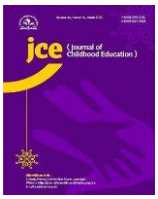
JCE (Journal of Childhood Education)
Vol. 9 No. 1 Tahun 2025 | Hal. 27 – 35
2620-3278 (E-ISSN), 2598-2184 (P-ISSN)



Pengaruh Permainan Ular Tangga Modifikasi Terhadap Kemampuan *Higher Order Thinking Skill* (Hots) Anak Taman Kanak-Kanak Pertiwi 1 Kantor Gubernur Padang

Ozza Fahmi [1, a], Setiyo Utoyo[2]
[1] Universitas Negeri Padang, Indonesia
[a] Ozzafahmi02@gmail.com, setiyo.utoyo@fip.unp.ac.id

Informasi artikel
Received :
Januari 21, 2025
Accepted :
Februari 20, 2025
Published :
Maret 01, 2025

Kata kunci:
Anak Usia Dini,
HOTS,
Permainan Ular Tangga Modifikasi

DOI:
10.30736/jce.v9i1.2346

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh permasalahan belum terstimulasinya kemampuan HOTS anak di Taman Kanak-Kanak Pertiwi 1 Kantor Gubernur Padang. Hal ini terjadi karena kegiatan pembelajaran selalu berpusat kepada guru saja dengan hanya menggunakan LKA. Oleh karena itu anak mudah jenuh dan cepat bosan selama proses belajar karena tidak adanya kegiatan yang menarik yang dilakukan setiap harinya dalam pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk memenuhi seberapa besar pengaruh permainan ular tangga modifikasi terhadap kemampuan HOTS anak di Taman Kanak-Kanak Pertiwi 1 Kantor Gubernur Padang. Metode Penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan pendekatan eksperimen dalam bentuk *quasy eksperimen*. Menggunakan sampel penelitian di kelompok B5 yang terdiri dari 10 anak di kelas eksperimen dan 10 anak di kelas kontrol. Teknik analisis data yang digunakan meliputi uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis. Untuk menguji perbedaan kemampuan HOTS anak sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Hasil analisis data penelitian, rata-rata pre-test untuk kelas eksperimen 14 dan 14,7 untuk kelompok kontrol. Sedangkan rata-rata post-test untuk kelompok eksperimen adalah 21,4 dan 19,7 untuk kelas kontrol. Perbedaan tersebut menunjukkan bahwa untuk kelas eksperimen dengan menggunakan permainan ular tangga dan kelas kontrol dengan menggunakan flashcard adalah homogen. Hasil penelitian dapat dikatakan signifikan karena penggunaan permainan ular tangga modifikasi memiliki keunggulan dalam menstimulasi kemampuan HOTS pada anak. keunggulan dari permainan ular tangga ini adalah anak dapat memecahkan masalah sederhana, menganalisa gambar dan membandingkan antara gambar yang satu dengan yang lainnya. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh permainan ular tangga modifikasi terhadap kemampuan HOTS anak Taman KanakKanak Pertiwi 1 Kantor Gubernur Padang.

Keywords:
Early Chilhood;
HOTS;
Modified Snakes and Ladders Game;

ABSTRACT

This research is motivated by the problem of unstimulated HOTS abilities of children in Pertiwi 1 Kindergarten, Padang Governor's Office.This happens because learning activities are always centered on teachers and learning activities that always use LKA every day so that children are easily bored and quickly bored because there are no interesting activities and are carried out every day in learning. This study aims to meet how much influence the modified snakes and ladders game has on children's HOTS abilities in Pertiwi 1 Kindergarten, Padang Governor's Office. The research method used is quantitative with an experimental approach in the form of a quasi-experiment. Using a research sample in group B5 consisting of 10 children in the experimental class and 10 children in the control clas. Data analysis techniques used include normality tests, homogeneity tests and hypothesis tests. The results of the research data

This is an open access article under the CC BY-SA license.

analysis, the average pre-test for the experimental class was 14 and 14.7 for the control group.While the average post-test for the experimental group was 21.4 and 19.7 for the control class.The difference shows that for the experimental class using the snakes and ladders game and the control class using flashcards are homogeneous.The results of the study can be said to be significant because the use of modified snakes and ladders games has the advantage of stimulating HOTS abilities in children.The advantage of this snakes and ladders game is that children can solve simple problems, analyze images and compare one image with another.Thus it can be concluded that there is an influence of the modified snakes and ladders game on the HOTS abilities of children at Pertiwi 1 Kindergarten, Padang Governor's Office.

PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan anak yang berada pada usia antara kelahiran sampai dengan usia delapan tahun (Suryana & Rizka, 2019). Usia dini atau masa kanak-kanak adalah masa yang kerap dikenal dengan istilah *the golden age*, atau masa keemasan. Pada masa ini berbagai potensi yang ada di dalam diri manusia akan mengalami perkembangan yang sangat pesat.

Hartoyo sebagaimana dikutip oleh Costa-Júnior et al., (2009), mendeskripsikan pendidikan anak usia dini sebagai upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh, dan pemberian kegiatan pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan keterampilan pada anak. Pengertian ini lebih menekankan pada aspek tujuan pendidikan, yakni membimbing, mengasuh, dan menstimulasi anak, sehingga anak mempunyai kemampuan maupun keterampilan untuk dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Secara khusus kegiatan pendidikan bertujuan agar anak mampu; 1) melakukan ibadah, mengenal ciptaan allah; 2) mengelola keterampilan tubuh; 3) menggunakan bahasa untuk dapat berkomunikasi; 4) berpikir logis, kritis, memberikan alasan, memecahkan suatu masalah, dan menemukan hubungan sebab-akibat; 5) mengenal lingkungan alam; 6) dan memiliki kepekaan terhadap irama, nada, birama, berbagai bunyi, tepuk tangan, serta menghargai hasil karya yang kreatif.

Salah satu dimensi perkembangan yang distimulasi dalam pendidikan anak usia dini adalah aspek kognitif. Aspek kognitif merupakan suatu dimensi yang berkaitan dengan proses berpikir anak, yang mencerminkan kemampuan menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan kejadian atau peristiwa. Perkembangan kognitif tidak hanya meliputi matematika dan sains namun juga pemecahan masalah, (Santrock (2007) dan penguasaan konsep. Lim et al., (2017) menjelaskan bahwa dalam perkembangan kognitif anak usia dini dapat dikembangkan melalui interaksi yang dapat dilakukan dengan cara bermain atau dengan benda-benda yang ada disekitar.

Menurut Veronica (2018), pengembangan kognitif pada anak usia dini bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berfikir anak dalam mengolah pemerolehan belajar, dapat mengemukakan macam-macam alternative pemecahan masalah, membantu anak untuk mengembangkan logika matematis dan pengetahuan akan ruang dan waktu. Selain itu anak juga dilatih untuk memiliki kemampuan dalam memilah, mengelompokkan serta mempersiapkan kemampuan berpikir secara kritis dan teliti. Dari tujuan ini diharapkan anak memiliki kreativitas, inovasi dan pemikir yang kritis guna menghadapi dunia yang dinamis.

Salah satu pendekatan yang dapat menstimulasi pola pembelajaran berpikir kritis yakni dengan menerapkan pembelajaran HOTS (Anggraini et al., 2021). Salmiati

(2020) mengemukakan bahwa HOTS diartikan juga sebagai kemampuan mengaplikasikan pengetahuan, keterampilan, dan nilai dalam bernalar dan refleksi untuk memecahkan masalah, mengambil keputusan, berinovasi dan menciptakan sesuatu. Integrasi berbagai keterampilan dalam program pembelajaran akan mendukung anak memperoleh dan menguasai keterampilan secara eksplisit, agar hidup tidak menemui banyak kesulitan dengan kemampuan anak beradaptasi pada situasi baru, mampu menyelesaikan masalahnya sendiri, mengemukakan ide serta merefleksikan bagaimana usaha anak untuk mempengaruhi orang lain (Demak, 2023).

