



Artikel ini dilisensi oleh CC-BY-SA

PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN LITERASI MEMBACA DI TK AISIYIAH KREMBANGAN SURABAYA

Rukhul Amin¹, Deny Kartika², Rhosita Diah Anggraeni³, M. Hafizh Fardhani⁴
Universitas Muhammadiyah Surabaya
rukhulamin@um-surabaya.ac.id¹

Submitted : 21 Agustus 2024 Acceptor : 15 Desember 2025 Published : 31 Desember 2025

Abstrak Salah satu permasalahan Pendidikan adalah minimnya media sarana dan / atau prasarana sehingga guru dituntut kreatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran kelas. Memasuki usia TK anak-anak akan diajarkan dengan berbagai metode pembelajaran seperti, metode proyek atau diberikan sebuah tugas, metode bercerita, metode bermain, metode bernyanyi dan lain sebagainya. Dalam metode bermain, anak-anak akan diajarkan berbagai permainan guna menunjang perkembangan anak. Melalui metode bermain, anak memperoleh pelajaran yang mencakup aspek perkembangan kognitif, sosial, emosional, dan fisik. Bermain merupakan pengalaman belajar yang sangat bermanfaat bagi anak. Karena bermain merupakan sumber pengalaman dan trial and error, maka bermain juga merupakan sarana untuk menumbuhkan kreativitas dan pengembangan kognitif. Dari sudut pandang pendidikan, bermain adalah suatu kegiatan permainan dengan menggunakan alat dan alat permainan edukatif yang dapat merangsang perkembangan kemampuan kognitif anak, aspek sosial, emosional dan fisik. Jadi dari sudut pandang pendidikan, permainan sangat membutuhkan alat permainan yang mendidik. Alat permainan edukatif tersebut dinamakan Alat Permainan Edukatif (APE).

Kata Kunci: alat permainan edukatif, kreatif guru, metode bermain, perkembangan anak .

1. PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah hal yang sangat fundamental, karena berbagai stimulasi yang dilakukan pada masa ini akan berpengaruh terhadap perkembangan anak yang optimal di masa selanjutnya (Dhieni et al., 2020). Hal ini mendapat peneasan dari Undang-Undang

Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyatakan bahwa PAUD merupakan sebuah satuan pembinaan yang dirancang bagi anak-anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui stimulasi Pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani serta



Artikel ini dilisensi oleh CC-BY-SA

rohaninya sehingga siap untuk belajar dan memasuki pendidikan lebih lanjut. Oleh karenanya tidak diragukan jika PAUD menjadi lembaga sentral, fundamental serta strategis.

Proses pembelajaran pada anak usia dini hendaknya dilakukan dengan tujuan memberikan konsep-konsep dasar yang memiliki kebermaknaan bagi anak melalui pengalaman nyata yang memungkinkan anak untuk menunjukkan aktivitas dan rasa ingin tahu secara optimal (Ariyanti, 2016). Pada masa ini pendidikan diberikan sebagai rangsangan yang bertujuan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan anak dari segi nilai agama dan moral, perkembangan fisik motorik, perkembangan kognitif, perkembangan bahasa dan perkembangan sosial-emosional sebelum memasuki jenjang pendidikan lebih lanjut (Setiawati & Suyadi, 2021).

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) sendiri dapat diklasifikasikan menjadi

beberapa satuan pendidikan, salah satunya adalah Taman Kanak-Kanak (TK) yang dimulai dari usia 5 sampai dengan 6 tahun (Fitria et al, 2022). Saat anak memasuki usia TK mereka akan diajarkan dengan berbagai metode pembelajaran seperti metode proyek atau diberikan sebuah tugas, metode bercerita, metode bermain, metode bernyanyi dan lain sebagainya. Dalam metode bermain, anak-anak akan diajarkan berbagai permainan guna menunjang perkembangan anak di berbagai bidang.

