
**PENGARUH PERMAINAN ULAR TANGGA TEMA KENDARAAN TERHADAP
KEMAMPUAN BERPIKIR SIMBOLIK ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK NEGERI 19
SEKERNAN**

Lisa Kurnia¹, Masyunita Siregar², Rizki Surya Amanda³

^{1,2,3}Universitas Jambi

Email: lisakurnia725@gmail.com

Abstrak: Penelitian dilatar belakangi dengan hasil pengamatan peneliti lapangan yang menunjukkan bahwa kemampuan berpikir simbolik anak usia 5-6 tahun di TK Negeri 19 Sekernan belum berkembang dengan baik. Hal ini dibuktikan dari temuan awal yaitu peneliti menemukan 9 anak yang belum berkembang dalam menyebutkan lambang bilangan 1-10, terdapat 11 anak yang belum berkembang dalam menggunakan lambang bilangan untuk menghitung, terdapat 10 anak yang belum berkembang dalam mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan, dan juga peneliti menemukan 12 anak yang belum berkembang dalam mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan, serta peneliti menemukan 11 anak yang belum berkembang dalam merepresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan. Penelitian ini menggunakan metode Pre-Eksperimental design dengan bentuk One Grup Pretest-Posttest Design. Sampel pada penelitian ini yaitu 15 anak pada kelas B. Teknik pengambilan sampel menggunakan total sampling. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan metode observasi dan dokumentasi. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan lembar observasi sebagai instrument penelitian yang telah diuji validasi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis. Hasil dari analisis data menggunakan pengujian uji hipotesis dengan diperoleh nilai $T_{hitung} 23,103 > T_{tabel} 2,145$, maka H_a diterima dan H_o ditolak. Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara kemampuan berpikir simbolik anak usia 5-6 tahun di TK Negeri 19 Sekernan pada data pre-test dan post-test. Untuk melihat berapa besar pengaruh, dapat diketahui dengan perhitungan *effect size* menggunakan rumus *cohen's*, besarnya pengaruh permainan ular tangga tema kendaraan terhadap anak usia 5-6 tahun di TK Negeri 19 Sekernan sebesar 7,29. Nilai tersebut, menurut kriteria interpretasi *Cohen's d*, termasuk dalam kategori efek yang kuat (*strong effect*) terhadap peningkatan kemampuan berpikir simbolik anak usia 5-6 tahun. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka kesimpulan yang dapat diambil untuk menjawab hipotesis dalam penelitian ini adalah terdapat pengaruh permainan ular tangga tema kendaraan terhadap kemampuan berpikir simbolik anak usia 5-6 tahun di TK Negeri 19 Sekernan.

Kata Kunci: Permainan Ular Tangga Tema Kendaraan, Kemampuan Berpikir Simbolik, Anak Usia 5-6 Tahun.

Abstract: The researcher was motivated by field observations, which revealed that the symbolic thinking ability of children aged 5–6 years at TK Negeri 19 Sekernan had not yet developed

optimally. This was evidenced by the preliminary findings: the researcher identified 9 children who had not yet developed the ability to recognize numerical symbols from 1 to 10, 11 children who had not yet developed the ability to use numerical symbols for counting, 10 children who had not yet developed the ability to match numbers with their corresponding symbols, 12 children who had not yet developed the ability to recognize various vowel and consonant symbols, and 11 children who had not yet developed the ability to represent different objects through drawings or written forms. This study employed a Pre-Experimental design in the form of a One-Group Pretest-Posttest Design. The sample of the study consisted of 15 children from class B, selected using the total sampling technique. Data collection was carried out through observation and documentation methods. In this research, the researcher used an observation sheet as the research instrument, which had previously been validated. The data analysis techniques applied in this study included normality testing, homogeneity testing, and hypothesis testing. The results of data analysis using hypothesis testing showed that the obtained value of T_{count} was $23.103 > T_{table} 2.145$, thus H_a was accepted and H_o was rejected. It can be concluded that there was a significant effect on the symbolic thinking ability of children aged 5–6 years at TK Negeri 19 Sekernan between the pre-test and post-test data. To determine the magnitude of the effect, calculations of effect size using Cohen's formula indicated that the influence of the vehicle-themed snakes and ladders game on children aged 5–6 years at TK Negeri 19 Sekernan was 7.29. According to Cohen's d interpretation criteria, this value falls into the category of a strong effect on improving the symbolic thinking ability of children aged 5–6 years. Based on the results of the research and discussion, it can be concluded that the vehicle-themed snakes and ladders game has a significant effect on the symbolic thinking ability of children aged 5–6 years at TK Negeri 19 Sekernan.

