



PENGARUH MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA TERHADAP KEMAMPUAN LITERASI NUMERASI PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN

Erfina Meta

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
e-mail: erfina.19014@mhs.unesa.ac.id

Melia Dwi Widayanti

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
e-mail : melidwiyanti@unesa.ac.id

Abstrak

Kemampuan literasi numerasi adalah kemampuan anak dalam menggunakan, mengkomunikasikan, serta mengaplikasikan berbagai macam angka, simbol bilangan, grafik, bagan, dan sebagainya untuk memecahkan masalah dalam konteks kehidupan sehari-hari. Tujuan penelitian ini yaitu ingin membuktikan pengaruh media permainan ular tangga terhadap kemampuan literasi numerasi pada anak usia 5-6 Tahun. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan pola penelitian *Quasy Experimental Nonequivalent Control Group* Design dengan desain menggunakan dua kelompok, yaitu kelas eksperimen yang akan diberikan perlakuan dan kelas kontrol yang diberikan perlakuan secara konvensional. Hasil penelitian membuktikan bahwa media permainan ular tangga ini berpengaruh terhadap kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan kemampuan literasi numerasi anak dalam kegiatan menghitung dan membilang angka. Teknik analisis yang diperoleh yaitu $U_{hitung} < U_{tabel}$ yaitu $39,5 < 45$, maka dari itu H_0 ditolak yaitu tidak adanya pengaruh media permainan ular tangga terhadap kemampuan literasi numerasi pada anak usia 5-6 tahun dan H_a diterima yaitu adanya pengaruh media permainan ular tangga terhadap kemampuan literasi numerasi pada anak usia 5-6 tahun.

Kata kunci: Literasi numerasi, permainan ular tangga.

Abstract

Numeracy literacy ability is a child's ability to use, communicate, and apply various kinds of numbers, number symbols, graphs, charts, tables, and so on to solve problems in the context of everyday life. The purpose of this study is to prove the effect of snakes and ladders media on numeracy literacy skills in children aged 5-6 years. This research is a quantitative study with a Quasy Experimental Nonequivalent Control Group Design design with a design using two groups, namely the experimental class which will be given treatment and the control class which will be given conventional treatment. This can be seen from the increase in children's numeracy literacy skill in counting and counting numbers. The analysis technique obtained was $U_{count} < U_{table}$ is $39,5 < 45$, therefore H_0 was rejected is there was no influence of snakes and ladders game media numeracy literacy skills in children aged 5-6 years and H_a was accepted is the influence of snakes and ladders game media numeracy literacy skills in children aged 5-6 years.

Keywords: Numeracy literacy, snakes and ladder game.

PENDAHULUAN

Periode usia dini merupakan periode awal yang paling penting dan mendasar dalam rentang kehidupan manusia (Rasmani et al., 2020). Anak usia dini merupakan individu yang rentang usia 0-6 tahun dan sedang mengalami pertumbuhan dan perkembangan masa emas (*golden age*) dimana kinerja otak hampir 80% berlangsung. (Setyowati & Ningrum, 2020) Pada usia tersebut anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang paling cepat dan masa ini merupakan masa peka karena anak mulai sensitif untuk menerima

berbagai upaya perkembangan seluruh potensi anak yang nantinya dapat menentukan masa depan mereka kelak. Masa peka adalah masa terjadinya pematangan fungsi dari tiap organ tubuh dan psikis yang siap merespon stimulasi dan mengasimilasi atau menginternalisasikan ke dalam pribadinya (Rahmawati & Khotimah, 2013). Masa tersebut merupakan masa yang sangat fundamental bagi kehidupan berikutnya (Sa'diyah et al., 2022).

Zainal Aqib dan Sujak (2011) mengemukakan bahwa masa peka (*teachable moment*) yang juga disebut sebagai masa *golden age* pada anak usia dini yang hanya

muncul sekali seumur hidup harus mendapatkan pelayanan sebaik-baiknya dari orang tua. Apabila pelayanan yang dilakukan oleh orang tua tepat dan baik kepada anak maka perkembangan kreativitas anak juga baik, tetapi sebaliknya apabila pelayanan yang diberikan tidak tepat maka perkembangan kreativitas anak juga terhambat (Ayu et al., 2021). Pada masa usia dini anak memiliki kemampuan belajar yang luar biasa (Ningsih & Virdyna, 2022).

Peran orang tua dan pendidik pada dasarnya mengarahkan anak-anak sebagai generasi unggul, karena potensi anak tidak akan tumbuh dengan sendirinya tanpa bantuan mereka (Cahyani, 2011). Pada masa ini, anak sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang luar biasa (Sidiq, Umairi, 2022). Anak-anak memerlukan lingkungan yang memungkinkan mereka dapat tumbuh dengan optimal. Hal ini dapat dimulai sejak mereka berusia dini, dimana terdapat suasana penuh kasih sayang, menerima apa adanya, menghargai potensi anak, memberikan rangsangan yang kaya untuk segala aspek kemampuan anak, baik secara kognitif, afektif, maupun psikomotorik, semua akan menjadi jawaban tumbuhnya generasi unggul di masa yang akan datang. Salah satu lembaga pendidikan yang dapat memberikan layanan berupa stimulasi dan pembinaan pada anak usia dini berada dalam jenjang Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) (Widayanti, 2016).

