



Implementasi Permainan Ular Tangga Aksara Bali Terhadap Kemampuan Mengenal Angka Di Kelompok B TK Dharma Kumara I Penebel

Luh Gde Putu Debie Pratistha¹, I Wayan Suyanta²,
Nyoman Wiraadi Tria Ariani³

Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar, Indonesia

Email Korespondensi : debiepratistha@gmail.com

Keywords:	Abstract
<i>Educational games, Snakes and Ladders, Balinese script</i>	<i>This research aims to analyze the effectiveness of implementing the educational game of Snakes and Ladders with Balinese script in enhancing number recognition abilities in early childhood children at Group B of TK Dharma Kumara I Penebel. This study employs a Classroom Action Research (CAR) approach through two cycles, consisting of planning, implementation, observation, and reflection stages. The Snakes and Ladders game was modified by adding numbers in Balinese script to introduce numerical concepts and traditional scripts to children from an early age. The results of the study showed a significant improvement in children's number recognition abilities after the implementation of the game, particularly in the second cycle. Children became more active, understood numbers and Balinese script better, and showed interest in culture-based learning.</i>

Kata kunci:	Abstrak
Permainan edukatif, ular tangga, aksara Bali	Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas implementasi permainan edukatif ular tangga aksara Bali dalam meningkatkan kemampuan mengenal angka pada anak-anak usia dini di Kelompok B TK Dharma Kumara I Penebel. Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) melalui dua siklus yang terdiri dari tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Permainan ular tangga dimodifikasi dengan menambahkan angka dalam aksara Bali untuk memperkenalkan konsep numerik sekaligus aksara tradisional kepada anak-anak sejak dini. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan terhadap kemampuan mengenal angka anak setelah implementasi permainan, khususnya pada siklus kedua. Anak-anak menjadi lebih aktif, memahami angka dan aksara Bali dengan lebih baik, serta menunjukkan ketertarikan terhadap pembelajaran berbasis budaya.

I. PENDAHULUAN

Kemampuan mengenal angka merupakan fondasi penting dalam perkembangan kognitif anak usia dini, terutama sebagai dasar untuk memahami konsep matematika di tahap pendidikan

berikutnya. Namun, masih banyak anak yang mengalami kesulitan dalam mengenali angka, terlebih angka dalam aksara daerah seperti aksara Bali. Hal ini menuntut pendekatan pembelajaran yang menyenangkan, kontekstual, dan berbasis budaya agar anak lebih mudah memahami konsep numerik sekaligus mencintai warisan lokalnya (Mochamad Surya et al., 2023).

Permainan ular tangga aksara Bali hadir sebagai solusi edukatif yang mengintegrasikan pembelajaran angka dengan pelestarian budaya melalui media permainan yang interaktif dan menyenangkan. Dengan melibatkan unsur gerak, simbol tradisional, dan interaksi sosial, permainan ini diharapkan mampu merangsang minat belajar anak serta meningkatkan keterampilan kognitif dan motorik mereka (Paud & Banda, 2016).

Urgensi penelitian ini terletak pada perlunya pembuktian empiris mengenai efektivitas permainan ular tangga aksara Bali sebagai media pembelajaran alternatif yang tidak hanya meningkatkan numerasi, tetapi juga memperkuat identitas budaya sejak dini. Kemampuan mengenal angka pada anak usia dini sangat penting karena menjadi dasar untuk memahami matematika di jenjang pendidikan berikutnya (Azmita & Mahyuddin, 2021).

Anak-anak diharapkan mampu mengenal angka 1 hingga 20 serta memahami simbol dan kuantitasnya. Namun, fakta di lapangan menunjukkan bahwa masih banyak anak yang mengalami kesulitan dalam mengenali angka, apalagi dalam bentuk aksara daerah. Oleh sebab itu, diperlukan pendekatan yang lebih menyenangkan dan kontekstual (Lestari, 2006).