Higher Order Thinking Skills menurut Ernawati (2017) Merupakan sebuah proses berpikir yang tidak hanya sekedar menghafal secara verbalistik namun lebih kepada memaknai hakikat yang terkandung didalam materi pelajaran. Untuk mendapatkan dan mengupas makna yang tersurat dibutuhkan dimensi berpikir yang integralistik pada proses menganalisis, mensintesus, mengasosiasi, hingga kemampuan menarik kesimpulan menuju pada mencipta hasil karya dangan memunculkan ide karya yang kreatif dan inovatif.

Salah satu untuk mengasah kemampuan kognitif anak usia dini adalah dengan menerapkan permainan di dalam pembelajaran (Paramita et al., (2019), untuk itu peneliti menggunakan permainan ular tangga dalam menstimulasi kemampuan HOTS anak usia dini. Menurut Rahmadhani (2021) yang menjelaskan bahwa tidak ada papan permainan standar dalam ular tangga. Setiap orang dapat menciptakan papan mereka sendiri termasuk jumlah kotak, gambar ular dan tangga diletakkan sesuai keinginan penciptanya.

Permainan ular tangga merupakan permainan langsung yang berarti langsung dimainkan oleh anak dengan menggunakan media yang ada (MZ, 2013). Menurut Fransisca et al., (2020) mengemukakan ular tangga adalah permainan yang menggunakan dadu untuk menentukan berapa langkah yang harus dijalani bidak.Ular tangga adalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh 2 orang atau lebih. Papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil dan beberapa kotak Digambar sejumlah “tangga” atau “ular” yang menghubungkannya dengan kotak lain.

Berdasarkan observasi di Taman Kanak-Kanak Pertiwi 1 Kantor Gubernur Padang kemampuan HOTS anak masih belum terstimulasi dengan optimal.Salah satu penyebab belum optimalnya kemampuan HOTS anak di Taman Kanak-Kanak Pertiwi 1 Kantor Gubernur adalah dikarenakan pembelajaran yang biasa dilakukan hanya berpusat kepada guru saja dan dalam pembelajaran setiap harinya hanya dilakukan dengan menggunakan LKA sehingga anak cepat jenuh dan mudah bosan. Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran diperlukan strategi yang baru dalam pembelajaran untuk terstimulasinya kemampuan kognitif anak dalam HOTS, hal ini bertujuan agar kemampuan HOTS anak berkembang secara optimal. Mengenalkan HOTS kepada anak menggunakan permainan ular tangga memiliki manfaat: 1) membuat anak mampu memecahkan masalah sederhana yang ada, 2) anak mampu menganalisa gambar yang anak lihat di papan ular tangga, 3) dan juga mengajarkan anak untuk mampu menyimpulkan kembali kegiatan yang sudah anak lakukan karena anak mempunyai ingatan yang kuat untuk hal-hal yang menyenangkan bagi mereka. Berdasarkan temuan diatas peneliti tertarik melaksanakan penelitian dengan memfokuskan kajian penelitian tentang pengaruh permainan ular tangga modifikasi terhadap kemampuan HOTS anak Taman Kanak-Kanak Pertiwi 1 Kantor Gubernur Padang.

METODE

Berdasarkan dengan judul yaitu pengaruh permainan ular tangga modifikasi terhadap kemampuan anak. Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen dan bentuk *quasy eksperimen*. Kuantitatif adalah salah satu pendekatan penelitian yang mengedepankan induksi, objektivitas, dan metode ilmiah, dengan data yang dikumpulkan berupa angka atau pertanyaan yang dianalisis melalui teknik statistic (Hermawan, 2019). Eksperimen adalah sebuah metode penelitian yang dilakukan untuk memahami hubungan antara variable bebas (independen) dan variable terikat (dependen). Dengan eksperimen, kita dapat menilai sejauh mana variable independen (perlakuan) berdampak pada variable dependen (Dimyati, 2013) (Dimyati 2013). Penelitian dilakukan di Taman Kanak-Kanak Pertiwi 1 Kantor Gubernur Padang, dengan melibatkan seluruh populasi anak yang berjumlah 99 orang anak. Sampel menggunakan dua kelas yaitu kelas B5 sebagai kelas eksperimen beranggotakan 10 orang anak dan kelas B4 sebagai kelas kontrol dengan jumlah anak 10 anak.Pemilihan sampel dilakukan menggunakan teknik *purposive sampling.*