Setiap manusia membutuhkan ilmu pengetahuan sebagai sarana untuk memenuhi rasa ingi tahu. Pendidikan dapat memenuhi ilmu pengetahuan (Maulidiyah, 2020). Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) dapat diartikan sebagai sebuah lembaga yang menyediakan pendidikan sebelum memasuki jenjang sekolah dasar dengan tujuan untuk mengembangkan aspek-aspek yang dimiliki oleh setiap anak (Rohmawati & Khotimah, 2015). Lembaga PAUD adalah upaya pembinaan yang dilakukan melalui pemberian stimulus untuk mengembangkan segala aspek perkembangan yang ada pada diri anak (Raharjo et al., 2021). Pendidikan merupakan hak setiap warga yang terjamin dalam UUD 1945 pasal 31 ayat 1, yang menyatakan bahwa “setiap warga negara berhak mendapatkan pendidikan yang layak” (Hasibuan et al., 2022). Lembaga PAUD merupakan jalur pendidikan formal yang menyelenggarakan pendidikan bagi anak usia 4-6 tahun yang merupakan masa peka bagi anak untuk meletakkan dasar pendidikan pertama dalam mengembangkan kemampuan fisik, kognitif, Bahasa, sosial emosional, seni, moral dan nilai-nilai agama (Ningrum et al., 2020)

Susanto (2018) berpendapat bahwa pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang diberikan kepada anak usia 0-6 tahun melalui berbagai rangsangan guna membantu pertumbuhan dan perkembangan baik fisik maupun mental anak agar siap dalam menjalankan jenjang pendidikan selanjutnya. Montessori (dalam Chayanti & Setyowati, 2022)) menjelaskan bahwa sejak lahir hingga umur 6 tahun, anak-anak melewati fase sensitif, yaitu saat mereka mulai belajar. Anak menjadi sensitif atau gampang dirangsang oleh komponen lingkungan oleh komponen lingkungan sepanjang sensitive. Oleh sebab tersebut, dibutuhkan edukasi sejak

dini supaya anak bisa memperoleh implus-implus eksternal berupa rangsangan-rangsangan positif bagi perkembangan serta pertumbuhan jadi optimal. Adapun perkembangan tersebut terbagi menjadi 6 aspek, yaitu perkembangan moral-agama, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, dan seni (Widayanti & Abidin, 2020).

Salah satu dari 6 aspek tersebut adalah perkembangan kognitif. Aspek perkembangan kognitif pada anak perlu diasah dan diberikan stimulus yang tepat agar dapat berkembang dengan baik. Pendidik perlu menyiapkan kegiatan pembelajaran yang berkaitan dengan literasi numerasi yang dapat melatih perkembangan kognitifnya. Ada 2 penunjang yang mempengaruhi perkembangan kognitif anak, yaitu hereditas/keturunan dan lingkungan, yang terdiri dari keluarga dan sekolah. Sekolah sebagai lembaga formal mempunyai tanggung jawab untuk meningkatkan perkembangan anak, termasuk kemampuan berfikir anak. Perkembangan kognitif merupakan suatu hal yang fundamental, dikarenakan perkembangan kognitif melibatkan peningkatan cakrawala anak akan rangsangan yang diperoleh dari lingkungan sekitar serta peningkatan kemampuan memahami simbol di dalam memanipulasi lingkungan.

Lingkup perkembangan kognitif pada anak usia 5-6 tahun terdiri dari pengetahuan umum dan sains serta matematika. Adapun matematika pada anak usia 3-6 tahun menekankan pada pentingnya pengenalan bilangan dan kemampuan untuk mengimprovisasi anak dalam mengenalkan bilangan. Kemampuan ini dapat dilihat dari kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan, menghitung, pada batas tertentu bahkan mengenal penambahan dan pengurangan secara sederhana. Oleh sebab itu, kemampuan dasar matematika perlu dirangsang dan dikembangkan sejak dini (Rekysika & Haryanto, 2019).

Literasi numerasi merupakan bagian dari matematika. Purpura (dalam Mahmud & Pratiwi, 2019) menyatakan bahwa literasi numerasi terdiri atas tiga aspek berupa berhitung, literasi numerasi, dan operasi aritmatika. Ketiga aspek tersebut merupakan dasar dalam pembelajaran matematika yang harus diperkenalkan sejak anak usia dini hingga anak memasuki kelas dasar. Literasi numerasi bersifat praktis dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga kita dapat memahami bahwa cakupan literasi numerasi amat luas, dan tidak hanya ada dalam pembelajaran matematika saja.

