

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Proses belajar yang dilakukan oleh individu atau kelompok untuk memperoleh pengetahuan atau wawasan, serta untuk membantu individu dalam mengembangkan keterampilan dan sikap sebagai bekal untuk kehidupannya di masa depan, disebut dengan pendidikan.¹ “Setiap warga negara mempunyai hak yang sama untuk memperoleh pendidikan yang bermutu,” bunyi Pasal 5 ayat 1 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 yang menjelaskan tentang Sistem Pendidikan Nasional. Hal ini dikarenakan pendidikan juga merupakan hak dasar bagi Anak Berkebutuhan Khusus (ABK), salah satunya adalah anak tunagrahita.

Endang Rochyadi dan Zainal Alimin mengatakan bahwa tunagrahita adalah kondisi yang menunjukkan bahwa kemampuan intelektual anak rendah dan juga mengalami hambatan perilaku adaptif. Selain itu, anak tunagrahita memiliki kesenjangan antara usia mental dan usia kronologis dalam hal kemampuan berpikir.² Sedangkan Rich Heber menyatakan bahwa, tunagrahita sebagai suatu penurunan fungsi intelektual secara menyeluruh yang terjadi pada masa perkembangan dan dihubungkan dengan gangguan adaptasi sosial.³

¹ Nur Qomariyah Nawafilah dan Masruruh, “Pengembangan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga Matematika untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Kelas III SDN Guminingrejo Tikung Lamongan”, *Abdimas Berdaya: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, Vol. 3 No. 01 (2020), 38.

² Mumpuniarti, *Pendekatan Pembelajaran Bagi Anak Hambatan Mental*, (Yogyakarta: Kanwa Publisher, 2007), 13.

³ Titi Sunarwati Sularyo dan Muzal Kadim, “Retardasi Mental”, *Sari Pediatri*: Vol. 2 No. 3 (Desember, 2000), 171.

Karakteristik anak tunagrahita menurut Brown, adalah 1) lamban dalam mempelajari hal yang bersifat abstrak, 2) kesulitan menggeneralisasikan dan mempelajari sesuatu yang baru, 3) kesulitan dalam berbicara, 4) cacat fisik dan kesulitan gerak fisik, 5) tidak mampu mengurus atau merawat diri, 6) sikap dan interaksi yang tidak wajar, dan 7) tingkah laku yang tidak wajar dilakukan secara berulang-ulang.⁴

Karena keterbatasan-keterbatasan inilah membuat anak tunagrahita kesulitan dalam setiap pembelajaran, salah satunya adalah pembelajaran berhitung. Berhitung merupakan salah satu keterampilan dasar (selain membaca dan menulis) yang harus dikuasai pada tingkat sekolah dasar. Berhitung termasuk bagian dari pelajaran Matematika yang terdiri dari penjumlahan, pengurangan, pembagian, dan perkalian. Susanto mengatakan bahwa berhitung merupakan dasar dari berbagai ilmu yang digunakan dalam setiap aktivitas manusia.⁵

Apabila seorang anak mengalami kesulitan dalam berhitung, akibatnya pelajaran Matematika ditingkat selanjutnya akan terasa semakin sulit hingga akhirnya ditakuti bahkan dibenci.⁶ Selain itu, Nevid dan Beverly berpendapat bahwa apabila seorang anak yang mengalami hambatan perkembangan yang buruk dalam berhitung dan tidak segera ditangani akan menghambat prestasi sekolahnya. Anak yang mengalami hambatan berhitung cenderung berprestasi buruk di sekolah dan sering dinilai gagal oleh guru maupun keluarga.⁷

Untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak tunagrahita berbeda dengan anak normal lainnya. Pada anak normal, kemampuan berhitung dapat ditingkatkan dengan

⁴ Minsih, *Pendidikan Inklusif Sekolah Dasar Merangkul Perbedaan dalam Kebersamaan*, (Jawa Tengah: Muhammadiyah University Press, 2020), 34-35.

⁵ Suci Wulandari dan Susanti Prasetyaningrum, "Media *Stamp Game* untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak *Slow Learner* di Sekolah Dasar", *PSYMPATHIC: Jurnal Ilmiah Psikologi*, Vol. 5 No. 2, (Desember, 2018), 132.

⁶ Ibid., 132.

