

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUD PERMAINAN ULAR
TANGGA BERBASIS KEARIFAN LOKAL UNTUK MENSTIMULASI
PERKEMBANGAN KOGNITIF**

TESIS



**Diajukan Pada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
Sebagai Syarat Memperoleh
Gelar Magister Pendidikan (M. Pd)**

Disusun Oleh:

**Lilia Nurramadani
22204032001**

**MAGISTER PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA**

2024

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUD PERMAINAN ULAR
TANGGA BERBASIS KEARIFAN LOKAL UNTUK MENSTIMULASI
PERKEMBANGAN KOGNITIF**

TESIS



**Diajukan Pada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta**

**Sebagai Syarat Memperoleh
Gelar Magister Pendidikan (M.Pd)**

**Disusun Oleh:
Lilia Nurramadani**

22204032001

**MAGISTER PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA**

2024



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 513056 Fax. (0274) 586117 Yogyakarta 55281

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-3222/Un.02/DT/PP.00.9/12/2024

Tugas Akhir dengan judul : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUD PERMAINAN ULAR
TANGGA BERBASIS KEARIFAN LOKAL UNTUK MENSTIMULASI
PERKEMBANGAN KOGNITIF

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : LILIA NURRAMADANI, S. Pd.
Nomor Induk Mahasiswa : 22204032001
Telah diujikan pada : Senin, 18 November 2024
Nilai ujian Tugas Akhir : A

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



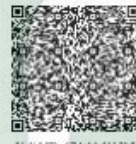
Ketua Sidang
Dr. Drs. Ichsan, M.Pd
SIGNED

Valid ID: 67401f06a3e4



Penguji I
Prof. Dr. Hj. Na'imah, M.Hum
SIGNED

Valid ID: 674e9364c40e1



Penguji II
Dr. Hibana, S.Ag., M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 674ebd113b53



Yogyakarta, 18 November 2024
UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Prof. Dr. Sigit Purnama, S.Pd.I., M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 6750218ff133f

PERSETUJUAN TIM PENGUJI UJIAN TESIS

Tesis berjudul : **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUD
PERMAINAN ULAR TANGGA BERBASIS
KEARIFAN LOKAL UNTUK MENSTIMULASI
PERKEMBANGAN KOGNITIF**

Nama : Lilia Nurramadani
NIM : 22204032001
Prodi : PIAUD
Konsentrasi : PIAUD

telah disetujui tim penguji ujian munaqosyah

Ketua/ Pembimbing : Dr. Drs. Ichsan, M.Pd (*Ich*)

Penguji I : Prof. Dr. Hj. Na'imah, M.Hum. (*Na'imah*)

Penguji II : Dr. Hibana, S.Ag., M.Pd. (*Hibana*)

Diuji di Yogyakarta pada tanggal 18 November 2024

Waktu : 13.00-14.00 WIB.

Hasil/ Nilai : 95/A

IPK : 3.91

Predikat : Memuaskan / Sangat Memuaskan / Dengan Pujian

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Lilia Nurramadani
NIM : 22204032001
Jenjang : Magister (S2)
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Yogyakarta, 25 - 10 - 2024

Saya yang menyatakan,

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

10000
METERAI
TEMPEL
02F7FAMX003578998

Lilia Nurramadani
NIM.22204032001

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Lilia Nurramadani
NIM : 22204032001
Jenjang : Magister (S2)
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan benar-benar bebas dari plagiasi. Jika di kemudian hari terbukti melakukan plagiasi, maka saya siap ditindak sesuai ketentuan hukum yang berlaku.

Yogyakarta, 25 - 10 - 2024

Saya yang menyatakan,

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA



Lilia Nurramadani

NIM.22204032001

SURAT PERNYATAAN BERJILBAB

Dengan menyebut nama Allah yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Lilia Nurramadani
NIM : 22204032001
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)

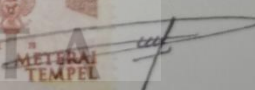
Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya tidak menuntut kepada Program Studi Magister Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta (atas pemakaian jilbab dalam ijazah strata dua saya). Seandainya suatu hari nanti terdapat instansi yang menolak ijazah tersebut karena pemakaian jilbab.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan sebenar-benarnya.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Yogyakarta, 25/10/2024

