

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

A. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di RA Misbahul Khair mengenai pengaruh permainan ular tangga terhadap kemampuan berhitung anak usia 5–6 tahun, dapat disimpulkan bahwa permainan ular tangga memberikan pengaruh terhadap peningkatan kemampuan berhitung anak. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji paired sample t-test yang menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest setelah diberikan perlakuan.

Peningkatan kemampuan berhitung anak terlihat dari kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan, menghitung langkah sesuai jumlah dadu, melakukan penjumlahan dan pengurangan sederhana, serta mencocokkan jumlah benda dengan angka pada papan permainan. Permainan ular tangga membantu anak belajar dalam suasana yang menyenangkan sehingga anak lebih aktif dan antusias selama proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil analisis N-Gain diperoleh nilai rata-rata sebesar 0,4604 atau 46,04% yang termasuk dalam kategori sedang. Hasil tersebut menunjukkan bahwa permainan ular tangga cukup efektif dalam meningkatkan

kemampuan berhitung anak. Meskipun tingkat efektivitas belum berada pada kategori tinggi, permainan ular tangga tetap menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berhitung anak dibandingkan sebelum diberikan perlakuan. Dengan demikian, permainan ular tangga dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran yang menarik dan cukup efektif untuk membantu meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini

B. IMPLIKASI

Berdasarkan temuan penelitian yang menunjukkan adanya pengaruh signifikan permainan ular tangga terhadap kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun, maka implikasi penelitian ini sebagai berikut:

1. Implikasi Teoritis

Secara teoritis kegiatan bermain dapat membantu perkembangan kemampuan kognitif anak usia dini, khususnya dalam kemampuan berhitung. Permainan ular tangga dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang membantu anak mengenal angka, memahami urutan bilangan, serta melakukan penjumlahan dan pengurangan sederhana melalui aktivitas bermain secara langsung. Penelitian ini juga menunjukkan bahwa pembelajaran yang dilakukan dengan media permainan edukatif mampu meningkatkan minat dan keterlibatan anak dalam proses pembelajaran. Selain itu, hasil penelitian ini memperkuat

teori bahwa anak usia dini lebih mudah memahami pembelajaran melalui pengalaman konkret, interaktif, dan menyenangkan dibandingkan pembelajaran yang bersifat monoton.

2. Impikasi Praktis

Secara praktis permainan ular tangga dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini. Penggunaan permainan ular tangga mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, interaktif, dan tidak membosankan sehingga anak lebih antusias mengikuti kegiatan pembelajaran. Selain membantu meningkatkan kemampuan berhitung, permainan ular tangga juga melatih konsentrasi, keberanian, kerja sama, serta kemampuan anak dalam mengikuti aturan permainan. Oleh karena itu, penggunaan media permainan edukatif seperti ular tangga dapat diterapkan dalam proses pembelajaran anak usia dini untuk membantu anak belajar sambil bermain secara lebih optimal

C. SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai Pengaruh Permainan Ular Tangga Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Di RA Misbahul Khair, maka peneliti memberikan beberapa saran yang diharapkan dapat

menjadi bahan pertimbangan bagi berbagai pihak, antara lain sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Guru diharapkan dapat menggunakan permainan ular tangga sebagai salah satu media pembelajaran yang menyenangkan dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini. Penggunaan media permainan dalam pembelajaran ini dapat membantu anak lebih aktif, antusias, dan mudah memahami materi yang diberikan. Guru juga diharapkan lebih kreatif dan inovatif dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan agar kegiatan belajar tidak monoton dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini yang senang bermain. Guru juga disarankan untuk memberikan variasi permainan dan menyesuaikan Tingkat kesulitan soal dengan kemampuan anak sehingga seluruh anak dapat mengikuti pembelajaran dengan baik. Dengan demikian, proses pembelajaran dapat berlangsung lebih efektif dan menyenangkan bagi anak.

2. Bagi Sekolah

Sekolah diharapkan dapat mendukung penggunaan media pembelajaran edukatif dalam proses pembelajaran anak usia dini, khususnya media permainan yang dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak. Dukungan sekolah dapat berupa penyediaan fasilitas, alat permainan

edukatif, serta memberikan kesempatan kepada guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Sekolah juga diharapkan dapat menciptakan lingkungan belajar yang nyaman dan menyenangkan sehingga anak lebih semangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Dengan adanya dukungan dari sekolah, kegiatan belajar sambil bermain dapat terlaksana dengan lebih optimal.