Literasi numerasi merupakan pengetahuan serta kecakapan untuk dapat memperoleh menginterpretasikan, serta menggunakan, dan mengkomunikasikan berbagai macam angka dan simbol matematika untuk memecahkan permasalahan dalam berbagai macam situasi di kehidupan sehari-hari, dan juga dapat menganalisis informasi yang ditampilkan dalam berbagai bentuk (grafik, tabel, bagan, dsb.) untuk mengambil keputusan (Atmazaki, dkk, dalam Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Jakarta, 2017). Literasi numerasi merupakan kemampuan mendasar yang membekali siswa dengan kemampuan untuk menggunakan konsep bilangan dan keterampilan operasi hitung dalam kehidupan sehari-hari

dan kemampuan untuk menafsirkan informasi kuantitatif yang ada di sekeliling kita (Sufyadi, 2020).

Berdasarkan pendapat di atas, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa literasi numerasi merupakan kemampuan anak dalam menggunakan, mengkomunikasikan, serta mengaplikasikan berbagai macam angka, simbol bilangan, grafik, bagan, tabel, dan sebagainya untuk memecahkan masalah dalam konteks kehidupan sehari-hari. Menurut piaget (Ibda, 2015) anak usia dini berada pada fase perkembangan pra operasional konkret. Pada fase ini, belajar terbaik adalah melalui benda nyata. Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar itu sendiri terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan sumber belajarnya (Khotimah & Ratnawuri, 2016).

Mengingat kemampuan literasi numerasi sangat penting bagi manusia di kehidupan sehari-hari, maka kemampuan ini perlu dilatih dan diajarkan sejak dini. Tentunya dengan menggunakan berbagai media yang menarik dan kreatif, serta metode pembelajaran yang tepat agar tidak merusak pola perkembangan anak. Media pembelajaran merupakan alat untuk membantu proses belajar mengajar yang bertujuan untuk merangsang perhatian, emosi, pikiran, keterampilan, atau kemampuan anak untuk meningkatkan proses belajar Tafonao, 2018 dalam (Natasyah et al., 2023). Apabila anak belajar literasi numerasi melalui cara yang sederhana dan menyenangkan, maka otak anak akan terlatih untuk terus berkembang. Sehingga, diharapkan anak dapat menguasai bahkan menyukai kegiatan literasi numerasi.

Berdasarkan hasil observasi awal, didapatkan bahwa terdapat 13 anak pada setiap kelas kelompok usia 5-6 tahun di TK Muslimat NU 134 Kedungrejo, namun terlihat ada beberapa anak dari setiap kelas kelompok usia 5-6 tahun masih memiliki kemampuan literasi numerasi yang kurang. Seperti dalam kegiatan makan bersama, terlihat beberapa anak belum bisa membagi makanan secara merata. Pendidik menyarankan untuk membagi makanannya dengan menghitung jumlah anak yang akan diberi. Namun ternyata anak pun masih memberi dengan jumlah yang tidak sama. Seperti halnya si A memiliki beberapa potong kue, kemudian Si A memberi 1 potong kue kepada si B sedangkan kepada Si C, Si A memberikan 2 potong kuenya. Hal ini membuktikan bahwa kurangnya pemahaman anak terkait kemampuan literasi numerasi.

Dari hasil pengamatan dan wawancara yang dilakukan dengan guru kelas anak usia 5-6 tahun mengenai pembelajaran yang telah diberikan terkait kemampuan literasi numerasi anak, sering ditemukan bahwa pendidik hanya menggunakan Lembar Kerja Anak (LKA). Penggunaan media yang kurang kreatif inilah yang dirasa peneliti kurang menarik minat anak dalam menguasai kemampuan literasi numerasi. Hal ini menyebabkan anak kurang maksimal dalam mengikuti pembelajaran.

Pembelajaran pada anak perlu dikemas dan diberikan secara menyenangkan, salah satunya yaitu melalui kegiatan bermain. Media kegiatan bermain anak dalam mengembangkan kemampuan literasi numerasi juga

diperlukan sebagai media pembelajaran. Media dalam pembelajaran bertujuan untuk memudahkan anak dalam menyerap, memahami dan menguasai materi yang akan disampaikan oleh pendidik (Wardana, 2020). Kegiatan bermain yang menyenangkan bagi anak bisa dengan menggunakan alat permainan ular tangga.

Permainan ular tangga merupakan permainan yang telah banyak dikenali oleh anak sehingga tidak perlu waktu yang lama untuk mengenalkan serta menjelaskan permainan ini kepada anak. Menurut Vygotsky dkk dalam (Saroinsong et al., 2022) mengemukakan bahwa permainan dapat mendukung pertumbuhan dan perkembangan anak, termasuk perkembangan kognitif, sosial, bahasa, fisik motorik dan pengenalan huruf. Bermain pada anak usia dini adalah sebuah proses anak dalam memahami lingkungan yang ada disekitarnya, maka dari itu bermain pada anak usia dini harus memenuhi persyaratan tertentu agar dapat optimal dilaksanakan dan berdampak positif bagi anak (Ningrum et al., 2020).