Keywords: *The Effect of Vehicle-Themed Snakes and Ladders Game on the Symbolic Thinking Ability of Children Aged 5–6 Years.*

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan tahap pendidikan yang sangat penting dalam menentukan arah perkembangan anak di masa depan. Pada fase ini, anak berada pada masa yang sering disebut sebagai *Golden Age*, yaitu periode emas ketika seluruh aspek perkembangan baik fisik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, maupun moral mengalami percepatan yang luar biasa. Pendidikan yang diberikan sejak dini berfungsi sebagai upaya sistematis untuk menstimulasi, membimbing, serta mengarahkan anak agar siap menghadapi jenjang pendidikan berikutnya. Tidak hanya itu, pendidikan anak usia dini juga berperan dalam membentuk kepribadian, karakter, dan pola pikir anak sehingga mereka mampu tumbuh menjadi individu yang mandiri dan berdaya saing di masa mendatang.

Salah satu aspek yang mendapat perhatian besar dalam pendidikan anak usia dini adalah perkembangan kognitif. Kognitif mencakup kemampuan anak dalam berpikir, bernalar, memecahkan masalah, serta memahami hubungan sebab-akibat dari suatu peristiwa. Menurut Jean Piaget, seorang tokoh psikologi perkembangan, tahap perkembangan kognitif anak terbagi menjadi beberapa fase, di antaranya sensori-motor, praoperasional, operasional konkret, dan operasional formal. Anak usia 5–6 tahun berada pada tahap praoperasional, di mana kemampuan berpikir simbolik mulai berkembang. Pada tahap inilah anak dapat menggunakan simbol, lambang, gambar, angka, atau kata-kata untuk merepresentasikan objek yang tidak hadir secara langsung di hadapannya.

Kemampuan berpikir simbolik merupakan keterampilan fundamental yang mendasari banyak aspek lain dalam perkembangan kognitif. Melalui kemampuan ini, anak mulai mampu membayangkan suatu objek, mengenali lambang bilangan, memahami huruf, hingga mengekspresikan gagasan melalui gambar atau tulisan. Dengan demikian, berpikir simbolik menjadi dasar bagi keterampilan membaca, menulis, dan berhitung yang kelak sangat diperlukan dalam proses belajar di sekolah dasar. Namun, kenyataannya masih banyak anak yang menghadapi kesulitan dalam menguasai kemampuan ini.

Hasil observasi awal yang dilakukan di TK Negeri 19 Sekernan menunjukkan bahwa sebagian besar anak usia 5–6 tahun belum mencapai perkembangan simbolik secara optimal. Dari 15 anak di kelas B, terdapat 9 anak yang belum mampu menyebutkan lambang bilangan 1–10 dengan benar, 11 anak belum mampu menggunakan lambang bilangan untuk menghitung, 10 anak kesulitan mencocokkan bilangan dengan simbolnya, 12 anak belum mengenal dengan baik lambang huruf vokal maupun konsonan, serta 11 anak belum mampu merepresentasikan objek dalam bentuk gambar atau tulisan sesuai instruksi guru. Fakta ini menunjukkan bahwa masih terdapat kesenjangan antara harapan perkembangan kognitif dengan realitas di lapangan.

Salah satu penyebab yang teridentifikasi adalah kurang variatifnya metode pembelajaran yang digunakan guru. Pembelajaran cenderung monoton, didominasi ceramah, dan minim penggunaan media inovatif, sehingga anak mudah bosan dan kurang termotivasi. Padahal, karakteristik anak usia dini menuntut pembelajaran yang aktif, menyenangkan, serta berbasis pada kegiatan bermain. Bermain bukan hanya aktivitas rekreatif, melainkan juga

sarana belajar yang efektif karena melalui bermain anak dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangannya secara alami.

Dalam konteks inilah permainan edukatif memiliki peran yang signifikan. Salah satu permainan tradisional yang dapat dimodifikasi menjadi media pembelajaran adalah permainan ular tangga. Ular tangga, yang pada awalnya hanya dianggap sebagai permainan hiburan, sesungguhnya memiliki potensi besar untuk dijadikan sarana edukasi. Melalui papan permainan yang terdiri dari kotak-kotak berangka, disertai tantangan berupa ular dan tangga, anak tidak hanya diajak untuk bermain, tetapi juga belajar menghitung, mengenal lambang bilangan, huruf, dan bahkan melatih keterampilan sosial seperti bergiliran, sabar menunggu, serta menerima hasil permainan.

Permainan ular tangga tema kendaraan yang dikembangkan dalam penelitian ini dimodifikasi sedemikian rupa agar relevan dengan kebutuhan anak usia dini. Misalnya, setiap kotak dilengkapi gambar kendaraan, lambang huruf vokal, konsonan, maupun angka. Dengan demikian, permainan ini tidak hanya menyenangkan tetapi juga secara langsung melatih anak untuk mengenal lambang, berhitung, serta menghubungkan simbol dengan maknanya. Keunikan lain dari permainan ini terletak pada tantangan di setiap kotak, di mana anak harus menyelesaikan instruksi tertentu, seperti menyebutkan huruf, menghitung benda, atau mencocokkan simbol.