Permainan ular tangga aksara Bali menawarkan pengalaman belajar yang interaktif dan mengembirakan. Melalui dadu dan papan permainan, anak-anak diajak untuk mengamati, mengenali, serta bergerak sesuai angka yang didapatkan. Aktivitas melompat dan menghafal simbol pada papan juga membantu meningkatkan daya ingat, ketelitian, serta motorik kasar anak. Unsur kompetisi dan giliran bermain turut mendorong interaksi sosial dan semangat belajar yang tinggi (Busran, n.d.).

Penerapan permainan ini didukung oleh teori perkembangan kognitif Jean Piaget yang menekankan pentingnya pengalaman konkret dalam belajar. Anak usia 5–6 tahun berada pada tahap praoperasional, di mana pemahaman simbol dan imajinasi sangat berkembang. Dengan bermain ular tangga, anak memproses informasi secara visual dan kinestetik, memperkuat kemampuan berpikir dan pengambilan keputusan. Proses belajar jadi lebih alami dan kontekstual. (Agustin & Mahmudah, 2024)

Hasil observasi di TK Dharma Kumara I Penebel menunjukkan bahwa melalui permainan ini, anak menjadi lebih aktif, fokus, dan termotivasi. Anak tidak hanya mampu menyebutkan angka, tetapi juga menunjukkan peningkatan dalam memahami urutan dan pola. Bahkan pada siklus kedua implementasi permainan, capaian indikator pembelajaran meningkat secara signifikan. Hal ini membuktikan bahwa metode ini efektif dan layak untuk diterapkan secara luas. (Savitri et al., 2021)

Selain manfaat akademis, permainan ular tangga aksara Bali juga memiliki nilai budaya yang

kuat. Penggunaan aksara Bali dalam media pembelajaran menciptakan koneksi antara pendidikan modern dan pelestarian budaya lokal. Anak diajak mengenal dan mencintai aksara daerahnya, yang sering kali terabaikan di era digital. Pendidikan pun menjadi alat pelestarian identitas dan kearifan lokal sejak dini (Fransisca et al., 2020).

Dalam pelaksanaannya, keterlibatan guru sangat dibutuhkan sebagai fasilitator dan pemandu. Guru tidak hanya menjelaskan cara bermain, tetapi juga memberikan dukungan agar anak-anak memahami nilai edukatif dari permainan. Refleksi dan evaluasi hasil belajar dapat dilakukan melalui observasi langsung maupun rubrik penilaian, sehingga pembelajaran menjadi lebih sistematis dan terukur. Dengan dukungan yang tepat, proses belajar melalui permainan menjadi lebih optimal (Dewi et al., 2024).

II. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Penelitian Tindakan Kelas* (PTK) dengan model spiral dari Kemmis & McTaggart, yang terdiri dari empat tahap utama: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Metode ini dipilih karena mampu memberikan solusi langsung pada proses pembelajaran anak usia dini secara kontekstual. (Zudhah Ferryka, 2017). Subjek dan Lokasi Penelitian Subjek penelitian adalah 8 anak Kelompok B usia 5–6 tahun di TK Dharma Kumara I Penebel, Kabupaten Tabanan. Penelitian dilakukan dalam dua siklus dengan durasi per siklus satu minggu. Lokasi dipilih berdasarkan kesesuaian terhadap tema budaya dan implementasi media edukatif tradisional. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data Teknik pengumpulan data meliputi observasi langsung, wawancara guru, dan dokumentasi kegiatan. Checklist indikator perkembangan digunakan untuk menilai keberhasilan anak dalam mengenal angka dan aksara Bali. Observasi dilakukan selama aktivitas bermain berlangsung. Analisis dan Indikator Keberhasilan Data dianalisis secara deskriptif dengan mengelompokkan hasil dalam kategori MB, BSH, dan BSB. Indikator keberhasilan mencakup kemampuan mengenal angka 1–20, memahami aksara Bali, dan melompat sesuai angka dari dadu. Perbaikan metode pada siklus kedua menjadi kunci peningkatan hasil pembelajaran. (Astuti & Alaby, 2019)