⁷ Nawafilah, "Pengembangan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga Matematika.", 38.

memberikan jam pelajaran tambahan, pengulangan oleh guru, atau dengan mengikuti bimbingan belajar. Namun tidak untuk anak tunagrahita, mereka membutuhkan bantuan dan latihan yang terus menerus agar dapat mengembangkan kemampuan yang mereka miliki.⁸ Selain itu, anak tunagrahita juga sangat membutuhkan bantuan khusus berupa media konkret, menggunakan contoh-contoh yang sederhana, menggunakan bahasa yang mudah dipahami, dilakukan dengan situasi menarik dan menyenangkan sehingga anak tunagrahita tidak cepat jenuh serta termotivasi untuk belajar.⁹ Banyak media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak tunagrahita ringan, salah satunya adalah media permainan ular tangga.

Alasan peneliti menggunakan media permainan ular tangga untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak tunagrahita karena permainan ular tangga merupakan media belajar yang berbentuk konkret atau nyata, dapat dilakukan secara berulang-ulang, dan membantu anak dalam menyelesaikan masalah tanpa disadari. Selain itu, dengan media permainan ular tangga akan menarik minat anak untuk mengikuti pelajaran karena anak dapat belajar sambil bermain sehingga kegiatan belajar lebih menyenangkan.

Permainan ular tangga adalah permainan untuk anak-anak yang menggunakan papan permainan dan dimainkan oleh dua orang atau lebih, yang mana papan permainan tersebut dibagi menjadi kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak digambar sejumlah tangga dan ular yang terhubung dengan kotak lain.¹⁰ Dalam hal ini, peneliti menggunakan permainan ular tangga sebagai media belajar yang mana disertai angka

⁸ Yuril Istighfarah dan Partiwu Ngayuningtyas, "Peningkatan Kemampuan Berhitung Siswa Tunagrahita., 23.

⁹ Tri Seyekti, "Peningkatan Prestasi Belajar Matematika Materi Penjumlahan dengan Media Permainan Ular Tangga bagi Siswa Tunagrahita Kelas VI SDLB CG YPPCG Bina Sejahtera Surakarta Tahun Pelajaran 2015/2016", *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan "Meretas Sukses Publikasi Ilmiah Bidang Pendidikan Jurnal Bereputasi"*, (November, 2015), 206.

¹⁰ https://id.m.wikipedia.org/wiki/ular_tangga.

dalam ular tangga tersebut terdapat kartu soal yang harus dijawab oleh subjek penelitian.

Adapun cara bermain ular tangga ini sama seperti pada umumnya, hanya saja subjek akan mendapatkan kartu soal sesuai dengan nomor tempat subjek berhenti. Misalnya setelah subjek melempar dadu, subjek mendapatkan jumlah mata dadu sebanyak 5. Kemudian subjek menjalankan bidak sesuai dengan jumlah mata dadu yang didapat yaitu 5 dan ternyata berhenti di nomor 9, maka subjek mendapatkan kartu soal yang sesuai dengan nomor tempat berhenti yaitu 9. Setelah mendapatkan kartu soal yang berisi 1 pertanyaan, subjek harus menjawab pertanyaan tersebut. Apabila subjek dapat menjawab pertanyaan dengan benar, subjek dapat menempati kotak tersebut. Namun, apabila subjek salah dalam menjawab pertanyaan, subjek harus mundur satu langkah.¹¹

Jika kotak yang ditempati adalah kotak tangga, maka subjek dapat menaiki tangga tersebut apabila dapat menjawab pertanyaan dengan benar. Namun, jika subjek salah dalam menjawab pertanyaan, subjek tetap dikotak tersebut tanpa menaiki tangga. Dan jika kotak yang ditempati adalah kotak ular, maka subjek akan tetap berada dikotak tersebut apabila dapat menjawab pertanyaan dengan benar. Namun, apabila subjek salah dalam menjawab pertanyaan, subjek harus menuruni ular. Permainan berakhir apabila subjek sudah mengerjakan 10 kartu soal.¹²

Berdasarkan hasil wawancara dengan Bu Iim, Guru Pendamping Khusus di SDN Bandar Kidul 2 Kediri pada hari Senin tanggal 12 Juni 2023, terdapat satu siswa yang didiagnosis mengalami tunagrahita kategori ringan dengan hasil IQ sebesar 54 skala

¹¹ Nur Qomariyah Nawafilah dan Masrurah, "Pengembangan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga Matematika untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Kelas III SDN Gumingrejo Tikung Lamongan", *Abdimas Berdaya: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, Vol. 3 No. 01 (2020), 43.

