ISSN: 2549-8959 (Online - Elektronik)
Pages 2800-2809

Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini

journal homepage: https://obsesi.or.id/index.php/obsesi

Pengembangan Ular Tangga *Numerical Journey:* Media Edukatif Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun

Zidna Rizkya [1]✉, Luh Putu Indah Budyawati [2]
[1 2] Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Jember, Indonesia
DOI: 10.31004/obsesi.v10i4.8330

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media edukatif Ular Tangga *Numerical Journey* yang valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia 5–6 tahun di TK Amelia Jember. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya kemampuan anak dalam mengurutkan bilangan 1–20, mencocokkan jumlah benda dengan lambang bilangan, serta melakukan operasi hitung sederhana akibat terbatasnya penggunaan media interaktif. Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian berjumlah 12 anak dengan menggunakan teknik sampling total sampling. Data dikumpulkan melalui validasi ahli, observasi kepraktisan, serta pre-test dan post-test. Hasil penelitian menunjukkan tingkat validitas sebesar 92,5% dengan kategori sangat valid dan kepraktisan sebesar 97% dengan kategori sangat praktis. Nilai gain score sebesar 0,665 menunjukkan peningkatan kemampuan berhitung pada kategori sedang. Dengan demikian, media dinyatakan layak dan efektif digunakan.

Kata Kunci: *ular tangga numerical journey, kemampuan berhitung, anak usia dini*

Abstract

This study aims to develop a valid, practical, and effective educational media Snakes and Ladders Numerical Journey to improve the numeracy skills of children aged 5–6 years at Amelia Kindergarten, Jember. The background of this study is the low ability of children to sequence numbers 1–20, match the number of objects with number symbols, and perform simple arithmetic operations due to the limited use of interactive media. The study used the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model which includes the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The research subjects were 12 children using a total sampling technique. Data were collected through expert validation, practical observation, and pre-test and post-test. The results showed a validity level of 92.5% with a very valid category and a practicality of 97% with a very practical category. A gain score of 0.665 indicates an increase in numeracy skills in the moderate category. Thus, the media is declared feasible and effective to use.

Keywords: *snakes and ladders numerical journey, numeracy skills, early childhood*

Copyright (c) 2026 Zidna Rizkya, et. al
✉ Corresponding author :
E-mail address : zidnarizkya09@gmail.com (Jember, Indonesia)
Received 27 July 2026, Accepted 27 August 2026, Published 27 August 2026

DOI: 10.31004/obsesi.v10i4.8330

Pendahuluan

Salah satu aspek penting yang membutuhkan pengembangan dalam fase usia dini adalah kemampuan kognitifnya. Kemampuan kognitif merupakan aspek penting yang perlu dikembangkan pada usia dini karena berkaitan dengan kemampuan otak dalam memahami, mempelajari, dan memaknai pengalaman. Perkembangan kognitif berlangsung seiring bertambahnya usia, ditandai dengan meningkatnya kemampuan anak untuk berpikir, belajar, dan memahami lingkungan sekitarnya (Khadijah & Amelia, 2020). Aspek kognitif memiliki hubungan yang kuat dengan berbagai proses mental seperti cara berpikir, kemampuan menyelesaikan permasalahan, fungsi mengingat, serta kemampuan berhitung. Oleh karena itu, pengajaran konsep berhitung dasar kepada anak-anak menjadi penting sebagai persiapan dan bekal mereka untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang berikutnya.

Berdasarkan pengamatan awal di TK Amelia Jember pada Agustus 2025, anak usia 5–6 tahun telah mampu mengenal angka dan menghitung benda, tetapi sebagian masih memerlukan bantuan untuk memahami konsep berhitung secara menyeluruh seperti pengurutan, perbandingan, dan operasi hitung sederhana. Hal ini dipengaruhi oleh kurangnya penggunaan media pembelajaran di sekolah, dominannya penggunaan LKA, serta minimnya pendampingan di rumah. Oleh karena itu, pembelajaran berhitung memerlukan media yang lebih interaktif dan kontekstual, bukan sekadar metode konvensional. Permainan edukatif ular tangga *Numerical journey* hadir sebagai solusi untuk menciptakan pembelajaran berhitung yang menyenangkan, bermakna, dan mudah dipahami anak. Tujuan lainnya adalah untuk menciptakan media edukatif yang memberikan pengalaman langsung serta keterlibatan aktif anak dalam kegiatan pembelajaran. Peneliti ingin mengembangkan media ini dengan keterbaruan yang terletak pada penerapan pembelajaran berbasis pengalaman langsung (*Experiential Learning*) yang diintegrasikan pada penerapan permainan ular tangga dimana anak berperan sebagai pion utama dalam permainan, sehingga partisipasinya menjadi lebih aktif dan penuh makna. Di samping itu, media ini menyajikan konsep berhitung secara menyeluruh.

Melalui penelitian pengembangan ini, kita tidak sekadar menghadirkan sebuah permainan edukatif, tetapi, perlu dipahami bahwa penelitian ini merancang inovasi pembelajaran yang berakar pada kebutuhan nyata anak usia dini. Pengembangan media Ular Tangga *Numerical Journey* menjadi langkah strategis dalam membangun pengalaman belajar berhitung yang konkret, menyenangkan, dan bermakna bagi anak usia 5–6 tahun.

