

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN ULAR  
TANGGA TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL KONSEP  
BILANGAN ANAK USIA DINI**

(Penelitian *Single Subject Research* Anak Usia Dini  
di Desa Kalisapu, Kabupaten Cirebon)

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana  
Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini



Oleh:

Noviyah Mu'tirokhmah

1601601

**PROGRAM PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA  
KAMPUS PURWAKARTA**

**2020**

**Noviyah Mu'tirokhmah, 2020**

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA TERHADAP KEMAMPUAN  
MENGENAL KONSEP BILANGAN ANAK USIA DINI**

*Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu*

=====

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN ULAR  
TANGGA TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL KONSEP  
BILANGAN ANAK USIA DINI**

Oleh:

Noviyah Mu'tirokhmah

1601601

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini pada Fakultas Ilmu Pendidikan

© Noviyah Mu'tirokhmah 2020  
Universitas Pendidikan Indonesia  
Agustus 2020

Hak Cipta dilindungi undang-undang.  
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,  
dengan dicetak ulang, difoto kopi, atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis.

**Noviyah Mu'tirokhmah, 2020**  
**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA TERHADAP KEMAMPUAN  
MENGENAL KONSEP BILANGAN ANAK USIA DINI**  
*Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu*

**LEMBAR PENGESAHAN**

**NOVIYAH MU'TIROKHMAH**

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN ULAR  
TANGGA TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL KONSEP  
BILANGAN ANAK USIA DINI**

(Penelitian *Single Subject Research* Anak Usia Dini  
di Desa Kalisapu, Kabupaten Cirebon)

Disetujui dan disahkan oleh:

Pembimbing I,



**Drs. H. Nahrowi Adjie, M.Pd**  
**NIP. 19580604 198203 1 005**

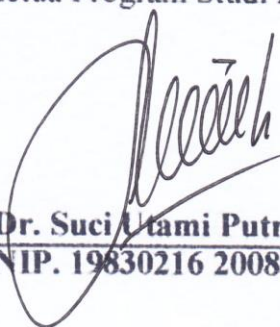
Pembimbing II,



**Dr. Finita Dewi, S.S., MA**  
**NIP. 19750820 200502 2 006**

Mengetahui,

Ketua Program Studi PGPAUD



**Dr. Suci Utami Putri, M.Pd.**  
**NIP. 19830216 200801 2 004**

## ABSTRAK

### **EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL KONSEP BILANGAN ANAK USIA DINI**

**Noviyah Mu'tirokhmah**

(Penelitian *Single Subject Research* Anak Usia Dini  
di Desa Kalisapu, Kabupaten Cirebon)

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media permainan ular tangga terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia dini (5-6 tahun). Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif dengan desain eksperimen *Single Subject Research* (SRR) dengan desain A-B-A'. Pengumpulan data dalam penelitian ini yang digunakan adalah tes kemampuan mengenal konsep bilangan dan observasi. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah tes kemampuan mengenal konsep bilangan dan pedoman observasi. Data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan statistika deskriptif yang ditampilkan dalam bentuk tabel dan grafik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media permainan ular tangga berpengaruh terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia dini (5-6 tahun) yang ditunjukkan naiknya frekuensi kemampuan mengenal konsep bilangan pada tes dan observasi yang dilakukan oleh subjek setelah diberikan intervensi. Dengan dilakukannya penelitian ini, penggunaan media permainan ular tangga terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan anak usia dini dapat diterapkan untuk meningkatkan mengenal konsep bilangan pada anak usia dini.

**Kata Kunci : Media Permainan Ular Tangga, Mengenal Konsep bilangan**

**Noviyah Mu'tirokhmah, 2020**

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL KONSEP BILANGAN ANAK USIA DINI**

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](https://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)

**ABSTRACT**  
**EFFECTIVENESS OF USING SNAKE AND LEDDER GAME MEDIA ON**  
**THE ABILITY TO KNOW THE CONCEPT OF NUMBER EARLY**  
**CHILHOOD**

**Noviyah Mu'tirokhmah**

*(Single Subject Research Early Childhood Research in Kalisapu Village, Cirebon  
Regency)*