3. Bagi peneliti selanjutnya

Peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan penelitian ini dengan jumlah sampel yang lebih banyak dan waktu penelitian yang lebih Panjang agar memperoleh hasil penelitian yang lebih maksimal dan lebih luas. Penelitian selanjutnya juga dapat mengembangkan permainan ular tangga menjadi media pembelajaran yang lebih menarik bagi dari segi desain, variasi soal, maupun bentuk permainan. Penelitian berikutnya juga diharapkan tidak hanya berfokus pada kemampuan berhitung anak, tetapi dapat mengembangkan penelitian pada aspek perkembangan lainnya seperti kemampuan bahasa, sosial emosional, motorik, kreativitas, maupun kemampuan pemecahan masalah.

4. Bagi orang tua

Orang tua diharapkan dapat memberikan dukungan terhadap perkembangan kemampuan berhitung

anak dengan cara mengajak anak belajar sambil bermain di rumah. Orang tua dapat menggunakan permainan sederhana seperti ular tangga untuk membantu anak mengenal angka, menghitung, memahami konsep bilangan dengan cara yang menyenangkan. Orang tua juga diharapkan dapat memberikan perhatian dan motivasi kepada anak selama proses belajar sehingga anak lebih percaya diri dan semangat dalam mengembangkan kemampuan berhitungnya.

5. Bagi anak

Anak diharapkan dapat lebih aktif, percaya diri, dan semangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran yang dilakukan melalui kegiatan bermain. Melalui permainan edukatif seperti ular tangga, anak dapat belajar berhitung dengan suasana yang menyenangkan sehingga kemampuan berhitung anak dapat berkembang dengan lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Apriyanti, B. Anda Riska D., & Rachman, S. A. (2025). *Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia Dini Melalui Permainan Ular Tangga Pada Kelompok A*. Jurnal Asimilasi Pendidikan, 3(2), 83–89.
- Arifin, Fatkhul. (2014). *Kapita Selekta Matematika Mi/Sd*. Penerbit: Publica Indonesia Utama Hal. 23.
- Dewi, syva lestiyani. (2022). *Pengaruh Pembelajaran Berbasis Permainan Pada Pendidikan Dan Perkembangan Anak Usia Dini*. Jurnal on Early Childhood, 5(2), 313–319
- Disdikpora Buleleng. (2018). *Manfaat Di Balik Permainan Ular Tangga Dan Ludo*. <https://disdikpora.bulelengkab.go.id/informasi/detail/artikel/manfaat-di-balik-permainan-ular-tangga-dan-ludo-79>.
- Fadillah, M. (2019). *Bermain& Permainan Anak Usia Dini*. Penerbit: Prenadamedia Group). Hal 30-32.
- Fajri, Z., Mutmainah, N., & Sajuri. (2023). *Peningkatan Kemampuan Berhitung Menggunakan Pembelajaran Kooperatif Berbantuan Media Permainan Ular Tangga Di Kb An Nawawi Bondowoso*. Jurnal Tarbiyah Islamiyah, 8(April), 79–102.
- Farhurohman, O. (2017). *Hakikat Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini Di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*. As-Sibyan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2(01), 27-36.
- Hurriyati, D., & Fatimah, A. (2025). *Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Berhitung Pada Anak Kelas 1 Sd Negeri 11 Tanjung Batu*. Jurnal Pengabdian Inovasi Masyarakat Indonesia, 4(1), 1–6. <https://doi.org/10.29303/jpimi.v4i1.6059>