Penelitian ini menjembatani kesenjangan antara pembelajaran berhitung yang masih bersifat konvensional dengan kebutuhan anak usia dini akan pengalaman belajar yang konkret dan menyenangkan, antara tuntutan capaian perkembangan kognitif dan karakteristik belajar anak yang gemar bermain, serta antara standar akademik dan penerapan praktis di kelas. Dengan demikian, penelitian pengembangan media edukatif Ular Tangga *Numerical Journey* ini tidak hanya memberikan kontribusi akademik dalam pengembangan media pembelajaran berbasis R&D, tetapi juga menghadirkan dampak nyata dalam meningkatkan kualitas pembelajaran berhitung di PAUD. Media ini membuka kesempatan bagi anak usia 5–6 tahun untuk mengembangkan kemampuan berhitung secara lebih optimal, aktif, dan bermakna sebagai bekal memasuki jenjang pendidikan selanjutnya.

Metodologi

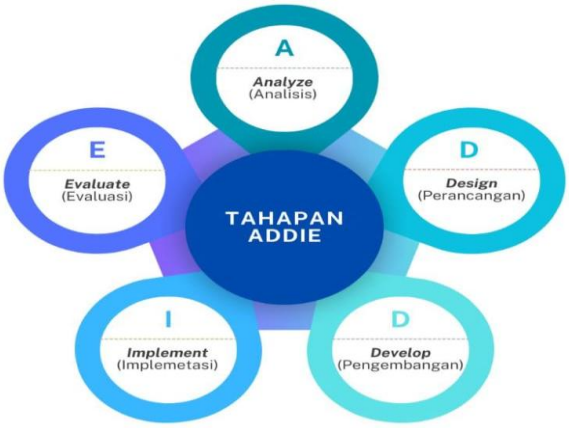
Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang bertujuan untuk mengembangkan serta menguji validitas, kepraktisan, dan efektivitas media edukatif Ular Tangga *Numerical Journey* dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak usia 5–6 tahun. Penelitian dilaksanakan di TK Amelia Jember dengan melibatkan 12 anak kelompok B sebagai subjek pada tahap implementasi dan teknik sampling yang digunakan adalah Total Sampling (Sampling Jenuh). Pemilihan lokasi penelitian didasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan bahwa kemampuan berhitung anak, khususnya dalam mengenal lambang bilangan 1–20, mengurutkan angka, mencocokkan jumlah benda dengan simbol bilangan, serta melakukan operasi hitung sederhana, masih belum berkembang secara optimal. Partisipan penelitian dipilih dengan kriteria anak berusia 5–6 tahun, terdaftar sebagai peserta didik aktif di kelompok B, serta menunjukkan kemampuan berhitung yang masih perlu stimulasi dan penguatan melalui media pembelajaran yang lebih interaktif dan berbasis pengalaman langsung.

Data penelitian dikumpulkan melalui tes *pre-test* dan *post-test* untuk mengetahui peningkatan kemampuan berhitung anak sebelum dan sesudah penggunaan media, lembar validasi ahli untuk menilai kelayakan media dari aspek materi, bahasa, tampilan, teknis, dan keterpaduan pembelajaran, serta lembar observasi guru untuk mengukur tingkat kepraktisan, kemudahan penggunaan, dan kesesuaian media dalam kegiatan belajar. Selain itu, dokumentasi berupa foto digunakan sebagai data pendukung untuk memperkuat hasil implementasi media di kelas.

DOI: 10.31004/obsesi.v10i4.8330

Tahap analisis diawali dengan mengidentifikasi kebutuhan dan karakteristik perkembangan kognitif anak usia 5–6 tahun di TK Amelia Jember, termasuk kesulitan dalam mengenal lambang bilangan 1–20, mengurutkan angka, mencocokkan jumlah benda dengan simbol bilangan, serta melakukan operasi hitung sederhana, serta menelaah penggunaan media yang masih didominasi Lembar Kerja Anak (LKA) dan belum bersifat konkret maupun interaktif. Tahap desain dilakukan dengan merancang media Ular Tangga *Numerical Journey* berupa papan permainan berukuran besar, kartu tantangan numerik, aturan bermain, dan alur pembelajaran berbasis pengalaman langsung, dengan desain visual menggunakan Canva yang disesuaikan dengan indikator kemampuan berhitung anak usia dini agar menarik, jelas, dan mudah dipahami. Tahap pengembangan mencakup pembuatan banner papan permainan, kartu tantangan, dadu, perlengkapan pendukung, serta penyempurnaan aturan, sekaligus penyusunan instrumen penelitian berupa lembar validasi ahli, lembar observasi kepraktisan guru, dan tes pre-test serta post-test yang divalidasi melalui pendapat ahli. Tahap implementasi dilakukan melalui uji coba terbatas kepada 12 anak kelompok B dengan diawali pre-test, dilanjutkan treatment selama empat hari menggunakan media, disertai observasi keterlibatan dan respon anak serta dokumentasi sebagai data pendukung. Tahap evaluasi dilakukan dengan menganalisis hasil validasi, kepraktisan, serta peningkatan kemampuan berhitung melalui perhitungan gain score untuk menilai kelayakan dan efektivitas media.