Melalui metode bermain, anak memperoleh pelajaran yang mencakup aspek perkembangan kognitif, sosial, emosional, dan fisik. Bermain merupakan pengalaman belajar yang sangat bermanfaat bagi anak. Karena bermain merupakan sumber pengalaman dan trial and error, maka bermain juga merupakan sarana untuk menumbuhkan kreativitas dan pengembangan kognitif. Dari sudut pandang pendidikan, bermain adalah suatu



Artikel ini dilisensi oleh CC-BY-SA

kegiatan permainan dengan menggunakan alat dan alat permainan edukatif yang dapat merangsang perkembangan kemampuan kognitif anak, aspek sosial, emosional dan fisik. Jadi dari sudut pandang pendidikan, permainan sangat membutuhkan alat permainan yang mendidik. Alat permainan edukatif tersebut dinamakan Alat Permainan Edukatif (APE).

Peralatan bermain mengacu pada segala jenis fasilitas yang dapat merangsang aktivitas yang disukai anak-anak. Sedangkan alat permainan edukatif merupakan alat permainan yang dapat meningkatkan hiburan dan pendidikan. Ini adalah alat permainan edukatif yang membantu anak-anak mempelajari sesuatu tanpa mereka sadari, baik menggunakan teknologi modern, teknologi sederhana, atau bahkan teknologi tradisional. Salah satu cara untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan tersebut adalah melalui permainan. Melalui bermain, anak dapat

menggunakan keterampilan sensorimotor dan fungsional serta mengekspresikan imajinasi, fantasi, harapan serta dapat merangsang daya pikir.

Ada begitu banyak jenis Alat Permainan Edukatif dengan berbagai fungsi yang berbeda-beda pula, salah satunya adalah ular tangga. Permainan ular tangga adalah salah satu jenis permainan yang dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak karena dalam papan permainan ular tangga terdapat angka yang berfungsi agar anak dapat mengenal angka, belajar berhitung sambil bermain dan dapat mengerti konsep bilangan. Konsep permainan ular tangga ini, anak berperan sebagai bidak dalam papan kotak ular tangga yang berisi angka, ular dan juga tangga. Permainan dimulai setelah dadu dilemparkan lalu muncul angka, langkah selanjutnya anak akan bergerak di papan ular tangga sesuai dengan angka yang muncul di dadu, lalu apabila anak berhenti di kotak yang terdapat ular maka



Artikel ini dilisensi oleh CC-BY-SA

diharuskan turun, begitu pula saat anak berhenti di kotak yang terdapat tangga, maka diharuskan naik. Saat berhenti di masing-masing kotaknya, anak akan diberikan berbagai quiz seperti mengenal huruf, mengeja suku kata, mengenal angka, belajar berhitung, dan bernyanyi. Quiz ini bertujuan untuk membantu anak dalam segi kognitif dan kreativitasnya.

Pembuatan APE ini memiliki beberapa tujuan yaitu:

- a. Mengembangkan kognitif, motorik, meningkatkan penalaran, memahami lingkungan, membentuk daya imajinasi, dan mengikuti tata tertib dan disiplin pada anak usia dini.
- b. Meningkatkan kemampuan konsep bilangan, pengenalan 2 suku kata dan interaksi antar anak-anak
- c. Merangsang kreativitas anak menyangkut cara berpikir kreatif. Yaitu, kemampuan untuk melihat bermacam-macam jawaban terhadap satu soal.

Dilihat dari tujuan tersebut, maka pembuatan APE ini memiliki manfaat sebagai berikut:

- a. Dapat mengembangkan konsentrasi anak,
- b. Dapat mendorong anak bersosialisasi,
- c. Dapat menambah daya ingat dan pemahaman anak mengenai suatu kata dan konsep bilangan.

2. TINJAUAN PUSTAKA

Menurut Piaget, anak dilahirkan dengan beberapa skemata sensorimotor, yang memberi kerangka bagi interaksi awal anak dengan lingkungannya. Pengalaman awal si anak akan ditentukan oleh skemata sensorimotor ini. Dengan kata lain, hanya kejadian yang dapat diakumulasikan ke skemata itulah yang dapat direspons oleh si anak, dan karenanya kejadian itu akan menentukan batasan pengalaman anak. Tetapi melalui pengalaman, skemata awal ini dimodifikasi. Setiap pengalaman



Artikel ini dilisensi oleh CC-BY-SA

mengandung elemen unik yang harus di akomodasi oleh struktur kognitif anak. Melalui interaksi dengan lingkungan, struktur kognitif akan berubah, dan memungkinkan perkembangan pengalaman terus-menerus.