KAJIAN TEORI

Perkembangan Kemampuan Berpikir Simbolik

Kemampuan berpikir simbolik merupakan kemampuan anak untuk menggunakan lambang atau simbol baik berupa angka, huruf, gambar, maupun tanda dalam memahami dan merepresentasikan suatu objek atau peristiwa. Anak yang sudah menguasai kemampuan ini tidak lagi bergantung pada benda nyata, tetapi bisa menggunakan simbol sebagai penggantinya. Misalnya, angka “3” digunakan untuk menggambarkan tiga buah benda, atau huruf “A” mewakili bunyi tertentu.

Menurut Piaget, berpikir simbolik muncul pada tahap praoperasional (usia 2–7 tahun). Pada usia 5–6 tahun, anak mulai menunjukkan kemampuan membayangkan objek yang tidak hadir secara langsung, mengekspresikan diri dengan gambar, hingga menggunakan bahasa untuk menyampaikan imajinasi.

Tahapan

1. *Sensorimotor* (0–2 tahun): Anak belajar lewat pancaindra dan gerak, belum mengenal simbol.
2. *Praoperasional* (2–7 tahun): Anak mulai menggunakan simbol, meski masih egosentris dan intuitif.
3. *Operasional konkret* (7–11 tahun): Anak berpikir logis tentang benda nyata.
4. *Operasional formal* (11 tahun ke atas): Anak berpikir abstrak dan mampu menarik kesimpulan logis.

Indikator pada usia 5–6 tahun, kemampuan simbolik dapat dilihat dari beberapa hal:

1. Menyebutkan lambang bilangan 1–10 atau lebih.
2. Menggunakan angka untuk menghitung.
3. Mencocokkan bilangan dengan jumlah benda.
4. Mengenal huruf vokal dan konsonan.
5. Menyelesaikan operasi sederhana (penjumlahan/pengurangan).
6. Merepresentasikan benda melalui gambar atau tulisan.

Alat Permainan Edukatif

Alat Permainan Edukatif (APE) adalah permainan yang dirancang untuk merangsang perkembangan anak sambil memberikan pengalaman belajar. Bermain bukan sekadar hiburan, melainkan sarana bagi anak untuk berinteraksi, melatih konsentrasi, mengekspresikan diri, sekaligus mengembangkan kognitif, bahasa, sosial, emosi, motorik, hingga kreativitas.

Pentingnya Alat Permainan Edukatif (APE) mengenai berbagai manfaat penggunaan media dalam proses pembelajaran, di antaranya:

1. Membuat konsep abstrak lebih mudah dipahami.
2. Membuat pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan.
3. Mengurangi kebosanan akibat metode ceramah.
4. Membantu anak belajar melalui pengalaman langsung.
5. Menumbuhkan rasa ingin tahu, motivasi, dan semangat belajar.

Manfaat Alat Permainan Edukatif (APE) dalam membantu pertumbuhan fisik dan seluruh aspek perkembangan anak adalah sebagai berikut:

1. Motorik: melatih koordinasi gerakan kasar maupun halus (misalnya melalui puzzle, atau balok).
2. Kognitif: mengenal angka, huruf, bentuk, warna, pola, dan melatih memori.
3. Bahasa: meningkatkan kosakata, keterampilan bercerita, dan komunikasi.
4. Sosial-emosional: mengajarkan kerja sama, disiplin, dan kesabaran.
5. Kreativitas: mendorong anak untuk berimajinasi dan mencoba hal baru.

Permainan Ular Tangga

Ular tangga adalah permainan papan tradisional yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Pemain menggerakkan bidak sesuai angka pada dadu. Kotak papan berisi tangga yang mempercepat langkah dan ular yang membuat pemain mundur.

Karakteristik permainan ular tangga menurut Mubaraq dkk, (2023) adalah sebagai berikut :

1. Berbasis papan dengan kotak berurutan.
2. Melibatkan unsur keberuntungan (dadu, ular, tangga).
3. Bisa dimainkan bersama, sehingga menumbuhkan interaksi sosial.
4. Mudah dimodifikasi sesuai tema pembelajaran.

Manfaat

1. Melatih berhitung, mengenal bilangan, serta operasi penjumlahan/pengurangan sederhana.
2. Meningkatkan konsentrasi dan daya ingat.
3. Membantu anak mengenal huruf, angka, dan simbol lain melalui modifikasi.
4. Melatih kesabaran, kejujuran, dan sportivitas.
5. Menumbuhkan kerja sama serta interaksi dengan teman sebaya.