¹² Ibid.

Binet. Siswa tersebut berinisial ASN Kelas 3 SD dan berumur 9 Tahun. ASN sudah mampu berhitung dalam taraf puluhan dengan hasil mencapai 30. Akan tetapi, dalam menjawab soal berhitung ASN masih dituntun dan diarahkan satu persatu cara mengerjakannya. Selain itu, dari hasil wawancara tersebut juga didapatkan bahwa metode belajar yang digunakan ASN adalah dengan menggunakan metode ceramah.

Penelitian mengenai penggunaan media permainan ular tangga untuk meningkatkan kemampuan berhitung sudah pernah dilakukan sebelumnya. Dalam penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Yurif Istighfarah dan Partiw Ngayuningtyas pada tahun 2017 mengenai peningkatan kemampuan berhitung siswa tunagrahita sedang kelas VII melalui media ular tangga di SMP Inklusi TPA Jember menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berhitung. Hal ini ditunjukkan dengan data nilai yang diperoleh pada fase *baseline* sebesar 32, 56, 56, 56 meningkat pada fase intervensi sebesar 60, 72, 76, 72.¹³

Dengan uraian diatas, peneliti ingin mengetahui apakah media permainan ular tangga dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa tunagrahita kategori ringan. Dengan demikian, peneliti ingin melakukan penelitian yang berjudul “Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Siswa Tunagrahita Ringan di SDN Bandar Kidul 2 Kediri”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah media permainan ular tangga dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa tunagrahita ringan di SDN Bandar Kidul 2 Kediri?”.

¹³ Yurif Istighfarah dan Partiw Ngayuningtyas, “Peningkatan Kemampuan Berhitung Siswa Tunagrahita., 23- 27.

C. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa tunagrahita ringan di SDN Bandar Kidul 2 Kediri dengan menggunakan media pembelajaran permainan ular tangga.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a. Sebagai tambahan literatur pada pengembangan ilmu psikologi, khususnya Psikologi Pendidikan.
- b. Untuk memperoleh penjelasan tentang media pembelajaran permainan ular tangga untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa tunagrahita ringan di SDN Bandar Kidul 2 Kediri.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi perguruan tinggi, penelitian ini bermanfaat untuk pengembangan ilmu pengetahuan dan aplikasinya dibidang psikologi.
- b. Bagi peneliti, penelitian ini dapat digunakan sebagai tambahan pengalaman dan sebagai ilmu pengetahuan baru.

E. Batasan Penelitian

Batasan penelitian bertujuan untuk membatasi hal-hal yang akan dibahas dalam penelitian. Adapun batasan penelitian dalam penelitian ini adalah:

1. Media permainan ular tangga.
2. Kemampuan berhitung siswa tunagrahita ringan.

F. Penelitian Terdahulu

1. *Journal of Special Education (SPEED)* Vol. 1 No. 1 Tahun 2017 yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Berhitung Siswa Tunagrahita Sedang Kelas VIII Melalui Media Ular Tangga di SMP Inklusi TPA Jember” oleh Yuril Istighfarah dan Partiwi Ngayuningtyas. Tujuan dari penelitian ini untuk mendeskripsikan peningkatan kemampuan berhitung melalui media permainan ular tangga terhadap siswa tunagrahita sedang Kelas VIII SMP Inklusi TPA Jember. Penelitian ini menggunakan metode *Single Subject Research (SSR)* dengan desain A-B. subjek dalam penelitian ini adalah salah satu siswa dengan inisial DN. Adapun hasil dari penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berhitung melalui media permainan ular tangga terhadap siswa tunagrahita sedang Kelas VII SMP Inklusi TPA Jember dengan data nilai yang diperoleh pada fase *baseline* sebesar 32, 56, 56, 56 dan meningkat pada fase intervensi sebesar 60, 72, 76, 72.¹⁴

Penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan peneliti memiliki persamaan baik dari variabel X hingga variabel Y, yaitu menggunakan media ular tangga untuk variabel X dan meningkatkan kemampuan berhitung untuk variabel Y. Hanya saja untuk subjek penelitian, penelitian ini menggunakan siswa tunagrahita sedang sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti menggunakan siswa tunagrahita ringan.