Yang menyatakan,


59B2AAMX003579000
METRA TEMPEL

Lilia Nurramadani

NIM.22204032001

NOTA DINAS PEMBIMBING

Kepada Yth,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan
Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Assalamu 'alaikum Wr, Wb

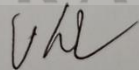
Setelah melakukan bimbingan, arahan dan koreksi terhadap penulis tesis yang berjudul :

**“PENGEMBANGAN MEDIA PERMBELAJARAN PERMAINAN
ULAR TANGGA BERBASIS KEARIFAN LOKAL BUDAYA JAMBI
UNTUK MENSTIMULASI PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK
USIA DINI”**

Nama : Lilia Nurramadani
NIM : 22204032001
Jenjang : Magister (S2)
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Saya berpendapat bahwa tesis tersebut sudah dapat diajukan kepada pembelajaran Magister (S2) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta untuk diajukan dalam rangka memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd)

Yogyakarta, 1 - 11 - 2024
Pembimbing,



Dr. Ichsan, M.Pd

Nip. 196302261992031003

MOTTO

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُم مِّن بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ
وَالْأَبْصَارَ وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ ﴿٧٨﴾

“Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui
sesuatu pun dan Dia menjadikan bagi kamu pendengaran, penglihatan, dan
hati nurani agar kamu bersyukur” (Q.S An-Nahl : 78)¹

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

¹ Tim Media, *Al-qur'an surah an-nahl ayat 78* (Al-Fatih Qur'an).

HALAMAN PERSEMBAHAN

Tesis ini dipersembahkan kepada:

Almameter

Program Studi Magister Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga

Yogyakarta



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

KATA PENGANTAR



Segala puji bagi Allah SWT, Tuhan semesta alam atas segala limpahan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis dengan judul “Pengembangan Media Pengembangan AUD Permainan Ular Tangga Berbasis Kearifan Lokal untuk Menstimulasi Perkembangan Kognitif”. Sholawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada suri tauladan bagi umat manusia yaitu Nabi Muhammad SAW., serta para sahabat, thabi’in-thabi’in dan seluruh umat muslim yang tetap istiqomah di jalan-Nya.

Tesis ini disusun sebagai syarat untuk menyelesaikan studi dan mendapat gelar Magister Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) di UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. Dalam penyusunan tesis ini, penulis sepenuhnya berbagai pihak. Oleh karena itu, tesis penulis menyampaikan penghargaan dan ucapan terimakasih yang tidak terhingga kepada yang terhormat Bapak/Ibu dan Saudara/i:

1. Prof. Noorhadi, M.A., M.Phil., Ph.D., selaku Rektor UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, yang telah memberikan motivasi dan dukungan selama proses penyusunan tesis ini.
2. Prof. Dr. Sigit Purnama, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, dan dosen ahli Media yang telah memberikan masukan, saran dan dukungan selama proses penyusunan tesis.

3. Dr. Hj. Hibana, S.Ag., M.Pd., selaku Kaprodi Magister Pendidikan Islam Anak Usia Dini UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, dan penguji II yang telah memberikan motivasi dan dukungan selama proses penyelesaian tesis ini.
4. Siti Zubaedah, S.Ag., M.Pd., selaku Sekprodi Magister Pendidikan Islam Anak Usia Dini UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, yang telah memberikan semangat dan dukungan selama proses penyusunan tesis ini.
5. Dr. Ichsan., M.Pd., selaku pembimbing tesis dan ketua sidang yang membimbing, membantu, mengarahkan penyusunan tesis dengan penuh kesabaran sehingga tesis ini terselesaikan.
6. Prof. Dr. Hj. Na'imah, M.Hum, selaku penguji I yang telah membimbing dan mengarahkan penyusunan tesis.
7. Segenap dosen dan civitas akademika Program Studi Magister Pendidikan Islam Anak Usia Dini yang selama menempuh pendidikan di UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
8. Nur Suhakilah, S.Pd.I., selaku kepala sekolah RA Al-Fattah Jangga Baru dan Guru kelas B2 Elbi Ardiyah, S.Pd., yang telah memberikan izin dan kesempatan kepada penulis untuk melakukan penelitian.
9. Misno dan Fatimah, selaku kedua orang tuaku yang selalu melantunkan untaian doa dalam setiap sujudnya untuk segala kebaikan penulis dimanapun menggejakkan kaki. Terimakasih telah mendidik penulis sehingga bisa menjadi pribadi yang mandiri.
10. Asep Siswanto, S.IP, selaku mas kandung dan Mariyati, S.Kom., selaku kakak ipar, dan adikku M.Khalif Ziyad, yang senantiasa memberikanku semangat

tiada henti dan membantu dalam suka maupun duka hingga penulis dapat menyelesaikan tesis