Melalui penerapan model ADDIE dalam penelitian dan pengembangan ini, media Ular Tangga *Numerical Journey* tidak hanya dinilai dari aspek tampilan visual dan kelayakan teknis, tetapi juga dari efektivitasnya dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak usia 5–6 tahun. Pendekatan kuantitatif yang digunakan memungkinkan peneliti mengukur peningkatan kemampuan anak secara objektif melalui hasil pre-test dan post-test serta analisis *gain score*. Dengan demikian, hasil penelitian ini dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah dan menjadi rujukan dalam pengembangan media pembelajaran inovatif untuk meningkatkan kemampuan numerasi pada pendidikan anak usia dini.



Gambar 1. Tahapan Pengembangan Model ADDIE (Akbar *et al*., 2024)

Setelah penggunaan media Ular Tangga *Numerical Journey*, anak diberikan post-test untuk mengetahui perubahan kemampuan berhitung dibandingkan dengan kemampuan awal. Instrumen tes yang digunakan pada post-test sama dengan pre-test untuk menjaga kesetaraan tingkat kesulitan dan konsistensi pengukuran. Peningkatan kemampuan anak dianalisis menggunakan teknik *N-Gain*, yang bertujuan untuk mengukur efektivitas media melalui perbandingan antara peningkatan skor aktual dan peningkatan skor maksimal yang mungkin dicapai. Hasil perhitungan *N-Gain* dikategorikan ke dalam tiga kriteria, yaitu rendah, sedang, dan tinggi. Teknik ini dipilih karena mampu menggambarkan peningkatan hasil belajar secara lebih proporsional meskipun jumlah subjek terbatas, serta sesuai dengan desain penelitian *pre-test* dan *post-test* one group yang digunakan dalam penelitian ini.

Selain analisis peningkatan kemampuan berhitung anak melalui perhitungan *N-Gain*, data dari lembar observasi kepraktisan guru dianalisis secara deskriptif kuantitatif untuk mengetahui tingkat kemudahan penggunaan, kejelasan aturan bermain, kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, serta kebermanfaatan media dalam kegiatan kelas. Data dokumentasi berupa foto dan catatan lapangan dianalisis secara kualitatif untuk memberikan gambaran pendukung mengenai proses implementasi, keterlibatan anak, serta faktor-faktor yang memengaruhi penggunaan media di lapangan. Seluruh temuan pada tahap implementasi dan evaluasi tersebut menjadi dasar dalam menyimpulkan tingkat kevalidan, kepraktisan, dan efektivitas media Ular Tangga *Numerical Journey* dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak usia 5–6 tahun.

DOI: 10.31004/obsesi.v10i4.8330

Hasil dan Pembahasan

Tahap design merupakan proses perancangan konsep media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan hasil analisis kebutuhan anak usia 5–6 tahun dalam kemampuan berhitung. Pada tahap ini disusun blueprint atau rancangan awal media Ular Tangga *Numerical Journey* yang meliputi desain papan permainan berukuran besar, alur kegiatan pembelajaran berbasis pengalaman langsung, penyusunan kartu tantangan numerik, aturan bermain, serta skenario aktivitas berhitung yang mencakup pengenalan angka, pengurutan bilangan, pencocokan jumlah dengan simbol, dan operasi hitung sederhana. Selain itu, dirancang pula tampilan visual, pemilihan warna, ilustrasi, tata letak, serta perlengkapan pendukung permainan agar sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini dan menarik untuk digunakan dalam pembelajaran.

Penyusunan instrumen uji kelayakan

Instrumen penelitian disusun dalam bentuk lembar validasi dan lembar observasi dengan tipe jawaban berupa skala penilaian (*check list*) yang diberikan kepada ahli materi, ahli media, dan praktisi (guru). Proses validasi media Ular Tangga *Numerical Journey* dilakukan oleh dua validator, yaitu dosen PG PAUD Universitas Jember dan guru TK Dharma Indria 1. Berdasarkan hasil validasi, media memperoleh persentase kelayakan sebesar 96% yang dikonversikan dalam kategori sangat valid, sehingga layak digunakan untuk uji coba lapangan dengan revisi kecil sesuai saran validator. Uji kepraktisan dilakukan oleh wali kelas Kelompok B TK Amelia Jember. Hasil penilaian menunjukkan bahwa 8 dari 9 indikator memperoleh skor 4 dan 1 indikator memperoleh skor 3, dengan persentase kepraktisan sebesar 97% yang berada pada kategori sangat praktis. Dengan demikian, media Ular Tangga *Numerical Journey* dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran dan hanya memerlukan penyempurnaan minor sebelum implementasi lebih luas.