Metode penilaian yang diterapkan dalam penelitian ini adalah checklist. Checklist merupakan sebuah daftar memuat berbagai aspek yang diamati oleh peneliti (Sudaryono 2017). Instrumen observasi yang digunakan dalam penelitian ini memiliki kriteria penelitian yaitu : a) Mahir (M) poin 4, b) Cukup (C) poin 3, c) Mulai Muncul (MM) poin 2, dan d) Belum Muncul (BM) poin 1. Analisis data menerapkan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Untuk menyimpulkan implikasi dari hasil penelitian, hipotesis diperiksa melalui pemanfaatan uji-t.sebelum uji-t penilaian untuk normalitas dan homogenitas dilakukan. Hasil penyelidikan Pengaruh permainan ular tangga modifikasi terhadap kemampuan HOTS anak di Taman Kanak-Kanak pertiwi 1 Kantor Gubernur Padang digambarkan berdasarkan analisis data berikut:

Tabel 1. Uji Normalitas Kelas Eksperimen dan kelas kontrol

Tests of Normality

		Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Kelas	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Pre-test Eksperimen	.200	10	.200*	.953	10	.703
	Post-test Eksperimen	.195	10	.200*	.878	10	.124
	Pre-test Kontrol	.231	10	.139	.868	10	.096
	Post-test Kontrol	.205	10	.200*	.929	10	.436

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel di atas diperoleh jumlah data (N) pada kelas eksperimen 10 orang anak dan kelas kontrol 10 orang anak. Nilai sig *Kolmogorov-Smirnov* untuk *Pre-test* dan *Post-test* kelas Ekperimen yaitu 0,200 dan 0,200.Kemudian pada *Pre-test* dan *Post-test* untuk kelas kontrol adalah 0,139 dan 0,200. Berdasarkan perhitungan *Kolmogorov-Smirnov* dapat disimpulkan bahwa data rata-rata berdistribusi normal karena memiliki sig > 0,05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data tersebut berdistribusi normal.

Tabel 2. Uji Homogenitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Based on Mean	.020	1	18	.890
	Based on Median	.096	1	18	.761
	Based on Median and with adjusted df	.096	1	14.765	.761
	Based on trimmed mean	.014	1	18	.907

Berdasarkan tabel pengujian menggunakan *SPSS 29* dapat diketahui bahwa nilai *Pre-test dan Post-test* signifikannya adalah 0,890. karena nilai signifikannya lebih dari 0,05 yakni 0,890 > 0,05 sehingga data tersebut dapat dikatakan homogen. Karena kedua kelas yang dijadikan penelitian adalah kelas yang homogen.Kedua kelas tersebut homogen maka dapat dikatakan suatu penelitian.

Tabel 3. Independent Sampel Tes Menggunakan *SPSS 29*

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means							
						Significance				95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	df	One-Sided p	Two-Sided p	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Hasil Belajar Siswa	Equal variances assumed	.020	.890	3.133	18	.003	.006	1.700	.543	.560	2.840
	Equal variances not assumed			3.133	17.926	.003	.006	1.700	.543	.560	2.840

Berdasarkan tabel uji *Independent Samples Test* di atas dapat disimpulkan bahwa nilai signifikasi pada *Levene's Test For Equality of Variences* sebesar 0,890> 0,05. Dapat disimpulkan bahwa varians data N-gain untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah sama atau homogeny. Kemudian berdasarkan tabel diatas diketahui nilai Sig (2-tailed) adalah sebesar 0.001 < 0,05, dengan demikian ada perbedaan yang signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Sehingga dapat disimpulkan Ha diterima oleh Ho ditolak. Dengan hasil penelitian disimpulkan bahwa penggunaan media permainan ular tangga modifikasi berpengaruh terhadap kemampuan HOTS anak usia dini.