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian

Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif sederhana, dengan menggunakan kategori perkembangan anak seperti Berkembang Sangat Baik (BSB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan Mulai Berkembang (MB). Data dari siklus pertama dibandingkan dengan siklus kedua untuk melihat peningkatan ketercapaian indikator. Hasil dari setiap tahap digunakan sebagai dasar dalam penyempurnaan strategi pembelajaran, sehingga penerapan

**Implementasi Permainan Ular Tangga Aksara Bali Terhadap Kemampuan Mengenal Angka Di
Kelompok B TK Dharma Kumara I Penebel
Luh Gde Putu Debie Pratistha***

permainan berbasis budaya ini dapat menjadi alternatif media edukatif yang kontekstual dan efektif bagi anak usia dini. (Purnomo, 1970)

Pada siklus pertama, guru dan peneliti merancang pembelajaran menggunakan media permainan ular tangga aksara Bali. Permainan dilaksanakan di kelas dengan bimbingan guru, sementara pengamat mencatat keterlibatan anak dalam mengenal angka. Hasil observasi kemudian dianalisis pada tahap refleksi. Ditemukan bahwa beberapa anak belum memahami aturan permainan dan mengalami kesulitan mengenal angka. Oleh karena itu, strategi pembelajaran perlu diperbaiki untuk siklus berikutnya. (Zudhah Ferryka, 2017)

Siklus kedua dilaksanakan setelah perbaikan dilakukan, seperti penyederhanaan instruksi dan intensifikasi pendampingan. Anak-anak menunjukkan peningkatan partisipasi dan pemahaman terhadap angka dan aksara Bali. Permainan menjadi lebih interaktif dan menyenangkan, yang turut meningkatkan aspek kognitif, sosial, dan motorik anak. Guru lebih aktif membimbing, dan hasil evaluasi menunjukkan peningkatan pada indikator keberhasilan. Siklus ini membuktikan bahwa pendekatan berbasis permainan efektif diterapkan di PAUD. (Afandi, 2015)

Tabel Indikator Penilaian Siklus Ke-1

NO	INDIKATOR	ASPEK YANG DINILAI	CHEKLIS	1. Adit	2. Akas	3. Dana	4. Ayu	PRESENTASE
1.	Mengenal Angka Dan Berhitung	Anak bisa mengenal angka 1 sampai dengan 20	MB		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		25%
			BSH				<input type="checkbox"/>	50%
			BSB	<input type="checkbox"/>				25%
2.	Mengenal Angka Aksara Bali	Anak Bisa Mengetahui Angka Aksara Bali	MB	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	62,5%
			BSH		<input type="checkbox"/>			37,5%
			BSB					
3.	Melompat Sesuai Angka Yang Di Dapat	Anak Dapat Mengetahui dan melompat ke Angka Yang di Dapat	MB			<input type="checkbox"/>		12,5%
			BSH		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	37,5%
			BSB	<input type="checkbox"/>				50%

INDIKATOR	ASPEK YANG DINILAI	CHEKLIS	5. Bagus	6. Alin	7. Ram	8. Ririn	PRESENTASE

**Implementasi Permainan Ular Tangga Aksara Bali Terhadap Kemampuan Mengenal Angka Di
Kelompok B TK Dharma Kumara I Penebel
Luh Gde Putu Debie Pratistha***

1.	Mengenal Angka Dan Berhitung	Anak bisa mengenal angka 1 sampai dengan 20	NO					25%
			BSH		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	50%
			BSB	<input type="checkbox"/>				25%
2.	Mengenal Angka Aksara Bali	Anak Bisa Mengetahui Angka Aksara Bali	MB			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	62,5%
			BSH	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			37,5%
			BSB					
3.	Melompat Sesuai Angka Yang Di Dapat	Anak Dapat Mengetahui dan melompat ke Angka Yang di Dapat	MB					12,5%
			BSH			<input type="checkbox"/>		37,5%
			BSB	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	50%