*This study aims to determine the effect of the snake and ladder game media on the ability to recognize the concept of number in early childhood (5-6 years). This study uses a quantitative research approach with a Single Subject Research (SRR) experimental design with A-B-A 'design. Data collection in this study used is a test of the ability to recognize the concept of numbers and observation. The data collection instrument used was a test of the ability to recognize the concept of numbers and observation guidelines. The data obtained were analyzed using descriptive statistics which were displayed in tables and graphs. The results showed that the snake and ladder game media had an effect on the ability to recognize number concepts in early childhood (5-6 years) which was indicated by the increased frequency of the ability to recognize the concept of numbers on tests and observations made by the subject after being given intervention. By doing this research, the use of snake and ladder game media to the ability to recognize number concepts in early childhood can be applied to improve the recognition of the concept of numbers in early childhood.*

**Keywords: Snake and Ledder Game Media, Know the concept of numbers**

**Noviyah Mu'tirokhmah, 2020**  
**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA TERHADAP KEMAMPUAN**  
**MENGENAL KONSEP BILANGAN ANAK USAI DINI**  
*Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu*

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN .....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>UCAPAN TERIMAKASIH.....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>DAFTAR GRAFIK .....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>1.1 Latar Belakang Masalah .....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>1.2 Rumusan Masalah .....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>1.3 Tujuan.....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>1.4 Manfaat Penelitian.....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>1.5 Struktur Organisasi Skripsi.....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>BAB II KAJIAN TEORI.....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>2.1 Hakikat Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak Usia Dini</b>	
.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>2.1.1 Pengertian Bilangan .....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>

*Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu*

<b>2.1.2 Indikator Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak Usia Dini</b> .....	Error! Bookmark not defined.
<b>2.1.3 Tahapan Pembelajaran Mengenal Konsep Bilangan Anak Usia Dini</b> .....	Error! Bookmark not defined.
<b>2.2.4 Peran Guru dalam Mengembangkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak Usia Dini</b> .....	Error! Bookmark not defined.
<b>2.2 Media Permainan Ular Tangga</b> .....	Error! Bookmark not defined.
<b>2.2.1 Pengertian Permainan Ular Tangga</b> .....	Error! Bookmark not defined.
<b>2.2.2 Manfaat Permainan Ular Tangga</b> .....	Error! Bookmark not defined.
<b>2.2.3 Keunggulan Media Permainan Ular Tangga</b> .....	Error! Bookmark not defined.
<b>BAB III METODELOGI PENELITIAN</b> .....	Error! Bookmark not defined.
<b>3.1 Jenis Penelitian</b> .....	Error! Bookmark not defined.
<b>3.2 Prosedur Penelitian</b> .....	Error! Bookmark not defined.
<b>3.3 Subjek Penelitian</b> .....	Error! Bookmark not defined.
<b>3.4 Teknik Pengumpulan Data</b> .....	Error! Bookmark not defined.
<b>3.4.1 Metode Tes</b> .....	Error! Bookmark not defined.
<b>3.4.2 Metode Observasi</b> .....	Error! Bookmark not defined.
<b>3.4.3 Metode Dokumentasi</b> .....	Error! Bookmark not defined.
<b>3.5 Analisis Data</b> .....	Error! Bookmark not defined.
<b>BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN</b> .....	Error! Bookmark not defined.
<b>4.1 Temuan Hasil Penelitian</b> .....	Error! Bookmark not defined.
<b>4.1.1 Deskripsi Lokasi Penelitian</b> .....	Error! Bookmark not defined.

**Noviyah Mu'tirokhmah, 2020**

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL KONSEP BILANGAN ANAK USAI DINI**

4.1.2	Deskripsi Subjek Penelitian .....	Error! Bookmark not defined.
4.1.3	Deskripsi Hasil Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
4.2	Pembahasan Hasi Penelitian .....	Error! Bookmark not defined.
4.2.1	Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak Usia Dini Sebelum Menggunakan Media Permainan Ular Tangga .....	Error! Bookmark not defined.
4.2.2	Pelaksanaan Media Permainan Ular Tangga Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak Usia Dini .....	Error! Bookmark not defined.
4.2.3	Efektivitas penggunaan media permainan Ular Tangga Terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak Usia Dini .....	Error! Bookmark not defined.
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....		Error! Bookmark not defined.
5.1	Kesimpulan .....	Error! Bookmark not defined.
5.2.1	Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak Usia Dini Sebelum Menggunakan Media Permainan Ular Tangga .....	Error! Bookmark not defined.
5.2.2	Pelaksanaan Media Permainan Ular Tangga Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak Usia Dini .....	Error! Bookmark not defined.
4.2.3	Efektivitas penggunaan media permainan Ular Tangga Terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak Usia Dini .....	Error! Bookmark not defined.