11. Keluarga besarku yang ikut berjasa dan memotivasi dan membantu penulis menyelesaikan tugas akhir.
12. Sahabat-sahabat dan teman-teman mahasiswa Magister kelas A PIAUD, berkat semangat serta doanya sehingga penulis menyelesaikan tugas akhir ini.
13. Semua pihak yang telah ikut berjasa dalam memotivasi dan membantu penulis menyelesaikan tesis ini yang tidak bisa disebut satu persatu

Semoga segala kebaikan yang diberikan menjadi amal dan mendapatkan pahala dari Allah SWT. dan semoga tesis ini bermanfaat dalam pengembangan wacana ilmu pengetahuan terutama pengembangan Pendidikan Islam Anak Usia Dini.

Aamiin Ya Robbal 'Alamin.

Yogyakarta,

2024

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIAGA
YOGYAKARTA
Lilia Nurramadani
Nim. 22204032001

ABSTRAK

Lilia Nurramadani (22204032001). Pengembangan media pembelajaran AUD permainan ular tangga berbasis kearifan lokal untuk menstimulasi perkembangan kognitif. Tesis Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2024. Dosen pembimbing Dr. Ichsan,M.Pd

Sebagai upaya dalam melestarikan budaya lokal, maka penting untuk dikenalkan dan diajarkan kepada anak sejak dini. Hal tersebut bertujuan agar anak mengenal tentang budaya yang ada di sekitar. Media permainan ular tangga berbasis kearifan lokal dikemas semenarik mungkin untuk digunakan sebagai alternatif pengajaran yang dikhususkan untuk mengenalkan budaya lokal dan perkembangan kognitif khususnya mengenalkan angka kepada anak usia dini.

Tujuan penelitian ini guna untuk mengetahui: (1) pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga berbasis kearifan lokal untuk menstimulasi perkembangan kognitif anak usia dini, (2) kelayakan media pembelajaran permainan ular tangga berbasis kearifan lokal untuk menstimulasi perkembangan kognitif anak usia dini, (3) efektivitas media permainan ular tangga berbasis kearifan lokal untuk menstimulasi perkembangan kognitif anak usia dini.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research and Development*, dengan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelompok B2 RA Al-Fattah Jangga Baru dengan jumlah 17 anak. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dokumentasi, dan angket. Uji validitas produk menggunakan uji kelayakan dan uji efektivitas. Produk uji kelayakan menggunakan rumus NP. Sedangkan uji efektivitas produk menggunakan uji *paired sample t-test* dengan model *one group pretest-posttest design*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) telah dihasilkan produk berupa media pembelajaran permainan ular tangga berbasis kearifan lokal . (2) Media dikatakan layak atas penilaian dari ahli media mendapatkan nilai 95%, penilaian ahli materi mendapatkan nilai 92%, penilaian ahli budaya mendapatkan nilai 92%, dan respon guru mendapatkan nilai 93%, dan (3) Media dikatakan efektif ditunjukkan dengan uji T menggunakan bantuan SPSS 16 model *paired sample t-test* dan mendapatkan nilai 0,000 yakni kurang dari 0,005 yang berarti terdapat perbedaan antara sesudah dan sebelum diterapkannya media dengan rata-rata 85%, kesimpulannya media efektif dalam menstimulasi perkembangan kognitif anak khususnya pada pengenalan angka.

Kata Kunci: Permainan Ular Tangga, Perkembangan Kognitif, Anak Usia Dini

ABSTRACT

Lilia Nurramadani (22204032001). *Development of learning media AUD local wisdom-based snakes and ladders game to stimulate cognitive development.. Thesis of Early Childhood Islamic Education Study Programme, Faculty of Tarbiyah and Keguruan Sciences, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2024. Supervisor Dr Ichsan, M.Pd.*

As an effort to preserve local culture, it is important to be introduced and taught to children from an early age. It aims to make children familiar with the culture around them. Snakes and ladders game media based on Jambi cultural local wisdom is packaged as interesting as possible to be used as a teaching alternative that is devoted to introducing local culture and cognitive development, especially introducing numbers to early childhood.