Berdasarkan penelitian pengaruh permainan ular tangga modifikasi terhadap kemampuan HOTS anak di Taman Kanak-Kanak Pertiwi 1 Kantor Gubernur Padang, diperlukan pembahasan dan memperdalam kajian dalam penelitian ini.Dalam penelitian ini menggunakan papan ular tangga dalam mengukur kemampuan HOTS anak pada kelas eksperimen sedangkan dikelas kontrol guru menggunakan Flashcard untuk mengukur kemampuan HOTS anak, media ini sudah biasa digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran dikelas.

Pada abad 21 banyak yang harus diubah, khususnya yang berkaitan dengan pendidikan, keterampilan berpikir tingkat tinggi yang didalamnya terdapat kemampuan berpikir kritis sangat penting bagi anak (Suryana & Rizka, 2019). Anak

sangat memerlukan konsep dan informasi dalam HOTS untuk memecahkan kesulitan (Insani et al., 2023).

Namun fakta dilapangan menunjukkan kemampuan HOTS anak terkhusus anak usia dini masih minim dan kebanyakan guru belum mengenalkan HOTS kepada anak dalam pembelajaran yang memicu kemampuan berpikir tingkat tinggi anak karna berpikir anak belum mampu untuk mencapainya. Untuk menstimulasi kemamuan HOTS anak bisa peneliti stimulasi melalui permainan seperti yang diungkapkan jean piaget bahwasanya Permainan membantu anak mengembangkan kemampuan kognitif, skema, mengklasifikasikan dan memahami konsep. Untuk itu peneliti mengajak anak untu bermain ular tangga yang sudah peneliti modifikasi sendiri sesuai tema yang akan di pelajari anak.

Permainan ular tangga merupakan permainan yang menyenangkan bagi anak, hal ini dijelaskan oleh Royani & Suryana (2023) bahwa salah satu keunggulan bermain ular tangga dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi anak.

Permainan ular tangga dapat melatih kemampuan kognitif anak meliputi aspek persepsi, symbol, daya ingat, kemampuan menalar dan pemecahan suatu masalah. Secara umum permainan merupakan alat yang digunakan anak dalam kegiatan bermain sehingga kegiatan tersebut menarik dan berkesan bagi anak.menurut Watini Prastika et al., (2024) mengatakan bahwa salah satu jenis permainan aktif adalah menggunakan papan ular tangga.

Berdasarkan hasil penelitian kedua kelas sampel yakni kelas eksperimen dan kelas kontrol, memperoleh hasil yang berbeda. Pada kelas eksperimen untuk *pre-test* dapat diperoleh 14 sedangkan pada kelas kontrol untuk *pre-test* diperoleh 14,7. Disini selisihnya terdapat skor 0,7 lebih tinggi di kelas kontrol. Kemudian setelah di lakukannya *treatment* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan media yang berbeda yaitu dikelas eksperimen menggunakan permainan ular tangga bergambar dan dikelas kontrol menggunakan flashcard. Diperoleh nilai pada kelas eksperimen untuk *post-test* 21,4 sedangkan untuk kelas kontrol diperoleh nilai *post-test* 19,7. Disini selisihnya terdapat 1,7 lebih tinggi di kelas eksperimen.

Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan HOTS di kelas eksperimen dan di kelas kontrol, sehingga menunjukkan bahwa permainan ular tangga modifikasi berpengaruh terhadap kemampuan HOTS anak di taman kanak-kanak pertiwi 1 kantor gubernur padang.

Kemampuan kognitif yang di dalamnya merupakan kemampuan HOTS penting di stimulasi dari anak usia dini supaya anak memiliki kesiapan untuk menghadapi berbagai tantangan dunia kedepannya. Berdasarkan Permendikbud No. 137 Tahun 2014 dalam Syafi'i et al., (2021) tentang kognitif anak usia dini maka muncullah enam item instrument yang peneliti gunakan dalam penelitian yang berdasarkan dengan taksonomi bloom yang dikemukakan oleh Purnamasari et al., (2020) yaitu : 1) anak mampu memecahkan masalah sederhana yang ada, 2) anak mampu menganalisa gambar yang ada, 3) anak mampu membandingkan gambar yang dilihat dengan gambar yang ditunju guru, 4) anak dan guru menyimpulkan kegiatan yang sudah dilaksanakan, 5) anak mampu mengkreasikan karya, 6) anak mampu mencipta karya.