Menurut Vygotsky, proses perkembangan mental anak seperti ingatan, perhatian dan penalaran tidak hanya didapatkan dari anak sendiri tetapi juga melibatkan pengaruh dari lingkungan, sosial dan budayanya. Vygotsky percaya bahwa keterampilan - keterampilan dalam keberfungsian mental berkembang melalui interaksi sosial langsung dengan manusia. Pengalaman itu akan membuat perkembangan mental anak-anak menjadi matang. Belajar menurut teori gestalt adalah fenomena kognitif. Peserta didik mulai melihat solusi setelah memikirkan problem. Ketika solusi muncul maka akan mendapatkan wawasan (insight) tentang solusi problem yang dihadapi. (Karyanto, 2017).

Dalam pendidikan memerlukan strategi pembelajaran yang tepat untuk menjalankan proses pembelajaran pada anak usia dini. Strategi pembelajaran sebagai segala usaha guru dalam menerapkan berbagai metode pembelajaran untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Dalam pemilihan strategi pembelajaran hendaknya mempertimbangkan beberapa faktor penting yaitu: karakteristik tujuan pembelajaran, karakteristik anak dan cara belajarnya, tempat berlangsungnya kegiatan belajar, tema pembelajaran dan pola kegiatan.

Adapun tahapan strategi pembelajaran yang umum digunakan dalam pendidikan PAUD yaitu : memahami masalah, menyusun rencana, melaksanakan rencana, dan memeriksa kembali sehingga persoalan yang dihadapi dapat diatasi. (Rachman, 2021).

Permainan ular tangga merupakan media yang efektif untuk meningkatkan



Artikel ini dilisensi oleh CC-BY-SA

daya serap dan pemahaman siswa terhadap pelajaran, khususnya pembahasan yang sulit diterima tanpa perantara media. Hal ini membuktikan bahwa media permainan ular tangga dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. (Chabib, et al., 2017).

Kemampuan mengenal bilangan pada anak usia dini merupakan kemampuan anak untuk mengenal simbol-simbol bilangan (Putri, 2019), hal ini seperti yang disampaikan oleh Suyanto yang menyatakan bahwa angka sebagai simbol suatu bilangan (Suyanto, 2005). Pendapat lain disampaikan oleh Sujiono yang menyatakan bahwa sebelum lambang bilangan perlu untuk diketahui terlebih dahulu mengenai konsep bilangan. Kemampuan untuk mengenal konsep bilangan mencakup (Sumardi et al, 2017):

a. Pengenalan kuantitas. Anak menghitung benda yang ditentukan secara bertahap, yaitu angka 1 sampai 10, kemudian 11 sampai 20;

- b. Menghafal urutan nama bilangan atau lambang bilangan. Anak dapat menyebutkan lambang bilangan dalam urutan yang benar. Contohnya menghitung 1 sampai 5, maka anak menyebutkan angka 1, 2, 3, 4, 5 secara berurutan
- c. Anak dapat menghitung banyak benda dengan menyebutkan bilangannya, korespondensi satu-satu, menyadari bilangan terakhir yang disebut mewakili jumlah benda dalam satu kelompok.
- d. Menghitung maju. Anak mampu menghitung 2 kelompok benda yang digabungkan dengan cara menghitung semua dimulai dari benda kelompok pertama, dilanjutkan benda kelompok kedua sampai menyebutkan bilangan benda terakhir sebagai jumlah keseluruhan benda.
- e. Menghitung mundur. Menghitung mundur dilakukan dalam operasi pengurangan bilangan, menggunakan



Artikel ini dilisensi oleh CC-BY-SA

bilangannya kecil saja.