Tabel Indikator Penilaian Siklus Ke-2

NO	INDIKATOR	ASPEK YANG DINILAI	CHEKLIS	1. Adit	2. Akas	3. Dana	4. Ayu	PRESENTASE
1.	Mengenal Angka Dan Berhitung	Anak bisa mengenal angka 1 sampai dengan 20	MB			<input type="checkbox"/>		12,5%
			BSH		<input type="checkbox"/>			37,5%
			BSB	<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>	50%
2.	Mengenal Angka Aksara Bali	Anak Bisa Mengetahui Angka Aksara Bali	MB			<input type="checkbox"/>		12,5%
			BSH	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	62,5%
			BSB					25%
3.	Melompat Sesuai Angka Yang Di Dapat	Anak Dapat Mengetahui dan melompat ke Angka Yang di Dapat	MB			<input type="checkbox"/>		12,5%
			BSH					12,5%
			BSB	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	75%
NO	INDIKATOR	ASPEK YANG DINILAI	CHEKLIS	5. Bagus	6. Alin	7. Ram	8. Ririn	PRESENTASE
1.	Mengenal Angka Dan Berhitung	Anak bisa mengenal angka 1 sampai dengan 20	MB					12,5%
			BSH			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	37,5%
			BSB	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			50%
2.	Mengenal Angka Aksara Bali	Anak Bisa Mengetahui Angka Aksara	MB					12,5%
			BSH			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	62,5%

Implementasi Permainan Ular Tangga Aksara Bali Terhadap Kemampuan Mengenal Angka Di Kelompok B TK Dharma Kumara I Penebel
Luh Gde Putu Debie Pratistha*

		Bali	BSB	□	□			25%
3.	Melompat Sesuai Angka Yang Di Dapat	Anak Dapat Mengetahui dan melompat ke Angka Yang di Dapat	MB					12,5%
			BSH			□		12,5%
			BSB	□	□		□	75%

Grafik Perbandingan Kemampuan Mengenal Angka Anak Pada Siklus I Dan II



2. Pembahasan

Implementasi permainan ular tangga aksara Bali menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan mengenal angka anak usia dini, khususnya pada siklus kedua. Anak-anak tidak hanya mampu menyebutkan angka 1–20, tetapi juga menunjukkan pemahaman terhadap bentuk aksara Bali dan keterampilan motorik melalui aktivitas melompat sesuai angka. Persentase kategori *Berkembang Sangat Baik* (BSB) meningkat dari 25% menjadi 50–75% pada beberapa indikator, menandakan efektivitas pendekatan berbasis permainan edukatif. (Afandi, 2015) Penelitian ini sejalan dengan temuan Puspa Ayu Melodyana (2019) yang menunjukkan bahwa permainan ular tangga dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak usia 4–5 tahun secara bertahap melalui dua siklus tindakan. Penelitian tersebut menggunakan model Kemmis & McTaggart, sama seperti pendekatan yang digunakan dalam studi ini, dan menekankan pentingnya pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif. (Agustin & Mahmudah, 2024)

Namun, belum banyak penelitian yang mengintegrasikan aksara daerah seperti aksara Bali ke dalam media permainan edukatif. Studi oleh Anggun Febrina (2023) menggunakan media kantong bilangan untuk mengenalkan konsep angka, tetapi tidak mengangkat aspek pelestarian budaya lokal. Temuan dalam penelitian ini mengisi kekosongan tersebut dengan menunjukkan bahwa pengenalan

aksara Bali melalui permainan tidak hanya meningkatkan kemampuan numerik, tetapi juga membangun kecintaan terhadap warisan budaya sejak dini. (Marpaung, 2018) Secara teoritis, hasil ini mendukung pandangan Jean Piaget tentang tahap pra-operasional anak usia 5–6 tahun, di mana anak belajar melalui simbol dan pengalaman konkret. Permainan ular tangga aksara Bali memberikan pengalaman visual, kinestetik, dan sosial yang memperkuat proses berpikir dan pengambilan keputusan anak. Selain itu, pendekatan ini relevan dengan karakteristik PTK model Kemmis & McTaggart yang menekankan refleksi dan perbaikan berkelanjutan dalam pembelajaran. (Astuti & Nuhammad Awin Alaby, 2019)

SIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka pada anak usia dini melalui media permainan ular tangga aksara Bali, dengan fokus khusus pada efektivitas penerapan dan implikasi permainan terhadap pengembangan aspek kognitif anak kelompok B TK Dharma Kumara I Penebel. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode pembelajaran berbasis permainan ini memberikan dampak positif yang signifikan terhadap kemampuan anak dalam mengenali angka 1–20, mengenali aksara Bali, serta melakukan aktivitas motorik berupa melompat berdasarkan angka yang didapatkan dari dadu. Keberhasilan ini terjadi terutama pada siklus kedua setelah dilakukan berbagai perbaikan metode, seperti penyederhanaan aturan permainan dan peningkatan keterlibatan guru dalam membimbing proses pembelajaran. Permainan ini tidak hanya mendukung perkembangan kognitif anak sesuai dengan teori Jean Piaget tentang belajar melalui pengalaman konkret, tetapi juga berperan dalam pelestarian budaya lokal melalui pengenalan aksara Bali sejak dini, serta mampu menumbuhkan keterampilan sosial, motorik, dan afektif anak secara menyeluruh.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, R. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 1(1), 77. <https://doi.org/10.22219/jinop.v1i1.2450>
- Agustin, D. R., & Mahmudah, S. F. (2024). Pengembangan permainan ular tangga aktif untuk meningkatkan kemampuan kognitif dan kreativitas anak usia dini. 4(2), 53–59.
- Astuti, F., & Nuhammad Awin Alaby. (2019). Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif melalui Permainan Ular Tangga. *Prosiding Seminar Nasional ...*, 1–10.

- Azmita, M., & Mahyuddin, N. (2021). Peningkatan Penilaian Aspek Perkembangan Kognitif Anak Usia 4-6 tahun di Taman Kanak-Kanak. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(1), 156–164. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i1.276>
- Busran, N. S. (n.d.). *PENERAPAN PERMAINAN ULAR TANGGA DIGITAL UNTUK*.
- Fransisca, R., Wulan, S., & Supena, A. (2020). Meningkatkan Percaya Diri Anak dengan Permainan Ular Tangga Edukasi. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 630. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.405>
- Lestari. (2006). Upaya Orang Tua dalam Mengembangkan Kreativitas Anak. *Jurnal ekonomi dan pendidikan*, Vol 3 No.1(April), 17–24.
- Marpaung, J. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget Dalam Kehidupan. *KOPASTA: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling*, 5(2), 55–64. <https://doi.org/10.33373/kop.v5i2.1521>
- Mochamad Surya, C., Islami, S., Kusniati, Y., Suhartini, T., & Nurjanah, S. (2023). Kegiatan Pembelajaran Untuk Mengembangkan Fisik Dan Motorik Anak Usia Dini. *Plamboyan Edu*, 1(1 SE-Artikel), 75–82.
- Ni Wayan Ayu Ariestya Dewi, Siti Zaenab, & Desak Putu Saridewi. (2024). Penggunaan Media Ular Tangga Dalam Meningkatkan Motorik Halus Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 02(01), 17–34.
- Paud, D. I., & Banda, I. T. A. (2016). *Implementasi Permainan Tradisional Aceh Di Paud It Al-Fatih Banda Aceh*. 1(1), 68–75.
- Purnomo, S. (1970). Pendidikan Karakter Di Indonesia: Antara Asa Dan Realita. *Jurnal Kependidikan*, 2(2), 66–84. <https://doi.org/10.24090/jk.v2i2.553>
- Savitri, I. G. A. P., Tegeh, I. M., & Asril, N. M. (2021). Menstimulasi Perilaku Sopan Santun Pada Anak Usia Dini Melalui Media Permainan Ular Tangga. *Jurnal Media dan Teknologi Pendidikan*, 1(2), 48–56. <https://doi.org/10.23887/jmt.v1i2.38359>
- Zudhah Ferryka, P. (2017). Permainan ular tangga dalam pembelajaran matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Magistra*, 29(100), 58–64.