Pada hasil *pre-test* dan *post-test* dikelas eksperimen dan kelas kontrol terjadi perbedaan yang signifikan yang disesuaikan dengan media/ kegiatan yang digunakan. Dikelas eksperimen yang menggunakan permainan ular tangga pada item pertama

terlihat anak banyak mendapatkan masalah sederhana yang mampu anak selesaikan dengan bermain ular tangga, unttuk kelas kontrol yang menggunakan flashcard di item pertama terlihat anak hanya tanya jawab saja.

Selanjutnya pada item kedua anak mampu menganalisa gambar yang ada, terlihat di kelas kontrol anak lebih antusias dibandingkan kelas kontrol karena anak melihat gambar yang jelas dan besar dan juga gambar yang sering ditemui anak sehingga anak lebih antusias untuk berpendapat.

Pada item yang ketiga anak mampu membandingkan gambar yang satu dengan yang lainnya, terlihat di kelas eksperimen dan kontrol anak-anaknya sama berpendapat tetapi di kelas kontrol masih ada anak yang diam diam dan malu-malu.

Pada item ke empat anak dan guru menyimpulkan kegiatan yang sudah dilaksanakan, terlihat dikelas eksperimen anak-anak lebih antusias untuk menceritakan kembali apa yang sudah mereka lakukan karena anak masih bersemangat setelah bermain ular tangga, sedangkan dikelas kontrol masih ada anak yang malu-malu.

Pada item ke lima dan enam dalam mengkreasi dan mencipta karya terlihat anak anak dikelas eksperimen dan kelas kontrol sama-sama antusias hanya saja kegiatan di kelas eksperimen sedikit lebih HOTS disbanding kelas kontrol sehingga terrlihat di perbedaan semangat dan kreatif agak sedikit lebih dikelas eksperimen disbanding kontrol.

Berdasarkan penjelasan diatas terlihat bahwa permainan ular tangga juga berpengaruh terhadap kemampuan HOTS anak yang tema nya disesuaikan dengan pembelajaran yang ingin dikenalkan kepada anak.

Dalam penelitian ini, peneliti juga mengacu pada penelitian muzdalifah mamonto yang menyimpulkan bahwa permainan ulat angka berpengaruh terhadap kemampuan HOTS anak usia dini, dan juga penelitian Sri nindi midu yang mennyimpulkan bahwa permainan kantong angka berpengaruh terhadap kemampuan HOTS anak.

Adapun kesimpulan dari penelitian yang dilakukan yaitu hasil penelitian sama-sama meningkat tetapi pada kelas eksperimen memiliki skor yang lebih dari pada kelas kontrol. Berdasarkan hasil penelitian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan kemampuan HOTS anak di kelas eksperimen dan kelas kontrol.Sehingga menunjukkan Permainan Ular Tangga Modifikasi Berpengaruh Terhadap Kemampuan HOTS anak di Taman Kanak-Kanak Pertiwi 1 Kantor Gubernur Padang.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian kemampuan HOTS awal anak usia dini dengan menggunakan papan ular tangga nilai tertinggi 23 dan nilai terendah 13. Angka nilai rata-rata kelas eksperimen 21,4 sementara pencapaian kemampuan HOTS anak pada kelas kontrol menggunakan flashcard di peroleh nilai tertinggi 22 dan nilai terendah 12. Angka nilai rata-rata kelas kontrol 19,7. Pencapaian kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.Berdasarkan hasil analisis data pada table uji homogenitas diperoleh nilai signifikan.Hasil tersebut menunjukkan bahwa nilai sig dan dapat dinyatakan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol bersifat homogeny. Berdasarkan hasil analisis data pada tabel uji hipotesis pada kolom sig. (2-tailed) diperoleh nilai sig 0,000. Nilai tersebut menunjukkan bahwa nilai sig 0,000 < 0,05. Sesuai dengan kriteria pengukurran pada uji hipotesis, apabila diperoleh nilai sig <0,05 dan dapat

disimpulkan bahwa papan ular tangga berpengaruh signifikan terhadap kemampuan HOTS anak usia dini.

