. Jurnal karya Baiq Anda Riska Dwi Aprianti dan Sry Anita Rachman (2025) berjudul “Meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak usia dini melalui permainan ular tangga kelompok A” memiliki persamaan dengan skripsi ini karena sama-sama menggunakan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini. Perbedaannya terletak pada metode dan lokasi penelitian. Penelitian Baiq Anda Riska Dwi Aprianti dan Sry Anita Rachman menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK) dan dilakukan di PAUD KB Assurur, sedangkan skripsi ini menggunakan pendekatan kuantitatif eksperimen dan dilaksanakan di RA Misbahul Khair Kota Bengkulu. Perbedaan tersebut menunjukkan adanya kebaruan dalam penelitian ini meskipun menggunakan media pembelajaran yang sama (Apriyanti & Rachman, 2025)
2. Jurnal karya Zaenol Fajri (2023) berjudul “Peningkatan kemampuan berhitung menggunakan pembelajaran kooperative berbantuan media pembelajaran ular tangga di KB an nawawi bondowoso” memiliki persamaan dengan skripsi ini karena sama-sama menggunakan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini. Keduanya bertujuan membantu anak memahami angka

melalui kegiatan bermain yang menyenangkan. Perbedaannya terletak pada metode dan lokasi penelitian. Artikel tersebut menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK), sedangkan skripsi ini menggunakan pendekatan kuantitatif eksperimen dan dilaksanakan di RA Misbahul Khair. Perbedaan ini menunjukkan adanya kebaruan dalam penelitian yang dilakukan (Fajri et al., 2023)

3. Jurnal karya Novita Putri (2024) berjudul “Meningkatkan kemampuan berhitung anak melalui permainan ular tangga” memiliki persamaan dengan penelitian ini, yaitu sama-sama menggunakan media permainan ular tangga dan bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini. Hasil penelitiannya menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berhitung anak setelah penerapan permainan tersebut. Perbedaannya terletak pada jenis penelitian, di mana Novita Putri menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan beberapa siklus, sedangkan penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen (Putri, 2024).
4. Jurnal karya Ida Royani (2023) berjudul “Peningkatan kemampuan konsep bilangan melalui bermain ular tangga pada anak usia dini” memiliki persamaan dengan penelitian ini dalam hal penggunaan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran serta subjek penelitian yang sama-sama anak usia dini. Penelitian tersebut

menunjukkan bahwa permainan ular tangga dapat meningkatkan kemampuan konsep bilangan anak, yang merupakan bagian dari kemampuan berhitung. Perbedaannya, penelitian Ida Royani lebih fokus pada konsep bilangan, sedangkan penelitian ini menekankan pada kemampuan berhitung secara lebih menyeluruh (Royani & Suryana, 2023)

5. Jurnal karya Anggun Fatimah (2025) berjudul “Media permainan ular tangga untuk meningkatkan kemampuan kognitif berhitung pada anak kelas 1 sdn 11 tanjung batu” memiliki persamaan dengan penelitian ini pada penggunaan media permainan ular tangga untuk meningkatkan kemampuan berhitung. Permainan ini terbukti membantu anak dalam membilang dan mengurutkan bilangan. Perbedaannya, penelitian Anggun Fatimah dilakukan pada anak kelas 1 sekolah dasar, sedangkan penelitian ini difokuskan pada anak usia dini di RA, sehingga terdapat perbedaan karakteristik perkembangan peserta didik (Hurriyati & Fatimah, 2025)
6. Jurnal karya Hidayatun Nissa (2025) berjudul “Upaya peningkatan kemampuan berhitung anak melalui permainan ular tangga pada angka usia 5-6 tahun di Tk mekarti mukti tama” juga memiliki persamaan dengan penelitian ini karena sama-sama meneliti efektivitas permainan ular tangga terhadap kemampuan berhitung

anak usia 5–6 tahun. Hasil penelitian menunjukkan anak menjadi lebih aktif dan antusias dalam pembelajaran. Perbedaannya, penelitian Hidayatun Nissa menggunakan pendekatan PTK dengan dua siklus, sedangkan penelitian ini menggunakan eksperimen semu untuk melihat pengaruh perlakuan secara kuantitatif (Nisa & Ulfah, 2025).