Ular tangga bagaikan media pendidikan yang cukup menarik, anak jadi bahagia, anak terasa bagaikan bermain meski pada realitanya permainan ini jalah belajar sembari bermain. Dengan bermain ular tangga dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak (Permadi, 2018). Selain itu berdasarkan penelitian Nanik Handayani (2015) melalui media ular tangga dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini.

Sebagai upaya meningkatkan kemampuan literasi numerasi, khususnya pada anak usia 5-6 tahun di TK Muslimat NU 134 Kedungrejo, peneliti akan menggunakan permainan ular tangga dengan tema rumah. Dengan menggunakan permainan ular tangga ini anak akan lebih tertarik dan kegiatan pembelajaran akan terasa lebih menyenangkan sehingga dapat meningkatkan motivasi anak yang dapat berpengaruh pada hasil belajar anak. Dan seperti yang pernah dilakukan oleh para peneliti sebelumnya sebagai contoh, salah satunya penelitian yang dilakukan oleh Titin Faridatun Nisa dan Indri Wulan Suryani (2015), berjudul "Meningkatkan Keaktifan Berbicara dan Kemampuan Matematika Anak Melalui Media Ular Tangga" dari penelitian tersebut menggambarkan bahwasannya media permainan ular tangga dapat berpengaruh terhadap hasil belajar anak.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, peneliti berusaha mencari solusi sebagai pengaruh pembelajaran terhadap kemampuan literasi numerasi melalui penelitian dengan judul **“Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Terhadap Kemampuan Literasi Numerasi Pada Anak Usia 5-6 Tahun”**.

METODE

Jenis penelitian yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen. Menurut Kasiran dalam (Rahmi, 2021) penelitian eksperimen bermaksud untuk mengetahui seberapa besar kadar kemurnian (kebenaran) pengaruh X terhadap Y. Penelitian eksperimen merupakan suatu model penelitian yang

memberikan suatu stimulus, kemudian mengobservasi pengaruh atau akibat dari perubahan stimulasi obyek yang dikenai stimulasi.

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif. Pola penelitian dalam penelitian ini menggunakan *Quasy Experimental Nonequivalent Control Group Design*. Dalam rancangan ini terdapat dua kelompok subjek yang satu mendapat perlakuan dan satu kelompok sebagai kelompok kontrol. Keduanya sama-sama diberikan *pretest* dan *posttest*. Pretest diberikan untuk mengetahui keadaan awal. Kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil pretest yang baik adalah bila nilai kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol tidak berbeda secara signifikan, Sugiono, 2010 dalam (Wanda, 2011).

Penelitian ini dilakukan di TK Muslimat NU 134 Kedungrejo, yang terletak di Jl. Brigjen Katamso III/I-C Desa Kedungrejo, Kecamatan Waru Kabupaten Sidoarjo. Penelitian ini dilaksanakan pada semester II tahun pelajaran 2022/2023. Penelitian ini dilakukan setelah peneliti melakukan koordinasi dengan kepala sekolah, ketua yayasan, maupun pendidik. Hal ini dilakukan dengan tujuan agar tidak mengganggu proses kegiatan pembelajaran maupun program-program sekolah yang akan dilaksanakan. Jumlah sampel yang digunakan yaitu dari anak kelompok B1 dan B2 yang berusia 5-6 tahun di TK Muslimat NU 134 Kedungrejo sejumlah 26 anak. Peneliti menggunakan sampel yang terdiri dari kelompok B1 sebagai kelompok eksperimen dan kelompok B2 sebagai kelompok kontrol yang dipilih sesuai dengan kelompok kelasnya, masing-masing kelompok terdiri dari 13 anak kelompok B1 dan 13 anak dari kelompok B2.

Skala pengukuran pada penelitian ini menggunakan rating scale. Dengan rating scale data mentah diperoleh berupa angka kemudian ditafsirkan dalam pengertian kualitatif. Skor penilaian yang disajikan dalam bentuk angka 1-4.

Observasi pada penelitian ini dilakukan pada saat pembelajaran dengan mengamati kegiatan anak pada saat observasi sebelum diberikan perlakuan (*pretest*), observasi setelah perlakuan (*posttest*) dan observasi pada pemberian (*treatment*) dengan lembar observasi yang telah disusun oleh peneliti. Observasi dilaksanakan secara langsung pada kelompok eksperimen dan kontrol dan membawa lembaran instrument penelitian yang telah divalidasi sebelumnya.

Validitas merupakan kemampuan instrument, dalam mengukur apa yang hendak diukur. Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrument (Suharsimi Arikunto, 2006 dalam Wanda, 2011)). Sebuah instrument dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan. Tinggi rendahnya validitas instrumen menunjukkan berapa jauhnya terjadinya penyimpangan data.

Validitas logis suatu instrument dapat diperoleh dengan jalan mengkomunikasikan butir-butir instrumen yang telah disusun kepada para ahli (*judgment experts*). Para ahli yang ditunjuk adalah ahli dan praktisi sesuai dengan bidangnya masing-masing, dengan tujuan mendapatkan keterangan apakah maksud

kalimat dalam instrumen dapat dipahami oleh responden dan butir-butir tersebut dapat mendapatkan indikator-indikator setiap variabel. Instrument dikatakan valid jika instrumen tersebut dapat mengukur apa yang hendak diukur.