The purpose of this research is to find out: (1) the development of snakes and ladders game learning media based on Jambi cultural local wisdom to stimulate early childhood cognitive development, (2) the feasibility of snakes and ladders game learning media based on Jambi cultural local wisdom to stimulate early childhood cognitive development, (3) the effectiveness of snakes and ladders game media based on Jambi cultural local wisdom to stimulate early childhood cognitive development.

This research uses the type of Research and Development research, using the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The subjects in this study were group B2 students of RA Al-Fattah Jangga Baru with a total of 17 children. Data collection techniques using observation, interviews, documentation, and questionnaires. The product validity test uses feasibility test and effectiveness test. The feasibility test product uses the NP formula. While the product effectiveness test uses a paired sample t-test with a one group pretest-posttest design model.

The results showed that: (1) a product has been produced in the form of a snakes and ladders game learning media based on Jambi cultural local wisdom. (2) The media is said to be feasible based on the assessment of the media expert getting a score of 95%, the material expert assessment getting a score of 92%, the cultural expert assessment getting a score of 92%, and the teacher's response getting a score of 93%, and (3) The media is said to be effective as indicated by the T test using the help of SPSS 16 paired sample t-test model and getting a value of 0.000 which is less than 0.005 which means there is a difference between after and before the application of the media with an average of 85%, the conclusion is that the media is effective in stimulating children's cognitive development, especially in number recognition.

Keywords: *Snakes and Ladders Game, Cognitive Development, Early Childhood*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PENGESAHAN DEKAN	ii
DEWAN PENGUJI.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN	iv
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	v
SURAT PERNYATAAN MEMAKAI JILBAB	vi
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	vii
MOTTO	viii
HALAMAN PERSEMBAHASAN	ix
KATA PENGANTAR.....	x
ABSTRAK	xiii
ABSTRACT	xiv
DAFTAR ISI.....	xv
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR GAMBAR.....	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	10
C. Pembatasan Masalah	11
D. Rumusan Masalah	11
E. Tujuan Pengembangan	11
F. Manfaat Pengembangan	12
G. Sistematika Pembahasan	13
BAB II KAJIAN KEPUSTAKAAN	
A. Kajian Penelitian yang Relevan	15
B. Landasan Teori.....	22
1. Pengembangan Media Pembelajaran	22
2. Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga.....	28
3. Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini	32
4. Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal di PAUD.....	51
5. Kebudayaan Daerah Jambi.....	54

BAB III METODE PENELITIAN

A. Metode Pengembangan	61
B. Prosedur Pengembangan	63
C. Desain Uji Coba Produk	68
D. Desain Uji Coba	71
E. Subjek Uji Coba	71
F. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	72
G. Teknik Analisis Data	77

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pengembangan Awal Media Permainan Ular Tangga Berbasis Kearifan Lokal	84
B. Hasil Uji Coba Produk	101
C. Revisi Produk Akhir	123
D. Analisis Hasil Media Permainan Ular Tangga Berbasis Kearifan Lokal	125
E. Pembahasan	137
F. Keterbatasan Penelitian	146

BAB V PENUTUP

A. Simpulan	148
B. Saran	150
C. Desiminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut	150

DAFTAR PUSTAKA	152
-----------------------------	------------

LAMPIRAN... ..	163
-----------------------	------------

DAFTAR RIWAYAT HIDUP	200
-----------------------------------	------------

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kriteria Validator	69
Tabel 3.2 Pedoman Observasi	72
Tabel 3.3 Pedoman Wawancara	73
Tabel 3.4 Indikator Angket Ahli Media	74
Tabel 3.5 Indikator Angket Ahli Materi.....	75
Tabel 3.6 Indikator Angket Ahli Budaya	76
Tabel 3.7 Indikator Angket Pendidik	76
Tabel 3.8 Skala Penilaian Validasi.....	78
Tabel 3.9 Kriteria Kevalidan Data Angket Ahli Media, Materi & Budaya ..	78
Tabel 3.10 Kriteria Penilaian Kemampuan Anak.....	81
Tabel 3.11 Interpretasi Hasil Uji Efektivitas	82
Tabel 4.1 Hasil Analisis Konten.....	93
Tabel 4.2 Formulasi Indikator Perkembangan Kognitif Anak	94
Tabel 4.3 Hasil Jawaban Angket Ahli Media.....	102
Tabel 4.4 Hasil Jawaban Angket Ahli Materi	105
Tabel 4.5 Hasil Jawaban Angket Ahli Budaya.....	107
Tabel 4.6 Hasil Jawaban Angket Pendidik.....	110
Tabel 4.7 Hasil <i>Pretest</i> Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Berbasis Kearifan Lokal.....	113
Tabel 4.8 Hasil <i>Pretest</i> Anak.....	114
Tabel 4.9 Hasil <i>Posttest</i> Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Berbasis Kearifan Lokal.....	118
Tabel 4.10 Hasil <i>Posttest</i> Anak	119
Tabel 4.11 Hasil Uji Normalitas	120
Tabel 4.12 Hasil Uji Normalitas Pada Uji Coba <i>Paired Sample t-test</i>	122
Tabel 4.13 Revisi Produk Akhir Media Permainan Ular Tangga Berbasis Kearifan Lokal	123