2. Jurnal P3LB Vol. 3 No. 2 Tahun 2016 yang berjudul “*The Effect of Playing Snake and Ladden toward the Result Study of Arithmetic Addition for Student with Mentally Retarded Student*” oleh Arianti Imam Sari dan Endro Wahyuno.

¹⁴ Ibid.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan 1) Hasil belajar penjumlahan siswa kelas 4 SDLB sebelum melakukan kegiatan bermain ular tangga, 2) Hasil belajar penjumlahan siswa kelas 4 SDLB sesudah melakukan kegiatan bermain ular tangga, 3) Pengaruh bermain ular tangga terhadap hasil belajar penjumlahan siswa kelas 4 SDLB. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan menggunakan rancangan penelitian SSR (*Single Subject Research*) dengan desain A-B-A. Pengumpulan data menggunakan instrumen assesmen, tes, dan observasi. Adapun hasil penelitian menunjukkan bahwa bermain ular tangga berpengaruh terhadap hasil belajar penjumlahan siswa tunagrahita kelas 4 SDLB.¹⁵

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan peneliti adalah dari variabel X atau intervensinya, yaitu menggunakan permainan ular tangga. Sedangkan untuk variabel Y, dalam penelitian ini lebih spesifik yaitu hasil belajar penjumlahan. Selain itu, untuk subjek penelitian juga sama-sama siswa tunagrahita, hanya saja penelitian yang dilakukan peneliti lebih spesifik yaitu siswa tunagrahita ringan.

3. Prosiding Seminar Nasional Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Vol. 7 No. 2 Tahun 2023 yang berjudul “Pengembangan Media Ular Tangga Berbasis Visual Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bangun Datar Siswa Tunagrahita Kelas III” oleh Yuli Widiandi dan Ina Agustin. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses pengembangan, kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan media permainan ular tanga berbasis visual untuk meningkatkan kemampuan mengenal bangun datar, serta untuk mengetahui seberapa besar peningkatan

¹⁵ Arianto Imam Sari dan Endro Wahyuno, “*The Effect of Playing Snake and Ladder toward the Result Study of Arithmetic Addition for Student with Mentally Retarded Student*”, *Jurnal P3LB*, Vol. 3 No. 2, (Desember 2016), 90-97.

kemampuan mengenal bangun datar setelah menggunakan media permainan ular tangga. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian RnD (*Research and Development*) dengan model penelitian ADDIE yang memiliki 5 tahapan, yaitu *analysis* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi). Subjek penelitian ini adalah siswa tunagrahita kelas III di SD Negeri Boto yang berjumlah 3 siswa. Sedangkan instrumen pengumpulan data yang digunakan yaitu lembar validasi materi, bahasa, media, angket respon guru, dan 3 angket respon siswa. Adapun hasil penelitian menunjukkan validasi ahli materi dengan presentase 93,3% sangat valid dan tidak revisi, validasi ahli bahasa dengan presentase 70% valid dan tidak revisi, validasi ahli media dengan presentase 95% sangat valid dan tidak revisi, angket respon guru dengan presentase 90,5% sangat baik dapat digunakan tanpa revisi, serta angket respon siswa yang hasil rata-rata memiliki presentase 73% baik dan dapat digunakan tanpa revisi. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pengembangan media permainan ular tangga berbasis visual dapat digunakan secara layak/valid, praktis, dan efektif untuk digunakan.¹⁶

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan peneliti terletak pada variabel X atau intervensinya, yaitu media ular tangga. Sedangkan perbedaannya terletak pada variabel Y, yaitu pada penelitian ini untuk meningkatkan kemampuan mengenal bangun datar sedangkan pada penelitian yang dilakukan peneliti untuk meningkatkan kemampuan berhitung. Untuk subjek penelitian sama-sama siswa tunagrahita, hanya saja penelitian yang dilakukan peneliti lebih spesifik siswa tunagrahita ringan.

¹⁶ Yuli Widiyanti dan Ina Agustin, "Pengembangan Media Ular Tangga Berbasis Visual Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bangun Datar Siswa Tunagrahita Kelas III", *Prosiding Seminar Nasional Penelitian dan Pengembangan Masyarakat*, Vol. 7 No. 2, (2023), 1254-1261.