Pengujian validitas logis pada penelitian ini dilakukan oleh dosen dari bidang studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Uji validitas ini adalah mengkorelasi skor antara skor butir dan skor total. Skor butir dikatakan nilai X sedangkan skor total dikatakan dengan nilai Y. adapun rumusnya sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{N \sum X^2 - (\sum X)^2} \sqrt{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2}}$$

Keterangan :

- r_{xy} : koefisien korelasi antara X dan Y
- N : jumlah sampel
- $\sum X$: jumlah skor item
- $\sum Y$: jumlah skor total jawaban
- $\sum X^2$: jumlah skor kuadrat item
- $\sum Y^2$: jumlah skor kuadrat total jawaban
- $\sum XY$: jumlah perkalian antara skor x dan skor y

(Suharsimi Arikunto, 2006 dalam (Wanda, 2011))

Suatu instrument dikatakan reliabel apabila instrumen tersebut memiliki konsistensi. Biasanya sebelum dilakukan uji reabilitas data, dilakukannya uji validitas data. Hal ini bertujuan agar data yang diukur valid, kemudian dapat dilanjutkan uji reabilitas data. Karena peneliti hanya melakukan satu kali uji instrumen, maka dalam penelitian ini digunakan pengujian reabilitas dengan jenis *internal consistency*.

Penelitian ini menggunakan teknik pengujian reliabilitas instrumen dengan pengamatan (observasi). Dalam hal ini mengamati proses yang dilakukan anak dalam hal kecerdasan visual spasial, dengan observasi menggunakan lembar instrumen dan lembar penilaian oleh pengamat. Untuk mengetahui toleransi perbedaan dari hasil pengamatan digunakan teknik pengujian reabilitas dengan rumus yang dikemukakan H.JX Fernandes sebagai berikut (arikunto, 2010).

$$kk = \frac{2S}{N_1 + N_2}$$

Dengan penelitian ini, pengamat satu merupakan peneliti sedangkan pengamat II adalah guru TK yang digunakan sebagai pembanding dalam uji coba instrument yang memiliki kemampuan literasi numerasi yang perlu ditingkatkan. Langkah berikutnya membuat tabel observasi untuk subyek yang akan diuji menggunakan instrumen yang sama. Setelah itu, reabilitas akan dihitung menggunakan rumus yang telah disebutkan sebelumnya. berikut tabel pengamatan uji reabilitas:

Tabel 1 format pengamatan uji reliabilitas

No	Aspek yang diamati	Pengamat I				Pengamat II			
		1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Kemampuan anak dalam menyelesaikan			✓					✓

	n tiga kasus pengukuran yang ada dalam kehidupan sehari-hari							
2.	Kemampuan anak dalam menyelesaikan kasus perbandingan permasalahan yang ada disekitarnya			✓				✓
3.	Kemampuan anak dalam mengenal berbagai hal dalam kehidupan		✓					✓
4.	Kemampuan anak dalam menganalisis, membaca, dan mengatur data dengan cepat, mandiri, dan tepat			✓			✓	

Setelah instrumen uji pada anak, maka setiap pengamat akan mengisi tabel diatas. Dalam penilaian 1,2,3, dan yang terdapat dalam tabel tersebut merupakan kriteria penilaian yang dapat digunakan oleh pengamat sebagai pedoman dalam memberi nilai. Selanjutnya, pengamat akan memberikan tanda centang (✓) pada kode nilai yang terdapat pada instrumen. Saat uji reliabilitas didapatkan, selanjutnya memasukkan kode data dari pengamatan sesuai tabel diatas dalam tabel kontigensi kesepakatan yang dimasukkan dalam rumus H.JX. Fernades. Berikut adalah tabel kontigensi kesepakatan.

Tabel 2
Kontigensi Kesepakatan

Pengamat II	Pengamat I				Jumlah	
	Skor	1	2	3		4
	1					0
	2			2		2
	3				3	3
	4					
Jumlah	0	0	2	3	5	

Setelah tabel kontigensi kesepakatan dibuat, langkah selanjutnya adalah memasukkannya ke dalam rumus H.J.X Fernandes seperti yang tertera dibawah ini.

$$KK = \frac{2S}{N1-N2} = \frac{2.5}{5-5} = \frac{5}{5} = 1$$

Keterangan :

KK = Koefisien Kesepakatan

S = Sepakat, jumlah kode untuk objek yang sama

N₁ = Jumlah kode yang dibuat pengamat 1

N₂ = Jumlah kode yang dibuat pengamat 2

Dengan menggunakan rumus H.J.X Fernades yang telah disebutkan sebelumnya, dapat dilihat apakah hasil observasi instrument yang digunakan untuk mengumpulkan data telah reliabel atau belum.