3. METODE PELAKSANAAN PENGABDIAN

3.1 Masyarakat Sasaran

Masyarakat sasaran dari kegiatan pengabdian ini adalah anak-anak peserta didik dalam satuan pendidikan anak usia dini yang terletak di wilayah naungan Pimpinan Cabang Muhammadiyah (PCM) Krembangan Surabaya. Kegiatan ini dilakukan dan diketahui oleh pengelola lembaga TK, yaitu TK Aisyiyah 36, TK Aisyiyah 40 dan TK Aisyiyah 67.

3.2 Tempat dan waktu Pelaksanaan

Kegiatan ini dapat terlaksana dengan bekerjasama bersama pihak PCM Krembangan dan pihak TK yaitu TK 36 yang berada di Jl. Sedayu Gang 7 Nomor 34, Kelurahan Morokrembangan dan memiliki jumlah anak didik TK B

sebanyak 50. Selanjutnya TK 40 yang terletak di Jl. Dupak Bangunrejo Nomor 18, Kelurahan Dupak, dengan jumlah anak didik TK B sebanyak 70 anak. Sedangkan TK 67 yang berlokasi di Jl. Tambak Asri 204 (Masjid Al Islam) Kelurahan Morokrembangan dengan jumlah anak didik sebanyak 45 anak.

Waktu pelaksanaan dilakukan secara bergantian, dimulai dari TK Aisyiyah 67 pada tanggal 7 Agustus 2024, TK Aisyiyah 36 pada tanggal 16 Agustus 2024 dan TK Aisyiyah 40 pada tanggal 20 Agustus 2024.

3.3 Prosedur Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan pengabdian ini dilakukan dalam empat tahapan, yaitu:

- a. Tahap Observasi, hal ini dilakukan untuk mendapatkan informasi berkenaan dengan



Artikel ini dilisensi oleh CC-BY-SA

kegiatan pendidikan anak usia dini di wilayah naunan PCM Krembangan Surabaya.

- b. Tahap Penentuan program. Setelah mendapatkan informasi yang cukup, maka Langkah selanjutnya yang dilakukan adalah penentuan program. Kegiatan ini dilakukan sebelum pelaksanaan dengan berdasarkan pada hasil tahap observasi
- c. Tahap pelaksanaan, tahap ini dilakukan secara bergantian dimulai pada TK Aisyiyah 67 pada 7 Agustus 2024, TK Aisyiyah 36 pada tanggal 16 Agustus 2024 dan TK Aisyiyah 40 pada tanggal 20 Agustus 2024.
- d. Evaluasi, Tahap ini dilakukan untuk menilai efektifitas dan keberhasilan APE UTAKA sebagai media pembelajaran dalam mengenalkan bilangan

angka dan membaca kata.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan dengan menggunakan Alat Peraga Edukasi ini diberi nama “Ular Tangga Kata dan Angka (UTAKA). Bahan-bahan yang diperlukan dalam pembuatan alat peraga edukasi ini berupa:

- a. Kertas banner/bahan spanduk
- b. Dadu
- c. Kertas karton manila
- d. Printer
- e. Plastik ID card
- f. Komputer/Laptop
- g. Box penyimpanan APE

Langkah-langkah yang diperlukan dalam pembuatan APE UTAKA ini dapat diuraikan dalam beberapa tahapan. Langkah pertama adalah membuat draft ular tangga pada program komputer. Setelah draft selesai dibuat, maka lanka selanjutnya adalah mencetak draft ular tangga tersebut pada kertas banner. Langkah selanjutnya adalah membuat



Artikel ini dilisensi oleh CC-BY-SA

kartu huruf alfabet dan kartu angka dari kertas karton manila. Selanjutnya alat peraga edukasi tersebut dapat disimpan dalam box penyimpanan UTAKA.