Keterkaitan Ular Tangga dengan Kemampuan Berpikir Simbolik

Permainan ular tangga, khususnya versi tema kendaraan, sangat relevan dengan pengembangan kemampuan simbolik. Setiap kotak dalam papan dapat diisi dengan instruksi edukatif, seperti:

1. Menyebutkan angka sesuai hasil dadu.
2. Menghitung jumlah benda sesuai gambar.
3. Menyebutkan huruf vokal atau konsonan.

4. Menyebutkan nama kendaraan beserta huruf penyusunnya.
5. Menggambar atau menceritakan objek sederhana.

Dengan cara ini, anak belajar mengenal dan menggunakan simbol secara menyenangkan. Permainan ini menggabungkan unsur hiburan dengan proses belajar, sehingga anak lebih termotivasi untuk menguasai kemampuan simbolik

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di TK Negeri 19 Sekernan pada semester ganjil tahun ajaran 2024/2025, tepatnya antara bulan September hingga November 2024. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan bahwa sebagian besar anak usia 5–6 tahun di sekolah tersebut belum menguasai kemampuan berpikir simbolik secara optimal. Untuk memperoleh data yang objektif, penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain Pre-Eksperimental One Group Pretest–Posttest Design, yakni desain yang melibatkan satu kelompok anak yang terlebih dahulu diberikan tes awal (pretest), kemudian diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media permainan ular tangga tema kendaraan, dan setelah itu diberikan tes akhir (posttest). Dengan desain ini, peneliti dapat membandingkan hasil sebelum dan sesudah perlakuan untuk mengetahui ada tidaknya peningkatan kemampuan berpikir simbolik.

Subjek penelitian adalah seluruh anak kelompok B di TK Negeri 19 Sekernan yang berjumlah 15 orang dengan rentang usia 5–6 tahun. Karena jumlah populasi kecil, maka teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah total sampling, sehingga semua anak dijadikan sampel penelitian. Variabel dalam penelitian ini terdiri dari variabel bebas yaitu permainan ular tangga tema kendaraan, dan variabel terikat yaitu kemampuan berpikir simbolik anak yang mencakup kemampuan mengenal lambang bilangan, menghitung, mencocokkan simbol dengan objek, mengenal huruf vokal maupun konsonan, serta merepresentasikan objek melalui gambar atau tulisan.

Data penelitian diperoleh melalui observasi dengan menggunakan instrumen berupa lembar penilaian kemampuan berpikir simbolik yang disusun berdasarkan indikator perkembangan anak usia dini sesuai Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014. Lembar observasi ini memuat skala penilaian yang terdiri dari kategori Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan Berkembang Sangat

Baik (BSB). Untuk memperkuat data, peneliti juga menggunakan dokumentasi berupa foto kegiatan serta hasil karya anak selama proses pembelajaran berlangsung. Instrumen penelitian ini sebelumnya telah diuji validitasnya melalui expert judgment dan diuji reliabilitasnya agar hasil yang diperoleh konsisten ketika digunakan berulang kali.

Proses penelitian dilakukan dalam beberapa tahap, dimulai dengan persiapan yang meliputi observasi awal, penyusunan instrumen, serta pengurusan izin penelitian. Setelah itu dilaksanakan pretest untuk mengukur kemampuan simbolik anak sebelum diberikan perlakuan. Selanjutnya dilakukan treatment berupa pembelajaran menggunakan permainan ular tangga tema kendaraan. Permainan ini dimodifikasi sehingga setiap kotak dalam papan permainan berisi instruksi edukatif, misalnya menyebutkan angka sesuai langkah bidak, menghitung jumlah benda, mengenali huruf vokal maupun konsonan, atau menyebutkan nama kendaraan yang tergambar. Dengan cara ini, anak belajar mengenal simbol dan berlatih berpikir melalui aktivitas bermain yang menyenangkan. Setelah beberapa kali pertemuan dengan perlakuan yang konsisten, anak kemudian diberikan posttest untuk mengukur kembali kemampuan simboliknya dengan instrumen yang sama seperti pretest

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini melibatkan 15 anak kelompok B di TK Negeri 19 Sekernan dengan usia rata-rata 5–6 tahun. Sebelum diberi perlakuan, anak menjalani tes awal (pretest) untuk mengetahui kemampuan berpikir simbolik mereka. Hasil pretest menunjukkan bahwa sebagian besar anak masih berada pada kategori rendah. Dari 15 anak, tercatat 9 anak belum mampu menyebutkan lambang bilangan 1–10 dengan benar, 11 anak belum mampu menggunakan lambang bilangan untuk menghitung, 10 anak kesulitan mencocokkan angka dengan jumlah benda, 12 anak belum mengenal huruf vokal maupun konsonan secara baik, dan 11 anak belum dapat merepresentasikan objek dalam bentuk gambar atau tulisan sederhana. Kondisi ini menggambarkan bahwa sebagian besar anak belum mencapai indikator perkembangan kognitif sesuai dengan standar yang ditetapkan dalam Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014.