Tabel 2. Hasil Data Validasi Media

No	Aspek Penilaian	Skor Total (%)		Presentase (%)	Kriteria
		V1	V2		Sangat Valid
1	Isi/materi	91,67	91,67	91,67	Sangat Valid
2	Bahasa	100	87,5	93,75	Sangat Valid
3	Tampilan	100	91,67	95,83	Sangat Valid
4	Kelayakan Teknis/Kontruksi Media	100	87,5	93,75	Sangat Valid
5	Keterpaduan Pembelajaran	87,5	87,5	87,5	Sangat Valid
Rata-rata		95,83	89,17	**92,5**	**Sangat Valid**

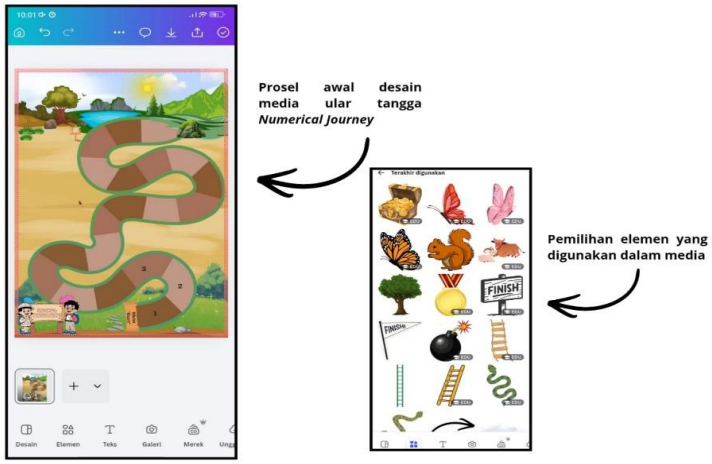
Tabel 1. Hasil Data Kepraktisan

Aspek	Indikator	Nilai
Kemudahan Penggunaan	Cara penggunaan media mudah dipahami oleh guru	4
	Anak dengan mudah memahami aturan permainan	4
	Media mudah disiapkan dan dirapikan	4
	Penggunaan media dapat dilakukan berulang kali tanpa persiapan yang lama	4
Kejelasan Petunjuk dan Aturan Bermain	Panduan bermaian disusun dengan jelas dan sistematis	4
	Aturan bermain mudah diikuti oleh anak	4
	Guru tidak membutuhkan penjelasan tambahan untuk memahami penggunaan media	3
Kesesuaian dengan Tujuan Pembelajaran	Media membantu anak memahami konsep berhitung dasar (pengenalan angka, pengurutan, perbandingan, serta (penjumlahan/pengurangan)	4
	Media mendukung capain perkembangan kognitif dalam aspek berhitung anak usia 5-6 tahun.	4
Skor Total	**35**	
Rata-rata	**3,9**	
Presentase Kepraktisan Media (%)	**97**	

DOI: 10.31004/obsesi.v10i4.8330

Tahap Pengembangan (*Development*)

Pembuatan media Ular Tangga *Numerical Journey* dilakukan dengan merakit berbagai komponen pembelajaran seperti papan permainan berukuran besar, kartu tantangan berhitung, dadu, serta aturan bermain menjadi satu kesatuan media edukatif yang sistematis. Desain permainan disusun mengacu pada blueprint dan alur pembelajaran yang telah dirancang pada tahap sebelumnya. Proses pengembangan meliputi pembuatan desain visual menggunakan Canva, pencetakan banner papan permainan, penyusunan kartu soal sesuai indikator kemampuan berhitung. Hasil pengembangan tersebut kemudian siap digunakan sebagai media pembelajaran konkret di kelas. Tampilan visual media dirancang dengan warna yang menarik, ilustrasi yang jelas, serta tata letak yang memudahkan anak memahami instruksi dan alur permainan. Gambar media yang dikembangkan dapat dilihat pada gambar 2 dan 3.



Gambar 2. Proses Desain Papan Media Ular Tangga



Gambar 3. Desain Kartu Tantangan dan Stiker Kelompok

Tahap Implementasi (*Implementation*)

Pelaksanaan uji coba dilakukan kepada 12 anak kelompok B TK Amelia Jember yang menunjukkan kemampuan berhitung masih perlu stimulasi, khususnya dalam mengenal lambang bilangan 1–20, mengurutkan angka, mencocokkan jumlah benda dengan simbol bilangan, serta melakukan operasi hitung sederhana. Pemilihan subjek didasarkan pada hasil observasi awal dan rekomendasi guru kelas agar data yang diperoleh sesuai dengan kebutuhan penelitian dan kondisi nyata pembelajaran.

Kegiatan uji coba dilaksanakan dalam situasi pembelajaran di kelas dengan pendampingan guru dan peneliti. Sebelum penggunaan media, anak diberikan pre-test untuk mengetahui kemampuan awal. Selanjutnya, anak mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan media Ular Tangga *Numerical Journey* selama empat hari. Selama pelaksanaan, dilakukan pengamatan terhadap keterlibatan, antusiasme, dan kemudahan anak dalam mengikuti alur permainan, sementara guru mengisi lembar observasi kepraktisan. Berdasarkan hasil penilaian, sebagian besar aspek memperoleh kategori sangat baik dan menunjukkan bahwa

DOI: 10.31004/obsesi.v10i4.8330

media mudah digunakan serta menarik bagi anak. Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas media sekaligus memperoleh masukan sebagai bahan penyempurnaan sebelum digunakan secara lebih luas.