Penggunaan APE UTAKA ini dapat dilakukan dengan petunjuk penggunaan sebagai berikut:

- a. Keluarkan karpet Ular Tangga, kartu suka, kartu angka dan dadu
- b. Lebarakan karpet UTAKA di lantai
- c. Pemain berbaris di depan kotak “MULAI”
- d. Dadu dilemparkan 1 kali oleh semua pemain untuk menentukan urutan pemain (pilih angka dadu besar-besaran/kecil-kecilan)
- e. Pemain pertama melempar dadu, kemudian melangkah maju dan berhenti sesuai angka dadu
- f. Perhatikan langkah jika pada saat berhenti terdapat gambar benda/operasi hitungan penjumlahan maka cari suku kata pada kartu suku kata dan susun suku kata hingga terbaca sesuai nama

benda, jika terdapat penjumlahan maka cari hasil penjumlahan pada kartu angka

- g. Pada saat pemain tepat berada di kotak dengan gambar tangga maka melangkah maju atau menuju sesuai arah gambar tangga
- h. Permainan ini dilakukan hingga salah satu pemain mencapai kotak “FINISH”
- i. Lipat alas dan kemas semua perlengkapan APE untuk disimpan pada kotak simpan APE.

Pelaksanaan APE diawali dengan pembagian kelompok anak putra dan anak putri. Permainan dilakukan dengan memberikan kesempatan kepada anak didik satu per satu untuk melempar dadu dan menjalankan alur bermain ular tangga.

Pada saat anak didik berdiri tepat pada kotak yang ada gambar/opersional hitungan penjumlahan, maka anak didik diberikan kesempatan untuk memberikan jawaban dari hasil penjumlahan bilangan/menyebutkan gambar pada kotak



Artikel ini dilisensi oleh CC-BY-SA

kemudian menyusun 2 suku kata untuk membentuk kata sesuai gambar.

Kegiatan APE UTAKA ini dilaksanakan di tiga Taman Kanak-Kanak, yaitu:

a. TK Aisyiyah 67

Pelaksanaan pengenalan di TK 67 untuk peserta didik sejumlah 45 anak terdiri dari Anak putra dan Anak putri. Hasil observasi pada Anak putra menunjukkan bahwa 90% membutuhkan waktu lama, terkesan lambat dan memerlukan bantuan dalam menjumlahkan 2 angka (1-4) dan menyusun 2 suku kata, untuk siswi terdapat 2 anak yang masih memerlukan waktu lama dalam menyusun 2 suku kata dan penjumlahan 2 angka.

b. TK Aisyiyah 36

Pelaksanaan APE di TK 36 terkendala dengan keterbatasan tempat dan waktu, sehingga kurang maksimal dalam observasi. Oleh karenanya

metode pengenalan operasional hitung angka 1-4 dan 2 suku kata dilakukan dengan menggunakan kuis. Anak putra 70% membutuhkan waktu lama dan membutuhkan bantuan dalam mengenal 2 suku kata dan penjumlahan angka 1-4. Adapun Anak putri sangat aktif dan bersemangat dalam kegiatan ini.

Sedangkan untuk mengenal 2 suku kata dan penjumlahan angka 1-4, sejumlah 80% dari anak putri dapat mengenal dan memahami. Dalam hal ini ditemukan 2 Anak putri yang memiliki kebutuhan khusus namun pada saat diberikan kuis suku kata dan penjumlahan dapat memberikan jawaban meskipun membutuhkan waktu yang lebih lama.

c. TK Aisyiyah 40

Pelaksanaan APE di TK 40 berjalan lancar tanpa kendala. Para anak didik dapat memahami permainan dengan baik.



Artikel ini dilisensi oleh CC-BY-SA

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa pada Anak putri 80 % memerlukan waktu yang lebih lama, kurang percaya diri saat bermain dan membutuhkan bantuan dalam menyebutkan operasional hitung angka 1-4 dan menyusun 2 suku kata. Sedangkan Anak putra 95% memberikan respon cepat dalam pengenalan 2 suku kata dan opsional penjumlahan angka 1-4.