Setelah itu, anak diberi perlakuan berupa pembelajaran dengan menggunakan permainan ular tangga tema kendaraan. Permainan ini dilakukan dalam beberapa kali pertemuan dengan rancangan aktivitas yang konsisten. Setiap kotak dalam papan ular tangga

telah dimodifikasi berisi instruksi edukatif, seperti menyebutkan angka sesuai hasil dadu, menghitung jumlah benda, menyebutkan huruf vokal atau konsonan, serta mengenali gambar kendaraan. Kegiatan ini dilakukan secara bergantian oleh anak, sehingga selain melatih berpikir simbolik juga menumbuhkan interaksi sosial.

Setelah perlakuan selesai, anak kembali diuji melalui posttest menggunakan instrumen yang sama dengan pretest. Hasil posttest menunjukkan peningkatan yang signifikan. Sebagian besar anak yang sebelumnya berada pada kategori Belum Berkembang (BB) dan Mulai Berkembang (MB), berpindah ke kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Berkembang Sangat Baik (BSB). Anak lebih mampu menyebutkan angka, menghitung dengan benar, mencocokkan angka dengan jumlah benda, mengenali huruf vokal maupun konsonan, serta membuat representasi sederhana dalam bentuk gambar.

Analisis statistik menunjukkan bahwa nilai rata-rata posttest lebih tinggi dibandingkan pretest. Hasil uji t memperlihatkan bahwa nilai thitung lebih besar dari ttabel pada taraf signifikansi 5%, yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara kemampuan berpikir simbolik anak sebelum dan sesudah perlakuan. Perhitungan effect size juga menunjukkan nilai yang besar, yang berarti permainan ular tangga tema kendaraan memberikan pengaruh kuat terhadap peningkatan kemampuan berpikir simbolik anak usia dini.

Pembahasan

Hasil penelitian ini memperlihatkan bahwa permainan ular tangga tema kendaraan dapat meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak usia 5–6 tahun. Sebelum diberikan perlakuan, anak menunjukkan keterbatasan dalam mengenal simbol angka, huruf, serta kesulitan dalam merepresentasikan objek melalui gambar atau tulisan. Namun setelah diberikan pembelajaran melalui permainan, kemampuan mereka meningkat secara signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa media permainan edukatif yang dikemas secara kreatif mampu memberikan stimulasi yang sesuai dengan tahap perkembangan anak.

Permainan ular tangga tema kendaraan bekerja efektif karena mengintegrasikan unsur belajar dengan bermain. Setiap langkah permainan menuntut anak untuk mengenal simbol, menghitung, mencocokkan, atau menyebutkan huruf. Aktivitas ini dilakukan dalam suasana yang menyenangkan, sehingga anak tidak merasa tertekan. Belajar dalam bentuk permainan sejalan dengan karakteristik anak usia dini yang lebih mudah memahami konsep abstrak jika

disajikan dalam bentuk konkret dan kontekstual. Dengan kata lain, media permainan membantu anak berpindah dari pengalaman nyata menuju representasi simbolik.

Temuan penelitian ini sejalan dengan teori Piaget tentang tahap praoperasional, di mana anak mulai mengembangkan kemampuan berpikir simbolik melalui aktivitas bermain dan imajinasi. Bermain ular tangga memungkinkan anak menggunakan simbol untuk memahami hubungan angka, huruf, dan gambar. Selain itu, anak juga belajar tentang aturan, bergiliran, sportivitas, dan kesabaran, yang semuanya berkontribusi pada perkembangan sosial-emosional.

Penelitian ini juga mendukung hasil penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa alat permainan edukatif mampu meningkatkan kemampuan kognitif anak, termasuk berpikir simbolik. Keunggulan permainan ular tangga terletak pada fleksibilitasnya yang mudah dimodifikasi sesuai tema pembelajaran. Dengan menggunakan tema kendaraan, permainan ini lebih dekat dengan dunia nyata anak sehingga menarik minat dan meningkatkan motivasi belajar.