Pengujian Keefektivitas Media

Pengujian keefektifan media dilakukan dengan menggunakan analisis *N-Gain*. Teknik ini berfungsi untuk mengukur peningkatan kemampuan anak antara hasil *pretest* dan *posttest*. Melalui perhitungan *N-Gain*, dapat diketahui tingkat efektivitas media dalam membantu anak meningkatkan pencapaian belajar setelah menggunakan media yang dikembangkan.

Tabel 1. Tabel Analisis Gain

Nama	*Pre-test*	*Post-test*	*Gain score*	Kategori
GN	16	22	0,750	Tinggi
TR	11	18	0,538	Sedang
AG	12	19	0,583	Sedang
AN	17	24	1,000	Tinggi
RZ	13	19	0,545	Sedang
DV	16	23	0,875	Tinggi
KF	8	14	0,375	Sedang
AR	14	21	0,700	Tinggi
FZ	11	17	0,462	Sedang
NY	13	20	0,636	Sedang
RY	16	23	0,875	Tinggi
AL	13	20	0,636	Sedang
Rata-rata *N-Gain*			**0,665**	
Kategori			**Sedang**	

Berdasarkan hasil perhitungan *gain score* terhadap 12 peserta didik, diketahui bahwa mayoritas anak mengalami peningkatan kemampuan berhitung pada tingkat sedang sampai tinggi. Sebanyak 5 anak mencapai kategori peningkatan tinggi, sedangkan 7 anak lainnya berada pada kategori peningkatan sedang. Hasil perhitungan menunjukkan nilai gain rata-rata sebesar 0,665 yang termasuk dalam klasifikasi peningkatan sedang. Temuan ini mengindikasikan bahwa penggunaan media Ular Tangga *Numerical journey* memberikan kontribusi yang efektif terhadap peningkatan kemampuan berhitung pada anak usia 5–6 tahun.

Peran Media Eduka Journey tif dalam Pengembangan Berhitung Anak: Penggunaan Ular Tangga *Numerical Journey* untuk Melatih Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun

Produk utama dari penelitian ini berupa media pembelajaran edukatif berbentuk permainan papan yaitu media Ular Tangga *Numerical Journey* yang dikembangkan untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia 5–6 tahun. Media ini dirancang dalam bentuk banner permainan ular tangga yang dilengkapi kotak bernomor 1–20, gambar ular dan tangga, serta kartu tantangan numerik berisi soal berhitung sederhana. Dalam penggunaannya, anak berperan sebagai pion sehingga terlibat aktif dalam proses pembelajaran melalui kegiatan bermain secara langsung. Kemampuan berhitung merupakan aspek penting dalam perkembangan kognitif anak usia dini yang meliputi mengenal angka, mengurutkan bilangan, mencocokkan jumlah benda dengan lambang bilangan, serta melakukan operasi hitung sederhana. Stimulasi kemampuan berhitung sejak dini penting sebagai dasar memahami konsep matematika pada jenjang selanjutnya (Mawadah et al., 2022). Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif diperlukan agar anak dapat belajar melalui pengalaman konkret dan aktivitas bermain yang menyenangkan (Arvy, 2024). Dengan demikian, media Ular Tangga Numerical Journey diharapkan dapat membantu anak memahami konsep numerasi secara lebih mudah dan bermakna**.**

Media pembelajaran Ular Tangga *Numerical Journey* menjadikan proses belajar berhitung lebih interaktif, menyenangkan, dan menantang karena dikemas dalam bentuk permainan edukatif yang melibatkan anak secara langsung. Melalui kegiatan bermain, anak belajar mengenal angka, mengurutkan bilangan, mencocokkan jumlah benda dengan lambang bilangan, serta melakukan operasi hitung sederhana. Pembelajaran berbasis permainan ini juga mampu meningkatkan motivasi belajar, menciptakan suasana belajar yang bervariasi, serta mendorong keterlibatan aktif anak. Kartu tantangan yang terdapat dalam media memberikan kesempatan kepada anak untuk melatih kemampuan berhitung secara langsung dan memperoleh

DOI: 10.31004/obsesi.v10i4.8330

umpan balik dari guru sehingga membantu memperbaiki kesalahan. Selain itu, desain media yang menggunakan warna cerah, ilustrasi menarik, serta aturan permainan yang sederhana membuatnya mudah dipahami oleh anak usia dini. Hal ini sejalan dengan pendapat Efendi et al. (2023) yang menyatakan bahwa permainan ular tangga sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan partisipasi aktif, motivasi belajar, dan pemahaman anak melalui pengalaman bermain yang menyenangkan.

Pemanfaatan unsur visual dalam media pembelajaran dapat membantu anak memahami konsep pembelajaran dengan lebih mudah. Media Ular Tangga *Numerical Journey* dirancang dengan tampilan warna yang menarik, gambar ilustratif, serta angka yang jelas sehingga memudahkan anak mengenal dan memahami konsep berhitung melalui pengalaman bermain. Penggunaan media permainan edukatif mampu menyajikan pengalaman belajar yang konkret, meningkatkan daya ingat anak, serta membantu anak memahami konsep numerasi dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini sejalan dengan pendapat Mawadah et al. (2022) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini dapat membantu anak memahami konsep matematika dasar secara lebih efektif. Selain itu, pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan juga mampu meningkatkan motivasi belajar anak karena anak terlibat langsung dalam aktivitas bermain sambil belajar.