4. *Journal of Teaching in Elementary Education (JTIEE)* Vo. 3 No.1 Tahun 2019 yang berjudul “Efektivitas Penggunaan Media Ular Tangga dalam Pembelajaran Matematika pada Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar” oleh Miftahul Jannah, Reza Syehma Bahtiar, dan Tri Dayat. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah menggunakan media ular tangga dalam pembelajaran, kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran dengan menggunakan media ular tangga, aktivitas siswa selama pembelajaran dengan menggunakan media ular tangga, dan respon siswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan media ular tangga. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif dengan subjek penelitian siswa kelas 2A SD Islam Baitul Fattah Surabaya. Instrumen yang digunakan dalam penelitian adalah observasi, tes, angket, dan wawancara. Adapun hasil dari penelitian ini adalah hasil belajar siswa setelah menggunakan media ular tangga dalam pembelajaran secara klasikal 72% (tercapai), kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran dengan menggunakan media ular tangga mendapat skor 90 (memuaskan), aktivitas siswa selama pembelajaran dengan menggunakan media ular tangga dari keempat aspek memperoleh presentase nilai rata-rata yaitu 85% (baik), dan respon siswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan media ular tangga presentase nilai rata-rata yaitu 79,28% (baik).¹⁷

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan peneliti adalah variabel X atau intervensinya, yaitu menggunakan media ular tangga. Sedangkan perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan peneliti terletak pada variabel Y, pada penelitian ini dalam pembelajaran Matematika sedangkan

¹⁷ Miftahul Jannah, et. al., “Efektivitas Penggunaan Media Ular Tangga dalam Pembelajaran Matematika pada Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar”, *Journal of Teaching in Elementary Education (JTIEE)*, Vol. 3 No. 1, (Mei, 2019), 1-12.

penelitian yang dilakukan peneliti untuk meningkatkan kemampuan berhitung. Untuk subjek penelitian, penelitian ini menggunakan siswa normal sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti menggunakan Anak Berkebutuhan Khusus (ABK), yaitu siswa tunagrahita ringan.

5. Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan Vol. 6 No. 3 Tahun 2021 yang berjudul “Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Siswa Kelas II SDN 12 Taliwang” oleh Ida Yanti, Hamdian Affandi, dan Nur Khalifatur Rosyidah. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengembangan media permainan ular tangga dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa kelas II SDN 12 Taliwang. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan model 4D (*Difine, Design, Develop, Dessiminate*). Subjek yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas II di SDN 12 Taliwang yang berjumlah 28 orang. Adapun hasil penelitian menunjukkan bahwa media permainan ular tangga sudah memenuhi kriteria layak dengan presentase 77,5% dari ahli media dan 80% dari ahli materi. Sedangkan dari respon siswa menunjukkan bahwa media sangat layak digunakan dengan presentase 89,3%. Berdasarkan hasil pretest dan posttest terjadi peningkatan pada nilai posttest siswa dan diperoleh N-gain dengan kategori tinggi 5 orang, sedang 19 orang, dan rendah 4 orang. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media permainan ular tangga sudah layak untuk digunakan kepada siswa kelas II SDN 12 Taliwang dan dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa.¹⁸

¹⁸ Ida Yanti et. al. “Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Siswa Kelas II SDN 12 Taliwangi”, *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, Vol. 6 No. 3, (November, 2021), 509-516.

Penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan peneliti memiliki persamaan dari variabel X hingga variabel Y, yaitu menggunakan media permainan ular tangga untuk variabel X dan meningkatkan kemampuan berhitung untuk variabel Y. Sedangkan perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan peneliti terletak pada subjek penelitiannya, pada penelitian ini menggunakan siswa normal sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti menggunakan Anak Berkebutuhan Khusus (ABK), yaitu siswa tunagrahita ringan.

G. Penegasan Istilah

1. Tunagrahita

Tunagrahita adalah suatu kondisi dimana anak mengalami keterbatasan pada kemampuan intelektual dan kemampuan adaptasi sosial.

2. Kemampuan Berhitung

Kemampuan berhitung adalah kecakapan seseorang dalam pembelajaran Matematika, khususnya dalam berhitung baik penjumlahan, pengurangan, pembagian, maupun perkalian.

3. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dilakukan pendidik untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada peserta didik dengan tujuan merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik dalam belajar sehingga proses belajar mengajar menjadi konduktif.

4. Permainan Ular Tangga

Permainan ular tangga adalah permainan untuk anak-anak yang menggunakan papan permainan dan dimainkan oleh dua orang atau lebih yang mana papan

permainan tersebut dibagi menjadi kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak digambar sejumlah “tangga” dan “ular” yang menghubungkan dengan kotak lain