Gambar 2. Pemaparan program Kegiatan



Gambar 3. Tampilan luar dari APE UTAKA



Gambar 1. Proses Perijinan dan observasi lokasi



Gambar 4. bentuk peralatan yang digunakan dalam permainan APE UTAKA



Artikel ini dilisensi oleh CC-BY-SA



Gambar 5. Pelaksanaan permainan APE UTAKA

5. KESIMPULAN

Secara keseluruhan kegiatan pengabdian berupa pengenalan APE UTAKA bagi anak didik di TK Aisyiah Krembangan ini telah dilaksanakan dengan baik. Kegiatan ini memberikan pengenalan terhadap media pembelajaran bagi anak didik TK B dalam mengenal angka, konsep penjumlahan bilangan sederhana serta menyusun dan membaca 2 suku kata, sehingga dengan adanya media ini, anak didik dapat belajar (mengetahui angka dan konsep penjumlahan bilangan sederhana serta dapat menyusun dan membaca 2 suku kata) sambil bermain.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada para pihak yang senantiasa bersedia untuk membantu kelancaran kegiatan pengabdian ini, yaitu kepada:

- 1) LPPM Universitas Muhammadiyah Surabaya, yang telah memfasilitasi melalui Program KKN PCR Surabaya 2024
- 2) Pimpinan Cabang Muhammadiyah Krembangan Surabaya yang bersedia untuk memberikan ijin serta membantu keberlangsungan pelaksanaan kegiatan pengabdian berupa penerapan APE UTAKA ini di TK Aisyiah Krembangan.
- 3) Dewan guru TK Aisyiah 67, TK Aisyiah 36 dan TK Aisyiah 40 yang dengan senang hati dan ramah menyambut kegiatan ini.
- 4) Para Anak Didik TK Aisyiah 67, TK Aisyiah 36 dan TK Aisyiah 40 yang dengan antusias melakukan kegiatan ini
- 5) Kelompok KKN 30 Krembangan 2024



Artikel ini dilisensi oleh CC-BY-SA

UM Surabaya yang senantiasa membantu pelaksanaan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariyanti, T. (2016). Pentingnya pendidikan anak usia dini bagi tumbuh kembang anak. *Dinamika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(1), 50–58.
- Chabib, M., Hakkun, R. Y., Nadzifah, A., Ulinuha, L., & Miftahussurur, H. (2017). Efektivitas pengembangan media permainan ular tangga sebagai sarana belajar tematik SD. *Jurnal Pendidikan*, 7(2), 910–918.
- Daryanto, & Karim, S. (2017). *Pembelajaran abad 21*. Gava Media.
- Dhieni, N., Fridani, L., Muis, A., & Yarmi, G. (2020). Panduan penilaian satuan pendidikan anak usia dini. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Fitria, P., Yulianti, D., & Fauziah, P. Y. (2022). Pedoman umum penyelenggaraan pendidikan anak usia dini. Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini.
- Noviani, T. (2020). Pengembangan alat permainan edukatif ular tangga. *Jurnal Pendidikan*, 2020, 681–688.
- Putri, C. N. (2019). Kemampuan mengenal bilangan dan lambangnya pada anak kelompok A di TK Gugus Sembadra Kecamatan Gondokusuman. *E-Jurnal Mahasiswa PG PAUD*, 8(3), 260–268.
- Rachman, S. A. (2021). Strategi pembelajaran pendidikan anak usia dini dalam mendukung pembelajaran masa pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Global Education*, 2(1), 104–108.
- Rekysika, N. S., & Haryanto. (2019). Media pembelajaran ular tangga bilangan untuk pendidikan anak usia dini. *Cakrawala Dini: Jurnal*



Artikel ini dilisensi oleh CC-BY-SA

Pendidikan Anak Usia Dini, 10(1),
56–61.

Setiawati, F. A., & Suyadi. (2021).
Penerapan strategi pembelajaran
melalui permainan ular tangga.
Buah Hati: Jurnal Pendidikan Anak,
8(1), 49–61.

Sumardi, Rohmat, M., & Wahyudin, D.
(2017). Peningkatan kemampuan
anak usia dini mengenal lambang
bilangan melalui media playdough.
Jurnal PAUD Agapedia, 1(2), 190–
202.

Suparno, P. (2006). Perkembangan
kognitif Jean Piaget (Cet. I).
Kanisius.

Suyanto, S. (2005). Dasar-dasar
pendidikan anak usia dini.
Departemen Pendidikan Nasional.