Tampilan gambar, angka, serta kartu tantangan yang sederhana dan mudah dipahami menjadikan media ini ramah digunakan oleh anak usia dini. Anak dapat mengikuti aturan permainan dengan mudah sehingga proses pembelajaran berlangsung secara menyenangkan dan tanpa hambatan. Media ini juga memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar secara aktif melalui kegiatan melempar dadu, melangkah pada papan permainan, serta menjawab tantangan berhitung yang tersedia. Kegiatan tersebut membuat anak belajar sesuai dengan kemampuan dan ritme belajarnya masing-masing. Hal ini sejalan dengan pendapat Novitasari dan Utami (2022) yang menyatakan bahwa penggunaan media permainan edukatif dalam pembelajaran dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, meningkatkan keterlibatan anak, serta membantu mengembangkan kemampuan kognitif khususnya dalam memahami konsep berhitung pada anak usia dini.

Kepraktisan media pembelajaran Ular Tangga *Numerical Journey* terlihat dari aturan permainan dan petunjuk penggunaan yang disusun secara sederhana sehingga mudah dipahami oleh anak usia dini. Langkah permainan yang jelas membuat anak dapat mengikuti kegiatan belajar dengan lancar tanpa merasa bingung. Selain itu, penggunaan warna cerah, angka yang jelas, serta kartu tantangan berhitung membantu anak memahami konsep numerasi melalui pengalaman belajar yang konkret. Hal ini sejalan dengan pendapat Mawadah et al. (2022) yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini dapat mempermudah anak memahami konsep berhitung secara lebih efektif.

Kepraktisan media ini juga terlihat dari aktivitas permainan yang memberikan kesempatan kepada anak untuk berlatih berhitung secara langsung melalui kartu tantangan yang tersedia. Melalui kegiatan tersebut, anak dapat mengetahui hasil jawabannya dengan bimbingan guru sehingga membantu memperbaiki kesalahan dan memahami konsep berhitung dengan lebih baik. Selain itu, proses belajar yang dikemas dalam permainan membuat anak lebih termotivasi dan aktif selama pembelajaran berlangsung. Hal ini sejalan dengan pendapat Novitasari dan Utami (2022) yang menyatakan bahwa penggunaan permainan edukatif dalam pembelajaran mampu meningkatkan keterlibatan anak, motivasi belajar, serta pemahaman konsep pada anak usia dini.

Berdasarkan hasil analisis *N-Gain Score* diperoleh nilai rata-rata sebesar 0,665 yang berada pada kategori sedang. Hasil ini menunjukkan bahwa media edukatif Ular Tangga *Numerical Journey* efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak usia 5–6 tahun. Perbandingan antara hasil pre-test dan post-test menunjukkan adanya peningkatan skor pada seluruh peserta didik setelah penggunaan media. Nilai rata-rata skor *pre-test* sebesar 13,3 meningkat menjadi 20 pada hasil *post-test*, dengan rata-rata kenaikan sebesar 6,67 poin. Peningkatan hasil belajar tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media yang dikembangkan memberikan kontribusi positif terhadap perkembangan kemampuan berhitung anak.

Hasil penelitian ini juga didukung oleh beberapa penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa penggunaan permainan edukatif dapat meningkatkan kemampuan numerasi anak usia dini. Penelitian oleh Setiawati dan Suyadi (2021) menyatakan bahwa permainan ular tangga dapat meningkatkan pemahaman konsep bilangan, kemampuan berpikir logis, serta keaktifan anak dalam pembelajaran. Selain itu, penelitian Mujtahidin et al. (2024) juga menunjukkan bahwa penerapan permainan ular tangga dalam pembelajaran mampu meningkatkan kemampuan berhitung anak secara signifikan. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media permainan yang interaktif dan menyenangkan dapat membantu anak memahami konsep berhitung secara lebih mudah melalui pengalaman belajar yang aktif dan bermakna.

Pemanfaatan media permainan edukatif dalam pembelajaran dapat meningkatkan kualitas proses belajar karena mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan. Dalam penelitian ini, media Ular Tangga Numerical Journey dikembangkan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan

DOI: 10.31004/obsesi.v10i4.8330

berhitung anak usia 5–6 tahun. Media ini dirancang dalam bentuk permainan papan dengan tampilan visual yang menarik, warna yang cerah, serta dilengkapi kartu tantangan berhitung yang mudah dipahami anak. Desain media yang sederhana serta aturan permainan yang jelas memungkinkan anak belajar mengenal angka, mengurutkan bilangan, dan menyelesaikan soal berhitung sederhana melalui aktivitas bermain yang terstruktur.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media Ular Tangga Numerical Journey mampu meningkatkan kemampuan berhitung anak. Hal ini terlihat dari perbandingan hasil pre-test dan post-test yang menunjukkan adanya peningkatan skor pada seluruh anak setelah penggunaan media. Kegiatan bermain yang melibatkan anak secara langsung membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik, sehingga anak lebih aktif dan termotivasi dalam mengikuti kegiatan belajar.