Setelah melakukan uji validitas dan reliabilitas, selanjutnya peneliti melakukan uji hipotesis untuk mengetahui terdapat pengaruh media labirin pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan uji Mann Whitney U test. Pada uji Mann Whitney bertujuan untuk membandingkan antara kelompok kontrol dengan kelompok eksperimen.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan data hasil pre-test kelas eksperimen diperoleh nilai rata-rata sebesar 4.76, sedangkan pada data hasil pre-test kelas kontrol diperoleh nilai rata-rata sebesar 4.07. Data hasil post-test kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata sebesar 6.4, sedangkan pada data hasil post-test kelas kontrol diperoleh nilai rata-rata sebesar 4.46. Berdasarkan data rata-rata tersebut menunjukkan perbedaan yaitu peningkatan hasil post-test pada kelas eksperimen. Peningkatan tersebut terjadi karena pada kelas eksperimen diberikan perlakuan (treatment) yang diberikan media permainan ular tangga sebanyak 4 kali. Sedangkan pada hasil post-test kelas kontrol tidak terdapat peningkatan yang signifikan karena pada kelas kontrol tidak diberikan perlakuan (treatment) permainan labirin melainkan pembelajaran sesuai dengan RPPH dan instruksi guru. Selanjutnya dilakukan uji validitas dan reliabilitas, selanjutnya peneliti melakukan uji hipotesis untuk mengetahui terdapat pengaruh media labirin pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan uji Mann Whitney U test.

Uji *Mann Whitney U test* digunakan dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan pengaruh pada kelas eksperimen yang mendapatkan *treatment* dengan menerapkan media permainan ular tangga pada anak usia 5-6 tahun dibandingkan dengan kelas kontrol yang tidak mendapatkan *treatment*. Hasil pengujian *Mann Whitney U test* adalah sebagai berikut.

Tabel 3. Hasil Rank Post-test antara Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Responden	Hasil	Urutan	Rangking
1	2	1	2,5
1	2	2	2,5
1	2	3	2,5
2	4	4	8,5
2	4	5	8,5
2	4	6	8,5
2	4	7	8,5
2	4	8	8,5
2	4	9	8,5

2	4	10	8,5
2	4	11	8,5
2	4	12	8,5
1	6	13	15
2	6	14	15
2	6	15	15
2	6	16	15
2	8	17	15
1	8	18	22
1	8	19	22
1	8	20	22
1	8	21	22
1	8	22	22
1	8	23	22
1	8	24	22
1	8	25	22
1	8	26	22

Urutan	keterangan
1	Kelas Eksperimen
2	Kelas Kontrol

Keterangan	Hasil
n1	13
n2	13
Total Rangkang Kelas Eksperimen (R1)	220,5
Total Rangkang Kelas Kontrol (R2)	115,5
Rata-rata Rangkang Kelas Eksperimen	16,96154
Rata-rata Rangkang Kelas Kontrol	8,884615

Menghitung nilai U_1 sebagai berikut

$$\begin{aligned}
 U_1 &= n_1 \cdot n_2 + \frac{n_1(n_1 + 1)}{2} - R_1 \\
 &= 13 \cdot 13 + \frac{13(13 + 1)}{2} - 220,5 \\
 &= 169 + \frac{13 \cdot 14}{2} - 220,5 \\
 &= 169 + \frac{182}{2} - 220,5 \\
 &= 169 + 91 - 220,5 \\
 &= 260 - 220,5 \\
 &= 39,5
 \end{aligned}$$

Menghitung nilai U_2 sebagai berikut

$$U_2 = n_1 \cdot n_2 + \frac{n_1(n_1 + 1)}{2} - R_2$$

$$\begin{aligned}
 &= 13 \cdot 13 + \frac{13(13 + 1)}{2} - 115,5 \\
 &= 169 + \frac{13 \cdot 14}{2} - 115,5 \\
 &= 169 + \frac{182}{2} - 115,5 \\
 &= 169 + 91 - 115,5 \\
 &= 260 - 115,5 \\
 &= 144,5
 \end{aligned}$$

Nilai Statistik Mann Whitney = 39,5

Selanjutnya menentukan nilai kritis Mann Whitney dengan $n_1 = 13$ $n_2 = 13$ dan tingkat signifikansi 5% adalah 45

Diketahui nilai U hitung $< U$ tabel yaitu $39,5 < 45$, maka dari itu H_0 ditolak yaitu tidak adanya pengaruh media permainan ular tangga terhadap kemampuan literasi numerasi anak usia 5-6 tahun dan H_a diterima yaitu adanya pengaruh media permainan ular tangga terhadap kemampuan literasi numerasi anak usia 5-6 tahun.