- Fauziddin, M. (2016). *Pembelajaran PAUD Melalui Permainan Tradisional*.
- Ibrahim, K., Ngura, E. T., Dhiu, K. D., & Ita, E. (2025). *Analisis Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Ular Tangga Pada Anak Usia 5-6 Tahun*. Jurnal Citra Pendidikan, 5, 75–87.
- Jamilah, Nurfadilah Salam. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Pada Materi Sistem Saraf*. Jurnal Al-Ahya Vol. 1, No.1. Hal 54.
- Jelita, P., & Seftina, T. (2025). *Snakes and Ladders Game Increases Counting Interest in Young Children: Permainan Ular Tangga Tingkatkan Minat Berhitung pada Anak Usia Dini*. Indonesian Journal of Education Methods Development, 20(3), 1–12. <https://doi.org/10.21070/ijemd.v20i3.862>
- Khadijah. (2016). *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Perdana Publishing.
- Khanifah, K. N., Huda, C., & Muntomimah, S. (2026). *Penanaman Kebiasaan Anak Indonesia Hebat melalui Permainan Tradisional Ular Tangga sebagai Media Pembiasaan Karakter Anak Usia Dini*. 9, 3453–3458.
- Khomsim, & Rahimmatussalisa. (2021). *Efektivitas Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Kosakata Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini*. 10(1), 25–33
- Khoirunnisa, I., Sianturi, R., Abdul, D., & Lidinillah, M. (2022). *Jurnal Pendidikan dan Konseling*. 4, 1748–1753.
- Koniah, L., & Simatupang, Nurhenti Dorlina. (2020). *Pengaruh Permainan Ular Tangga Modifikasi Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Kelompok B Di Ra Unggulan Darussalam Pongkok Blitar*. Jurnal PAUD

Teratai, 1–6.

Kurniawati, D. Arifin. (2020). *Pengaruh Permainan Digital Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini*.

Kurniawaty., & Ria. (2022). *Implementasi Permainan Edukasi Ular Tangga Dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun*. 17(1), 121–134.

Maisarah. (2019). *Matematika& Sains Anak Usia Dini*. Medan: Akssha Sakti.

Martuti, Y. (2024). *Pengaruh Jenis Permainan Terhadap Keterampilan Kognitif Anak Usia Dini: Sebuah Kajian Literatur*. Jurnal Ilmu Tarbiyah, 3(2), 107–115

Mu'min Sitti Aisyah. (2020). *Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget*. Jurnal Al-Ta'dib. Vol 6, No 1.

Mutiah, D. (2010). *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.

Nawafilah, Nur Qomariyah, & Masruroh. (2020). *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga Matematika Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Kelas Iii Sdn Guminingrejo Tikung Lamongan*. Abdimas Berdaya: Jurnal Pengabdian Masyarakat, 3(01), 37–46.

Putri, N. (2024). *Improving Children ' s Counting Ability Through Snakes And Ladders Game (PTK At Tk Satu Atap SD Negeri 3 Talang Padang) Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Ular Tangga (PTK di Tk Satu Atap SD Negeri 3 Talang Padang)*. 2(2), 41–48

Nabila, A. R., Putri, D. P., Erawati, P., & Marini, A. (2022). *Pemanfaatan Game Edukasi Online Matematika Dalam*

Meningkatkan Kemampuan Berhitung Siswa. Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora, 2(2), 355-362.

Nisa, H., & Ulfah, M. (2025). *Upaya Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Ular Tangga Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Makarti Mukti Tama*. *Cendekia Jurnal Penelitian Dan Pengkajian Ilmiah*, 2(9), 1893–1901.

Nurhayati. (2012). *Peran Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini*. 1(2252), 39–48

Purnamasari, E. (2021). *Lestarkan Kembali Permainan Tradisional*. Lombok: Pusat Pengembangan Pendidikan Dan Penelitian Indonesia. Hal 59.

Putro, Siti Nur Hayati Dan Khamim Zarkasih. (2021). *Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini*. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(1).

Rahmawati, R. (2023). *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. CV. Literasi Nusantara Abadi.

Royani, I., & Suryana, D. (2023). *Peningkatan Kemampuan Konsep Bilangan melalui Bermain Ular Tangga pada Anak Usia Dini*. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 17–26.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.3480>

Santrock, J. W. (2004). *Psikologi Pendidikan*.

Saputra, A. (2024). *Perkembangan Berpikir Matematis Pada Anak Usia Sekolah Dasar*. 53-54

Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sumargiyani, dkk. (2025). *Pelatihan Kemampuan Berhitung Penjumlahan Anak Usia Dini Dengan Menggunakan Jarimatika*. Jurnal Kurvamas. Vol 1, No 2.

Susanto, A. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada. Media Group.

Susanto, A. (2019). *Teori Belajar& Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.

Wahyuni, S. (2024). *Pengembangan Permainan Tradisional untuk Meningkatkan Perkembangan Anak Usia Dini*. 8(5), 1151–1166. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v8i5.6073>

Yuliantini, S. (2019). *Permainan dan Bermain di PAUD*. Jurnal Primearly. II(2), 200–212.