Dengan demikian, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa permainan ular tangga tema kendaraan efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak usia dini. Pembelajaran melalui permainan memberikan suasana yang menyenangkan, membuat anak lebih termotivasi untuk belajar, serta menjadikan proses belajar tidak terasa membebani. Temuan ini memperkuat pandangan bahwa bermain adalah sarana belajar yang paling sesuai dengan karakteristik anak usia dini, sekaligus memberikan bukti empiris bahwa modifikasi permainan tradisional seperti ular tangga dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang kreatif dan inovatif di lembaga PAUD.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka kesimpulan yang dapat diambil untuk menjawab hipotesis dalam penelitian ini adalah terdapat pengaruh permainan ular tangga tema kendaraan terhadap kemampuan berpikir simbolik anak usia 5-6 tahun di TK Negeri 19 Sekernan. Hal ini dapat dilihat melalui hasil pengujian hipotesis bahwa nilai t hitung sebesar $23,103 > t$ tabel $2,145$ t tabel didapatkan dari $n-15$ yang dalam distribusi t tabel didapat nilai $2,145$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Disimpulkan bahwa variabel X berpengaruh terhadap variabel Y , terbukti benar dengan kriteria interpretasi *cohen's d* sebesar $7,29$ masuk dalam kategori kuat (*strong effect*).

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan dan kesimpulan, maka saran dalam penelitian yang diberikan ialah :

1. Bagi anak, Penggunaan media permainan ular tangga dalam pembelajaran dapat membantu meningkatkan kemampuan berpikir simbolik pada anak.
2. Bagi guru, hal ini menjadi masukan untuk memperluas wawasan dan pengetahuan mengenai media pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir simbolik anak, sehingga media permainan ular tangga dapat dijadikan sebagai salah satu referensi dalam menstimulasi kemampuan berpikir simbolik anak.
3. Bagi sekolah, melalui penggunaan media permainan ular tangga ini, sekolah dapat mempertimbangkan untuk memberikan sarana dan prasarana pembelajaran.
4. Bagi peneliti, dengan melalui penelitian ini, peneliti memperdalam dan memperluas wawasan tentang kemampuan anak taman kanak-kanak untuk mengenal angka, huruf dan benda atau objek yang tidak tampak langsung di hadapan anak secara nyata.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, H. N. (2021). Identifikasi Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Anak*, 10(1), 42–49.
- Aprilia, K. (2016). *Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) dalam Mengembangkan Kemampuan Mengenal Ukuran pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK HIP HOP Bandar Lampung*. Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan.
- Arikunto, S. (2021). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 3*. Bumi Aksara.
- Apsari, Y. (2017). Penggunaan gambar seri dalam pengajaran menulis teks recount. *Jurnal Eltin: Jurnal Pengajaran Bahasa Inggris di Indonesia* , 5 (2), 51-56.
- Apsari, Y., Lisdawati, I., & Mulyani, E. R. (2020). Alat Permainan Edukatif Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris. *Abdimas Siliwangi*, 3(1), 38-47.
- Awan, V. (2020). Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Melalui Bermain Dengan Media Stick Angka. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 7(2), 69–74.
- Billett, S. (2017). Theorising the Co-occurrence of Remaking Occupational Practices and Their Learning. *Practice Theory Perspectives on Pedagogy and Education*, 68-86.
- Bodedarsyah, A., & Yulianti, R. (2019). Meningkatkan Kemampuan Berpikir Simbolik Anak

- Usia Dini Kelompok a (Usia 4-5 Tahun) Dengan Media Pembelajaran Lesung Angka. *Jurnal CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 2(6), 354.
- Collins, M.A. & Laski, E.V (2019). Mengenali lebih dalam: Struktur mendalam bersama dari literasi dan matematika awal melibatkan pemetaan simbolik dan penalaran relasional. *Jurnal Penelitian Anak Usia Dini*, (46), 201–212.
- Fadillah, M. (2017). *Bermain dan Permainan*. Kencana
- Fatimah, Ibd. (2015). Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget. *Jurnal Intelektualita*. 3(1), 27-38.
- Gatara, A. S. (2024). Pengaruh Penggunaan Permainan Dadu Angka Dalam Meningkatkan Logika Matematika Anak Usia Dini di TK IT AL Kautsar Kota Bengkulu (*Doctoral dissertation, UIN Fatmawari Sukarno*)
- Hardani, U., & Andriani. (2017). *Buku Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*(1 ed., Nomor April). CV Pustaka Ilmu Grup.
- Haryani, M., & Qalbi, Z. (2021). Pemahaman guru PAUD tentang alat permainan edukatif (APE) di TK Pertiwi 1 Kota Bengkulu. *Jurnal Pendidikan Dan Sosial*, 10(1), 6-11.
- Hasanah, H. (2017). Teknik-teknik observasi (sebuah alternatif metode pengumpulan data kualitatif ilmu-ilmu sosial). *At-Taqaddum*, 8(1), 21-46.
- Hidayat, Y., & Al-Audiyah, L. S. (2023). Manfaat Penggunaan Alat Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. *INTISABI* , 6 (2), 105-115.
- Indriasih, A. (2015). Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga Dalam Penerapan Pembelajaran Tematik Di Kelas Iii Sd. *Jurnal Pendidikan*, 16(2), 127–137.
- Istanti, E., Debibik, D. N. F., & Rina, R. S. (2021). Stimulasi kemampuan berpikir simbolik melalui kegiatan meronce anak usia 4-5. *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(2), 205-219.
- Khasanah, S. N. I. U., & Nisa', K. (2022). Pengaruh Permainan Ular Tangga terhadap Peningkatan Maharah Kalam Siswa Kelas VII MTs SA Darul Istiqomah Woro Kepohbaru Bojonegoro. *Journal of Arabic Education*, 02(02), 2.
- Kurniatisyah. (2021). *Pengaruh Penggunaan Media Ular Tangga Pada Kemampuan Mengenal Huruf Abjad Anak Usia 5-6 Tahun di KB Melati Putih Kampungekan Gayo Lues*. 3(2), 6.
- Kusuma, Tesha Cahyani, dkk. 2021. *Pengembangan Pembuatan APE bagi Anak Usia Dini*.