Peningkatan yang lebih tinggi pada kelompok eksperimen dikarenakan adanya *treatment*. Perlakuan ini menggunakan media permainan ular tangga yang diberikan sesuai arahan pendidik, dalam proses kegiatan pendidik mengarahkan proses kegiatan *treatment* secara bertahap, kemudian anak mengikuti arahan dari pendidik. Kegiatan *treatment* ini dilakukan sesuai dengan instrument penelitian, media permainan ular tangga merupakan media yang konkrit dan sensoris karena media ini melibatkan semua indera anak dalam penggunaannya. Setelah diberikan perlakuan (*treatment*) kemudian dilakukan pemberian *post-test*. Hal ini dilakukan untuk mengetahui kemampuan anak sesudah diberikan perlakuan (*treatment*). Kegiatan *post-test* ini sama dengan kegiatan awal sebelum perlakuan (*pre-test*) namun menggunakan media *leggo* dan balok. Data hasil *post-test* kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata sebesar 6,4, sedangkan pada data hasil *post-test* kelas kontrol diperoleh nilai rata-rata sebesar 4,46. Berdasarkan data rata-rata tersebut menunjukkan perbedaan yaitu peningkatan hasil *post-test* pada kelas eksperimen. Peningkatan tersebut terjadi karena pada kelas eksperimen diberikan perlakuan (*treatment*) yang berupa diberikan permainan ular tangga sebanyak 4 kali. Sedangkan pada hasil *post-test* kelas kontrol tidak terdapat peningkatan yang signifikan karena pada kelas kontrol tidak diberikan perlakuan (*treatment*) permainan labirin melainkan pembelajaran sesuai dengan arahan dan instruksi guru.

Pada saat proses pelaksanaan pemberian perlakuan (*treatment*) pada 3 item yang diamati diperoleh hasil yaitu pada item 1 yang mendapatkan skor 4 sejumlah 4 anak, pada item 2 yang mendapatkan skor 4 sejumlah 5 anak, pada item 3 yang mendapatkan skor 4 sejumlah 7

anak dan pada item 4 yang mendapatkan skor 4 sejumlah 8 anak. Berdasarkan hasil pengamatan dapat diketahui jika media permainan ular tangga berpengaruh terhadap kecerdasan visual spasial anak usia 5-6 tahun, pada saat pemberian perlakuan (*treatment*) respon pada anak yaitu mulai anak mulai mampu mengenal mengenai pembelajaran mengenai kemampuan literasi numerasi. Yang semula kemampuan anak dalam hal literasi masih rendah.

Ketika pengamatan berlangsung terdapat kendala yang terjadi yaitu terdapat anak yang tidak mau mengantri bermain media permainan ular tangga, dan ketika bermain terdapat beberapa anak yang tidak sesuai arahan guru yang menimbulkan anak yang lain menjadi kebingungan. Serta desain dari media permainan ular tangga yang menarik sehingga membuat anak merasa senang saat kegiatan *treatment*. Hal tersebut dapat digunakan sebagai bahan evaluasi peneliti selanjutnya, agar lebih memperhatikan desain pada media permainan ular tangga ini serta lebih mengkondisikan anak agar anak lebih tertib saat bergantian bermain media permainan labirin.

SIMPULAN

Berdasarkan permasalahan, tujuan penelitian, hasil analisis, dan pembahasan yang di paparkan pada bab-bab sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar siswa terhadap kemampuan literasi numerasi antara yang mendapat perlakuan menggunakan media permainan ular tangga dan konvensional. Peningkatan hasil belajar kelompok eksperimen terhadap kemampuan literasi numerasi dengan menggunakan alat media permainan ular tangga lebih besar daripada kelompok kontrol.

Berdasarkan hasil analisis yang sudah dilakukan menggunakan uji *Mann Whithney U-test* dengan jumlah $n_1 = 13$ $n_2 = 13$ diperoleh $U_{hitung} < U_{tabel}$ yaitu $39,5 < 45$, maka dari itu H_0 ditolak yaitu tidak adanya pengaruh media permainan ular tangga terhadap kemampuan literasi numerasi anak usia 5-6 tahun dan H_a diterima yaitu adanya pengaruh media permainan ular tangga terhadap kemampuan literasi numerasi anak usia 5-6 tahun. Artinya alat media permainan ular tangga dapat berpengaruh terhadap kemampuan literasi numerasi.

SARAN

berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, maka saran yang diberikan peneliti adalah perlunya peningkatan dalam :