7. Jurnal karya Nur Qomariyah Nawafilah (2020) berjudul “Pengembangan alat permainan edukatif ular tangga matematika untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak kelas III san guminingrejo tikung lamongan” memiliki persamaan dengan penelitian ini dalam penggunaan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran berhitung. Media tersebut dinilai mampu meningkatkan motivasi belajar dan membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Perbedaannya, penelitian Nur Qomariyah dilakukan pada siswa sekolah dasar kelas III, sedangkan penelitian ini dilakukan pada anak usia dini, sehingga tingkat kesulitan materi dan kemampuan anak berbeda (Nawafilah & Masruroh, 2020)
8. Jurnal karya Laelatul Koniah (2020) berjudul “Pengaruh permainan ular tangga modifikasi terhadap kemampuan berhitung anak kelompok B di RA unggulan Darussalam ponggok blitar” memiliki persamaan dengan penelitian ini

karena sama-sama meneliti pengaruh permainan ular tangga terhadap kemampuan berhitung anak kelompok B di RA. Kedua penelitian menunjukkan hasil yang positif terhadap peningkatan kemampuan berhitung anak. Perbedaannya terletak pada lokasi penelitian, di mana penelitian Laelatul Koniah dilakukan di RA Unggulan Darussalam Ponggok-Blitar, sedangkan penelitian ini dilakukan di RA Misbahul Khair Kota Bengkulu (Koniah & Simatupang, 2020)

9. Jurnal karya Kajo Ibrahim dkk. (2025) berjudul “analisis kemampuan berhitung melalui permainan ular tangga pada anak usia dini usia 5-6 tahun” memiliki persamaan dengan skripsi ini karena sama-sama menggunakan permainan ular tangga untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini. Kedua penelitian juga memiliki kesamaan pada subjek penelitian, yaitu anak usia 5–6 tahun, serta fokus pada aspek kognitif. Perbedaannya terletak pada pendekatan penelitian dan lokasi. Penelitian Kajo Ibrahim dkk. menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dan dilakukan di Kober Ilham Nioniba, sedangkan skripsi ini menggunakan pendekatan kuantitatif eksperimen dan dilaksanakan di RA Misbahul Khair Kota Bengkulu. Perbedaan ini menunjukkan adanya kebaruan dalam penelitian yang dilakukan (Ibrahim et al., 2025).

10. Jurnal karya Putri Jelita (2022) berjudul “ *Counting interest in young children: permainan ular tangga* tingkatkan minat berhitung pada anak usia dini” memiliki persamaan dengan penelitian ini dalam hal penggunaan permainan ular tangga untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini. Anak menjadi lebih fokus dan aktif selama proses pembelajaran. Perbedaannya terletak pada lokasi dan subjek penelitian, di mana penelitian putri jelita dilakukan di tk bina annaprasan ujung batu, sedangkan penelitian ini dilaksanakan di RA misbahul khair kota Bengkulu (Jelita & Seftina, 2025)

D. Kerangka Berpikir



Kerangka berpikir dalam penelitian ini menggambarkan hubungan antara permainan ular tangga (variable x) dengan kemampuan berhitung anak (variable y) di RA Misbahul Khair. Permainan ular tangga merupakan salah satu bentuk permainan edukatif yang dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak usia dini. Melalui aktivitas bermain ini, anak-anak diajak untuk mengenal angka, menghitung langkah, serta memahami urutan bilangan dengan cara yang menarik. Permainan ular tangga juga menuntut anak untuk berpikir logis,

memperkirakan langkah, dan mengembangkan kemampuan kognitifnya.

Kemampuan berhitung pada anak usia dini merupakan salah satu aspek perkembangan kognitif yang perlu dikembangkan sejak dini. Kemampuan ini mencakup pengenalan angka, kemampuan menjumlah, mengurangi, serta memahami, konsep bilangan sederhana. Peningkatan kemampuan berhitung dapat diperoleh melalui pengalaman langsung dan kegiatan bermain yang menyenangkan serta bermakna bagi anak.

Melalui penerapan permainan ular tangga dalam kegiatan pembelajaran di RA Misbahul Khair, anak memperoleh kesempatan untuk belajar berhitung secara kontekstual dan menyenangkan. Ketika anak memainkan ular tangga, mereka terlibat dalam aktivitas menghitung angka pada dadu, langkah pion, serta menghitung naik dan turun sesuai dengan tangga dan ular yang terdapat pada papan permainan. Aktivitas tersebut secara tidak langsung melatih kemampuan berhitung anak dalam situasi nyata dan numerik. Dengan demikian, permainan ular tangga berpotensi memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan kemampuan berhitung. Semakin sering dan efektif kegiatan permainan ular tangga diterapkan, maka semakin baik pula kemampuan berhitung yang dimiliki anak

E. Asumsi Penelitian

1. Peneliti berasumsi bahwa kegiatan bermain merupakan salah satu metode pembelajaran yang efektif dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini, termasuk kemampuan berhitung.
2. Penelitian ini berasumsi bahwa melalui aktivitas bermain ulat tangga, anak memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan sehingga dapat meningkatkan minat, konsentrasi, dan pemahaman terhadap konsep bilangan.

F. Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian. Berdasarkan rumusan masalah, hipotesis dari penelitian ini adalah:

H_0 = Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara permainan ular tangga terhadap kemampuan berhitung anak di RA Misbahul Khair.

H_a = Terdapat pengaruh yang signifikan antara permainan ular tangga terhadap kemampuan berhitung anak di RA Misbahul Khair.