REFERENSI

Anggraini, H. I., Nurhayati, N., & Kusumaningrum, S. R. (2021). Penerapan media pembelajaran game matematika berbasis HOTS dengan metode digital game based learning (DGBL) di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, *2*(11), 1885–1896.

Costa-Júnior, E. S., Barbosa-Stancioli, E. F., Mansur, A. A. P., Vasconcelos, W. L., & Mansur, H. S. (2009). Preparation and characterization of chitosan/poly (vinyl alcohol) chemically crosslinked blends for biomedical applications. *Carbohydrate Polymers*, *76*(3), 472–481.

Demak, T. K. I. P. M. (2023). Penerapan Pembelajaran Inkuiri Berbasis Steam Dan Loose Parts Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Anak. *Ejurnal. Politeknikpratama. Ac. Id*, *1*.

Ernawati, L. (2017). Pengembangan High Order Thinking (HOT) melalui metode pembelajaran mind banking dalam pendidikan agama Islam. *1st International Conference on Islamic Civilization Ans Society (ICICS)*, 189–201.

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), 630–638.

Hermawan, I., & Pd, M. (2019). *Metodologi penelitian pendidikan (kualitatif, kuantitatif dan mixed method)*. Hidayatul Quran.

Insani, Y. W., Tahir, M., & Hasnawati, H. (2023). Analisis Kesulitan Guru Menyusun Soal Berbasis Higher Order Thingking Skills (HOTS) pada Muatan Materi IPS di SDN 03 Jembatan Gantung. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, *8*(3), 1719–1724.

Johni Dimyati, M. M. (2013). *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Palikasinya Pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*. Kencana.

Lim, X. J., Radzol, A. M., Cheah, J., & Wong, M. W. (2017). The impact of social media influencers on purchase intention and the mediation effect of customer attitude. *Asian Journal of Business Research*, *7*(2), 19–36.

MZ, Y. Y. (2013). Pengembangan permainan ular tangga untuk kuis mata pelajaran sains sekolah dasar. *Jurnal Teknik*, *3*(1).

Paramita, N., Rintayati, P., & Wahyuningsih, S. (2019). Peningkatan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun melalui penerapan permainan sains. *Kumara Cendekia*, *7*(2), 126–137.

Prastika, Y., Baidowi, B., Junaidi, J., & Sripatmi, S. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Menggunakan Media Ular Tangga Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Matematika Kelas XI Pada Materi Persamaan dan

Fungsi Kuadrat di SMKN 1 Gerung. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan, 9*(4), 2286–2294.

Purnamasari, I., Handayani, D., & Formen, A. (2020). Stimulasi keterampilan hots dalam paud melalui pembelajaran steam. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana*, *3*(1), 506–516.

Rahmadhani, G. (2021). *Kajian Organologi Alat Musik Gembang Produksi Chandra Di Lubuk Bendahara Kecamatan Rokan IV Koto Kabupaten Rokan Hulu Provinsi Riau*. Universitas Islam Riau.

Royani, I., & Suryana, D. (2023). Peningkatan Kemampuan Konsep Bilangan melaui Bermain Ular Tangga pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *7*(1), 17–26.

Salmiati, S. (2020). Higher order thinking skill (HOTS) pada anak usia dini. *Jurnal Suloh*, *5*(2), 1–10.

Santrock, J. W. (2007). Perkembangan Anak Edisi ketujuh (Vol. 1). *Jakarta: Erlangga*.

Suryana, D., & Rizka, N. (2019). *Manajemen Pendidikan anak usia dini berbasis akreditasi Lembaga*.

Syafi'i, I., Chusnah, A., Inayati, N. A., & Sari, L. P. (2021). Strategi pendidikan dalam menumbuhkan kemampuan berfikir kritis anak usia dini di masa Covid-19. *JECED: Journal of Early Childhood Education and Development*, *3*(1), 33–40.

Veronica, N. (2018). Permainan edukatif dan perkembangan kognitif anak usia dini. *Pedagogi: Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, *4*(2), 49–55.