1. Untuk penelitian selanjutnya, penulis menyarankan untuk mengadakan penelitian seperti menggunakan media permainan ular tangga dalam meningkatkan kemampuan literasi numerasi dalam lingkup yang lebih luas.
2. Peneliti selanjutnya dapat dilakukan untuk materi yang berbeda, jenjang yang berbeda dan pada sekolah yang berbeda pula.
3. Untuk penelitian selanjutnya bisa dilakukan penelitian tidak dalam kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Agrestin, I., & Maulidiyah, E. C. (2021). Pengembangan Media Big Book terhadap Pengetahuan Bencana Banjir pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Al-Hikmah : Indonesian Journal of Early Childhood Islamic Education*, 5(2), 90–111. <https://doi.org/10.35896/ijecie.v5i2.199>
- Ahmad Susanto. (2018). *Pendidikan anak usia dini : konsep dan teori / Ahmad Susanto* (Cet. 2).
- Andini, Y. T., Syamsudin, M. A., & Ulansari, F. (2022). Pengaruh Permainan Lompat Tali Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *JP2KG AUD (Jurnal Pendidikan, Pengasuhan, Kesehatan Dan Gizi Anak Usia Dini)*, 3(2), 97–108. <https://doi.org/10.26740/jp2kgaud.2022.3.2.97-108>
- Arlinah, S., & Rohita. (2014). Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Bermain Plastisin pada Kelompok A Paud Plus Al Fattah jarak Kulon Kabupaten JOMBANG. *Fkip Ump*, 6–38.
- Ayu, T., Marmawi, & Miranda, D. (2021). Hubungan Pola Asuh Orang Tua Dengan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun. *JPPK: Journal of Equatorial Education and Learning*, 10(4), 1–10. <https://dspace.umkt.ac.id/handle/463.2017/1795>
- Cahyani, K. (2011). ($0 \leq 21$). *Jadi H*. 1–6.
- Chayanti, D. F. N., & Setyowati, S. (2022). Pengaruh 5 Teknik Finger Painting Terhadap Kemampuan Motorik Halus Pada Anak Kelompok B. *JP2KG AUD (Jurnal Pendidikan, Pengasuhan, Kesehatan Dan Gizi Anak Usia Dini)*, 3(1), 1–18. <https://doi.org/10.26740/jp2kgaud.v3n1.1-18>
- Fatma, Z., & Maulidiyah, E. C. (2019). Pengaruh Permainan Engklek Modifikasi Terhadap Pemahaman Pendidikan Seks Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal PAUD Teratai*, 08(02), 1–5.
- Forry Stella Nasanjaya, Samidi, Y. S. (2014). *1, 2, 1 1*. 1–7.
- Guru, P., Anak, P., Dini, U., Pendidikan, F. I., Surabaya, U. N., Reza, M., Psi, S., Si, M., Widayanti, M. D., Pd, M., Komalasari, D., Pd, S., & Pd, M. (2022). *PENGEMBANGAN BUKU PANDUAN PROGRAM PEMBELAJARAN LITERASI BACA-TULIS BAGI ANAK USIA DINI Aisyah Tsabitah Fatm Abstrak*. 11, 126–135.
- Harris, P. (2015). *Implementation guidelines for indicators of preschool numeracy and literacy in government preschools*.
- Hasibuan, R., Pratiwi, A. P., Reza, M., Widayanti, M. D., & Jannah, M. (2022). Development of Local Wisdom-Based “Sandal Wayang” Game Tools to Improve Physical Motor Ability of Children with Special Needs in Early Childhood Education Inclusion. *International Journal of Current Educational Research*, 1(2), 145–160. <https://doi.org/10.53621/ijocer.v1i2.186>
- Ibda, F. (2015). Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget. *Intelektualita*, 3(1), 242904.
- Kemendikbudristek. (2021). Modul Literasi Numerasi Di Sekolah Dasar. *Modul Literasi Numerasi Di*

- <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.1556>
- Setyowati, E., & Ningrum, M. A. (2020). *Urgensi pendidikan karakter dan nasionalisme bagi anak usia dini*. 1(November), 97–106.
- Sidiq, Umairi, S. (2022). *No Title*. 3(2), 173–184.
- Sufyadi, S. (2020). Kegiatan Literasi Dan Numerasi dalam Pendidikan Jarak Jauh. *Pusat Asesmen Dan Pembelajaran Kemdikbud*, 1–17.
- Sugiyono. (2018). Bab III - Metode Penelitian Metode Penelitian. *Metode Penelitian*, 32–41.
- Susanti, T. S. (2019). *Titin sofyan susanti 837433838*.
- Wanda. (2011). *Perbedaan peningkatan hasil belajar siswa menggunakan metode*.
- Wardana, M. A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Pada Tema Tanah Airku Untuk Anak Usia 5-6 Tahun. *JP2KG AUD (Jurnal Pendidikan, Pengasuhan, Kesehatan Dan Gizi Anak Usia Dini)*, 1(2), 159–168. <https://doi.org/10.26740/jp2kgaud.2020.1.2.159-168>
- Widayanti, M. D. (2016). Peningkatan Kemampuan Seriasi Ukuran melalui Penggunaan Media Benda Konkret pada Kelompok A. *Jurnal Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 219–228. <https://journal.student.uny.ac.id/index.php/pgpaud/article/view/1218>
- Widayanti, M. D., & Abidin, M. Z. (2020). Pengembangan Buku Panduan Pembelajaran Metode Proyek Untuk Guru TK. *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 8(2), 164. <https://doi.org/10.21043/thufula.v8i2.7222>
- Yulianti, E., Jaya, I., & Eliza, D. (2019). Pengaruh Role Playing terhadap Pengenalan Literasi Numerasi di Taman Kanak-kanak Twin Course Pasaman Barat. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 2(2), 41–50. <https://doi.org/10.31004/aulad.v2i2.33>
- Zainal Aqib dan Sujak. (2011). *Pendidikan Karakter*.



UNESA