- Kencana: Prenadamedia Group.
- Maghfiroh, S., & Suryana, D. (2021). Media pembelajaran untuk anak usia dini di pendidikan anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1560-1566.
- Mariam, Nafiqoh, H., & Atika, A. R. (2024). Meningkatkan Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia Dini dengan Aplikasi PowerPoint. *Jurnal Ceria*, 7(1), 90–99.
- Marinda, L. (2020). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *An-Nisa' : Jurnal Kajian Perempuan Dan Keislaman*, 13(1), 116–152.
- Mayasari, A. (2022). Implementasi Model Problem Based Learning (PBL) Dalam Meningkatkan Keaktifan Pembelajaran. *Jurnal Tahsinia*, 3(2), 167–175.
- Moch Chabib. (2017). Efektivitas Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Sebagai Sarana Pembelajaran Tematik SD. *Jurnal Pendidikan Teori Penelitian Dan Pengembangan*, Vol 2 no 7, 909.
- Mubaraq, Z., Junaeti, E., Rahman, E. F., Prabawa, H. W., & Wihardi, Y. (2023). Matrix Space: Desain Permainan Ular Tangga berbasis Model Pembelajaran VAK. *MATHEMA: JURNAL PENDIDIKAN MATEMATIKA*, 5(2), 269-282.
- Mutiah, D. (2015). *Psikologi bermain anak usia dini*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Navira, F. (2023). *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Permainan Ular Tangga Pada Anak Kelompok B TK Bina Prestasi Aceh Jaya*. 1–89.
- Nur'Aisyah, H. (2021). Identifikasi Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Anak*, 10(1), 42–49.
- Nuraini, T. A. (2016). *Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Bermain Ular Tangga Pada Anak Kelompok B Di Tk Jember Permai 1 Kecamatan Summersari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2015-2016*.
- Nurhaswinda, Cahaya, I., Wirna, M., Aulia, M., & Dkk. (2023). *Statistik Pendidikan (Teori dan Pratik dalam Pendidikan*. Bangkinang: Guepedia.
- Prihatini, V. A., & Mursid, M. (2022). Implementasi Permainan Ular Tangga Raksasa dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini. *Journal of Early Childhood and Character Education*, 2(1), 61-82.
- Priyono, F. H., Rahmawati, A., & Pudyaningtyas, A. R. (2021). *Kemampuan Berpikir Simbolik Pada Anak Usia 5-6 Tahun*. Kumara Cendekia, 9(4), 212-217.