Berdasarkan hasil penelitian, media Ular Tangga Numerical Journey dinyatakan valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran berhitung pada anak usia dini. Media ini dapat menjadi alternatif pembelajaran yang menyenangkan serta membantu anak memahami konsep numerasi secara lebih mudah melalui pengalaman bermain. Oleh karena itu, penggunaan media permainan edukatif seperti ular tangga dapat mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih interaktif dan bermakna bagi anak usia dini. Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengembangkan variasi materi numerasi yang lebih luas serta menguji media pada jumlah subjek yang lebih besar agar hasil penelitian semakin optimal.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran Ular Tangga *Numerical Journey* terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak usia 5–6 tahun. Hasil uji kelayakan menunjukkan bahwa media yang dikembangkan berada pada kategori sangat valid dan sangat praktis, sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran. Selain itu, hasil uji efektivitas melalui analisis *N-Gain Score* sebesar 0,665 menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berhitung anak setelah menggunakan media tersebut. Penggunaan media permainan edukatif ini memberikan kontribusi positif terhadap proses pembelajaran karena mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan melibatkan anak secara aktif. Peningkatan kemampuan berhitung anak setelah menggunakan media menunjukkan bahwa pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang efektif dalam membantu anak memahami konsep numerasi secara lebih mudah dan bermakna. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan dilakukan pengembangan media pembelajaran serupa pada konsep matematika lain, seperti pengukuran, geometri sederhana, dan pola. Selain itu, penelitian dapat diperluas pada kelompok usia yang berbeda untuk mengetahui tingkat efektivitas media pada tahapan perkembangan yang beragam. Penelitian lanjutan juga diharapkan dapat menguji penggunaan media dalam skala yang lebih luas serta mengombinasikannya dengan model pembelajaran lain guna memperoleh hasil yang lebih optimal.

Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan puji syukur kepada Allah SWT atas kelancaran dalam penyusunan artikel ini. Penulis juga menyampaikan terima kasih kepada Luh Putu Indah Budyawati, S.Pd., M.Pd., selaku dosen pembimbing, serta kepada semua pihak yang telah membantu dalam pelaksanaan penelitian hingga artikel ini dapat tersusun. Penulis berharap penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi institusi dan para pembaca.

Daftar Pustaka

Akbar, Muh. R., Hanafi, S. H., Widayati, U., & Ramli, R. (2024). Kelayakan Media Pembelajaran Flashcard Interaktif dalam Pemanfaatannya pada Pembelajaran yang Berintegrasi pada Budaya Lokal (Leksikon Kuliner Bima). *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, *4*(4), 1405–1417. https://doi.org/10.53299/jppi.v4i4.781

Akrim, A., & Paridah, P. (2019). Efforts To Increase Children's Courage Motivation For Performance Through Role Playing Strategies In RA Al-Muslihin Binjai. *IJEMS:Indonesian Journal Of Education And Mathematical Science*, *1*(1), 1. Https://Doi.Org/10.30596/Ijems.V1i1.2956

Ali, A., Dea Venica, S., Aini, W., & Faisal Hidayat, A. (2025). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Minat Dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Journal Of Information System And Education Development*, *3*(1), 1–6. Https://Doi.Org/10.62386/Jised.V3i1.115

Arvy, B. R. (2024). Mengembangkan Numerasi Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 482-492.

DOI: 10.31004/obsesi.v10i4.8330

Efendi, F. N., Warsono, W., & Cahyadin, A. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Dalam Model Discovery Learning Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Biologi Kelas XII. *Bioed : Jurnal Pendidikan Biologi*, *11*(1), 75. Https://Doi.Org/10.25157/Jpb.V11i1.10175

Enjela, B. O., Miranda, D., & Amalia, A. (2024). Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Edukasi*, *2*(2), 47–57. Https://Doi.Org/10.60132/Edu.V2i2.257

Fadilah, A., Nurzakiyah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). *Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran*. *1*(2).

Hasni, U., Alim, K., Febriyanti, E., Ramadani, D. T., & Nasution, P. E. (2024). Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Numerasi Sebagai Peningkatan Pemahaman Konsep Bilangan Anak Usia 6 Tahun di SDN 065 Kota Jambi. *Jurnal Pendidikan, Sains, Dan Teknologi*, *3*(1), 1-7.

Khadijah, & Amelia, N. (2020). *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Teori Dan Praktek* (Pertama). KENCANA.

Kolopita, C. P., Katili, M. R., & Yassin, R. M. T. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar. *Inverted: Journal Of Information Technology Education*, *2*(1), 1–12. Https://Doi.Org/10.37905/Inverted.V2i1.13081

Lestari, N. A.(2024) . Pengembangan Media Ular Tangga Cerdas Membaca Untuk Keterampilan Membaca Permulaan Peserta Didik Kelas I Sekolah Dasar. 12.