**Noviyah Mu'tirokhmah, 2020**  
**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA TERHADAP KEMAMPUAN**  
**MENGENAL KONSEP BILANGAN ANAK USAI DINI**  
*Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu*

**5.2 Implikasi**

.....Error! Bookmark  
not defined.

**5.3 Saran** .....Error! Bookmark not defined.

**DAFTAR PUSTAKA** ..... **xii**

**LAMPIRAN**.....Error! Bookmark not defined.

**BIODATA PENELITI**.....Error! Bookmark not defined.

**Noviyah Mu'tirokhmah, 2020**

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA TERHADAP KEMAMPUAN  
MENGENAL KONSEP BILANGAN ANAK USAI DINI**

*Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](http://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](http://perpustakaan.upi.edu)*

## DAFTAR PUSTAKA

- Apliliani, L. (2013). Penggunaan Media Adobe Flash dalam Meningkatkan Kemampuan Hufuf Hijaiyah Pada anak Tuna Runggu Kelas 4 Sekolah Dasar Luar Biasa..
- Arikunto, S. (2002). *Prosedur Penelitian* . Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindp Persada.
- Askalin. (2013). *100 Permainan dan Perlombaan Rakyat*. Yogyakarta: ANDI.
- Daryanto, D. (2013). *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Fajriyahningsih. (2013). Efektivitas Permainan Ular Tangga Terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak Usia 4-5. 20.
- Fitriyanti, A. (2026). Efektifitas penggunaan media big books terhadap kemampuan membaca permulaan anak tuna rungu kelas dasar di SLB widya mulya pundong bantul yogyakarta. 5-6.
- Hartini. (2005). *Arti bermain bagi anak*. Bandung : Rosda Karya.
- Jannah, R. (2013). Teori Dianes Dalam Pembelajaran Matematika. *Interaksi* , 125.
- Lia, A. (2013). Penggunaan Media Adobe Flash Dalam Meningkatkan Kemampuan Meningkatkan Huruf Hijaiyah pada Anak Tuna Runggu Kelas 4 Sekolah Dasar. *Reposirory.upi.edu* , 32.
- Makmum, A. S. (2005). *Psikologi Pendidikan* . Bandung: PT. Remaja RosdaKarya.
- Nurjatmika, Y. (2012). Ragam Aktivitas Harian UntuK TK. *Diva Pres* .
- Permendikbud Nomor 137 tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini. (2014).

- Purwanto, M. N. (2009). *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Rizqullah, M. (2016). Pengaruh Media Model Jam Aktivitas Terhadap Kemampuan Pengukuran Waktu pada Anak. 60-72.
- Sanjaya, W. (2008). *Kurikulum Pembelajaran Teori dan Praktik Pengembangan*. Jakarta: Kencana.
- Sriningsih, N. (2009). *Pembelajaran Matematika Terpadu Anak Usia Dini*. Bandung: Pustaka Sebelas.
- Sugawati. (2012). Metode Bermain Ular Tangga Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Kelompok A di TK Ria Baruk Surabaya. 12.
- Sugiono. (2017). *Metode permainan Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, N. S. (2015). *Metode Penelitian*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset.
- Sunaengsih, C. (2016). Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Mutu Pembelajaran pada Sekolah Dasar Terakreditasi A. *Jurnal Mimbar Sekolah Dasar*, 3(2), 177-184.
- Sunanto, A. (2011). *perkembangan anak usia dini*. Jakarta: Kencana.
- Suparno, P. (2001). *Teori perkembangan kognitif Jean Piaget*. Yogyakarta: Kanisius.
- Susanto. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini : Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Kencana.
- Suyanto, S. (2005). *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat Publishing.

- Suyono&Haryanto. (2012). *Belajar dan Pembelajaran* . Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Syaodih, N. S. (2015). *Metode penelitian*. Bandung: PT Rosda Karya.
- Wijaya, A. (2012). *Pendidikan Matematika Realistik Indonesia*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Yusuf, S. (2007). *Psikologi Perkembangan Anak & Remaja*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.