- Purwanti, A., Imron, K., & Dewi, K. (2022). Pengembangan Permainan Ular Tangga Berbasis Audio untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Kelompok B Di TK Tunas Karya Kota Pagar Alam. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(4), 5876–5888.
- Qalbi, Z., Merlina, S., Putera, R. F., Hidayati, I., & Daryati, M. E. (2020). Pengaruh permainan maze terhadap kemampuan bercerita di TK negeri 1 Padang Baru. *Jurnal Pelita PAUD*, 4(2), 287–294.
- Raraswaty, D. P. (2020). *Pengembangan Alat Peraga Edukasi Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun (R&D di RA Mafatihul Ulum, Kecamatan Cikande, Kabupaten Serang Banten)* (Doctoral dissertation, UIN SMH BANTEN).
- Sabila, S., NM, K. N., Ayunda, S. S., & Khasanah, N. (2021, December). *Pengaplikasian Game Edukasi (Ular Tangga) Untuk Meningkatkan Konsentrasi Terhadap Minat Belajar Peserta Didik*. In Prosiding SEMAI: Seminar Nasional PGMI (Vol. 1, pp. 499-518).
- Safi'una, M. (2019). *Pengaruh Permainan Ular Tangga Terhadap Kemampuan Berhitung Pada Anak Kelompok B Ra Bahrul Ulum*. 85–92.
- Sandu, S., M. Kes, & Sodik, M. A. (2015). *Dasar-Dasar Metodologi Penelitian*. Literasi Media Publishing.
- Santoso, M. (2019). Rancang Bangun Game Edukatif Duta Indonesia (Dadu Dan Peta) Indonesia. *Konstruktivisme: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 11(1), 20–31.
- Sofyan, Hendra. *Perkembangan Anak Usia Dini dan Cara Praktis Peningkatannya*. Jambi: CV.Infomedika, 2018.
- Setiawati, E., Desri, M., & Solihatulmilah, E. (2019). Permainan Ular Tangga Dalam Meningkatkan Kemampuan Moral Anak. *Jurnal Petik*, 5(1), 85–91.
- Setiawati, FA (2021). Penerapan Strategi Pembelajaran Melalui Permainan Ular Tangga Tantangan Dalam Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Buah Hati*, 8 (1), 49-61.
- Sudarmanto, -, & Pamungkas, J. (2015). Peningkatan Kosakata Benda Melalui Permainan Ular Tangga pada Kelompok B di TK Pertiwi Tamanagung Muntilan. In *Jurnal Pendidikan Anak* (Vol. 1, Issue 2).
- Sugiyono, (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. (Sutopo, Ed.). Bandung: ALFABETA, cv.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, R&D dan Penelitian Pendidikan (A. Nuryanto (ed.); 3rd ed.)*. Alfabeta.
- Sulistiyowati, S. (2023). Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak melalui Permainan Kartu Kata dan Permainan Ular Tangga di TK Muslimat NU 1 Khodijah Pakiskembar. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(6), 4423–4430.
- Suriani, N., Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Konsep Populasi dan Sampling Serta Pemilihan Partisipan Ditinjau Dari Penelitian Ilmiah Pendidikan. *Jurnal IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 24–36.
- Surya, C. M. (2020). Upaya Meningkatkan Pengenalan Warna Melalui Metode Bermain Dengan Alat Penjepit Pakaian. *Jurnal Tahsinia*, 1(2), 147–154.
- Suryana, D. (2014). Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini Berbasis Perkembangan Anak. *Pedagogi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*. Vol. 1 No. 3, April 2014
- Syahreni, R., Diana, R., Kholilah, A., & Juwita, P. (2024). Pentingnya Alat Permainan Edukatif Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Di RA Al-Furqon Madina. *Jurnal Pengabdian Sosial*, 1(7), 616-621.
- Syahrizal, H., & Jailani, M. S. (2023). Jenis-Jenis Penelitian Dalam Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif. *Jurnal QOSIM. Jurnal Pendidikan Sosial & Humaniora*, 1(1), 13–23.
- Ulfah, A. K., Razali, R., Rahman, H., Ghofur, A., Wahyuningrum, S. R., Yusup, M., Muqoddam, F. (2022). *Ragam Analisis Daya Penelitian (Sastra, Riset dan Pengembangan)*. Madura: IAIN Madura Press.
- Umar, H. S. (2021). “Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Ular Tangga Pada Kelompok A TK Amrah Galesong Kecamatan Galesong Kabupaten Takala. *Jurnal SPORTIF : Jurnal Penelitian Pembelajaran*.
- Usmadi, U. (2020). Pengujian Persyaratan Analisis (Uji Homogenitas Dan Uji Normalitas). *Inovasi Pendidikan*, 7(1), 50–62.
- Vanbinst, K. dan Bergen E. V. 2020. *Cross-domain associations of key cognitive correlates of early reading and early arithmetic in 5 years olds. Early Childhood Research Quarterly*, 51, 144-152.

- Wardani, D. K. (2020). *Pengujian Hipotesis (Deskriptif, Komparatif dan Asosiatif)*. Jombang: LPPM, Universitas KH.A Wahab Hasbullah.
- Wikaningtyas, A., & Afandi, N. K. (2024). Efektivitas Bermain Kartu Huruf dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Simbolik pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Hadlonah : Jurnal Pendidikan Dan Pengasuh Anak*, 5(1), 66–76.
- Wong, R K S. (2017). Do Hong Kong Parents Engage in Learning Activities Conducive to Preschool Children's Mathematics Development. *Early Mathematics Learning and Development*, 2, 165-178.
- Yahmi. (2022). Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Berpikir Simbolik Melalui Media Ular Tangga " Aku Cerdas Dan Saleh " Pada Anak Kelompok B Di Tk Pertiwi Kliwonan 1 Masaran Semester 1 Tahun Ajaran 2019 / 2020. *Jurnal Riset Pendidikan Indonesia (JRPI)*, 2(11), 1548–1559.
- Yusup, F. (2018). Uji validitas dan reliabilitas instrumen penelitian kuantitatif. *Tarbiyah: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7 (1).