Mawadah, E., Al Anwari, A. M., Kisno, K., & Sari, A. H. (2022). Upaya Mengembangkan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Tradisional Congklak Pada Anak Usia Dini Di Tk Raden Intan Gunung Pelindung. *Ijigaed: Indonesian Journal Of Islamic Golden Age Education*, *3*(1), 13–23. Https://Doi.Org/10.32332/Ijigaed.V3i1.3825

Mujtahidin, S., Hardianti, F., & Rachman, S. A. (2024). Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Ular Tangga Pada Anak Usia Dini. *Berajah Journal*, *4*(3), 503-510.

Muqdamien, B., Umayah, U., Juhri, J., & Raraswaty, D. P. (2021). Tahap Definisi Dalam Four-D Model Pada Penelitian Research & Development (R&D) Alat Peraga Edukasi Ular Tangga Untuk Meningkatkan Pengetahuan Sains Dan Matematika Anak Usia 5-6 Tahun. *Intersections*, *6*(1), 23–33. Https://Doi.Org/10.47200/Intersections.V6i1.589

Novitasari, K., & Utami, N. R. (2022). Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Multisensori Untuk Stimulasi Kemampuan Literasi Awal Anak Usia Dinia. *Jurnal Cikal Cendekia*, 2(2), 55–65. Universitas PGRI Yogyakarta.

Palyanti (2023). Media pembelajaran asik dan menyenangkan untuk meningkatkan motivasi belajar mahasiswa dalam mata kuliah Bahasa Indonesia. *Attractive: Innovative Education Journal*, 5(2), 1014–1025.

Paramita, M. V. A., Aceh, N. T., & Iju, A. S. (2022). Media Visualisasi Auditori Kinestetik (VAK) Terpadu Untuk Stimulasi Keaksaraan Awal Anak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, *10*(3). 432-439.

Puspita, Y., Sari, M., Zalisman, Z., Nasrianti, R., & Rizal, S. (2022). Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak dalam Mengenal Lambang Bilangan 1-20 melalui Bermain Kartu Angka. *Journal of Education Research*, *3*(3), 112–118. https://doi.org/10.37985/jer.v3i3.88

Putri, T. K., & Komala. (2024). *Media Ular Tangga Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Pengembangan Kosakata Anak Usia Dini*. *7*(3), 250–255.

Rahma, E. S., Budyawati, L. P. I., & Atika, A. N. (2024). Pengembangan Buku Panduan Pemanfaatan Bahan Alam untuk Menstimulasi Seluruh Aspek Perkembangan Anak Usia 5-6 Tahun. *Aulad: Journal on Early Childhood*, *7*(2), 422–433. https://doi.org/10.31004/aulad.v7i2.605

Rizkiana, A., Astini, F. B. N., & Rachmayani, I. (2021). Pengembangan Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun. *Indonesian Journal of Elementary and Childhood Education*, *2*(1) 219-224.

Saputra, A. (2018). Pendidikan Anak Pada Usia Dini. *At- Ta'bib Jurnal Ilmiah Prodi Pendidikan Islam*. *10*(2), 192–208.

Setiawati, F. A. & Suyadi. (2021). Penerapan Strategi Pembelajaran Melalui Permainan Ular Tangga Tantangan Dalam Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Buah Hati*, *8*(1), 49–61. Https://Doi.Org/10.46244/Buahhati.V8i1.1274

Simanjutak, B. F., Samosir, R., & Zamili, U. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Ular Tangga Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak Usia 5-6. *Jurnal Riset Rumpun Agama Dan Filsafat*, *2*(2), 152–168. Https://Doi.Org/10.55606/Jurrafi.V2i2.1991

DOI: 10.31004/obsesi.v10i4.8330

Syahid, I. M., Istiqomah, N. A., & Khoula Azwary. (2024). Model Addie Dan Assure Dalam Pengembangan Media Pembelajaran. *Journal Of International Multidisciplinary Research*, *2*(5), 258–268. Https://Doi.Org/10.62504/Jimr469

Talango, S. R. (2020). Konsep Perkembangan Anak Usia Dini. *Early Childhood Islamic Education Journal*, *1*(1), 92–105. Https://Doi.Org/10.54045/Ecie.V1i1.35

Wahyuni, S., Wulandari, E. U. P., Rusdianto, Fadilah, R. E., & Yusmar, F. (2022). Pengembangan Mobile Learning Module Berbasis Android Untuk Meningkatkan Literasi Digital Siswa Smp. *Lensa (Lentera Sains): Jurnal Pendidikan Ipa*, *12*(2), 125–134. Https://Doi.Org/10.24929/Lensa.V12i2.266

Widi Astuti, A., Syafrudin, U., & Oktaria, R. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Kartu Angka Terhadap Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun. *Generasi Emas*, *6*(1), 39–48. Https://Doi.Org/10.25299/Ge.2023.Vol6(1).10854

Yanti, I., Affandi, L. H., & Rosyidah, A. N. K. (2021). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Siswa Kelas II SDN 12 Taliwang. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, *6*(3), 509–516. Https://Doi.Org/10.29303/Jipp.V6i3.280

Yanto, D. T. P. (2019). Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif Pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik. INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi, 19(1), 75–82. Https://Doi.Org/10.24036/Invotek.V19i1.409.

Zulminiati, Ananda, P., & Salamah, U. (2025). Dasar-Dasar Pengembangan Matematika Anak Usia Dini. CV BUDI UTAMA.