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Media Pembelajaran	27
Gambar 2.2 Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga	32
Gambar 2.3 Tahapan Perkembangan Kognitif AUD.....	40
Gambar 2.4 Karakteristik Perkembangan Kognitif AUD	42
Gambar 2.5 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Pengembangan Kognitif AUD.....	46
Gambar 2.6 Macam-macam Metode Pengembangan Kognitif AUD.....	50
Gambar 2.7 Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal di PAUD	53
Gambar 2.8 Kebudayaan Daerah Jambi	62
Gambar 3.1 Model Pengembangan ADDIE	62
Gambar 3.2 Desain Uji Coba Produk	68
Gambar 3.3 Desain <i>One Group Pretest Posttest</i>	79
Gambar 4.1 Proses Pembuatan Produk.....	97
Gambar 4.2 Desain Media Permainan Ular Tangga Berbasis Kearifan Lokal Sebelum Revisi.....	98

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Permohonan Izin Penelitian Tugas Akhir	164
Lampiran 2 Surat Balasan RA.....	165
Lampiran 3 Surat Validator Ahli Media.....	166
Lampiran 4 Lembar Validasi Ahli Media	167
Lampiran 5 Surat Validator Ahli Materi	172
Lampiran 6 Lembar Validasi Ahli Materi.....	173
Lampiran 7 Surat Validator Ahli Budaya.....	177
Lampiran 8 Lembar Validasi Ahli Budaya	178
Lampiran 9 Lembar Angket Guru	182
Lampiran 10 Hasil <i>Pretest</i>	186
Lampiran 11 Hasil <i>Posttest</i>	190
Lampiran 12 Hasil Wawancara	194
Lampiran 13 Kartu Bimbingan	197
Lampiran 14 Foto Kegiatan/Dokumentasi	198
Lampiran 14 Buku Petunjuk Penggunaan.....	199

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Indonesia memiliki banyak budaya lokal yang beragam. Salah satu cara untuk mengenal dan mempelajari hal tersebut dengan melalui pendidikan, terutama pendidikan anak usia dini. Pendidikan awal membentuk pendidikan berikutnya. Pendidikan mencakup upaya untuk mendorong, membimbing, dan mengasuh kegiatan pembelajaran yang akan membantu anak-anak memahami pengalaman belajar yang diberikan lingkungan mereka². Namun deras arus globalisasi dikhawatirkan berdampak pada terkikisnya budaya lokal tersebut. Tidak jarang ditemukan anak-anak yang lebih menyukai bermain *online* dengan gawai daripada melakukan permainan tradisional. Pengaruh arus globalisasi dan berkembangnya teknologi dapat dengan mudah mengikis budaya lokal³. Fenomena anak usia dini yang kurang tertarik dengan budaya lokal menjadi kewaspadaan untuk mengangkat serta melestarikan budaya lokal agar menjadi bagian *integrative* dalam pembelajaran⁴. Hal tersebut bertujuan untuk membantu anak mengenali dan menghargai budayanya. Pendidik

² Ansori, "Strategi pendidik dalam menumbuhkan karakter jujur pada anak usia dini", *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6.1 (2021), hal. 261–70

³ Noval Aris, Dewi Setyaningrum, Muhammad Aslam, Sabrina Putri, Tiara Wulan, Dadi Mulyadi Nugraha, Ahmad Fu'adin, "Pengaruh budaya asing terhadap kesadaran kalangan muda", *Jurnal Pelita Kota*, 4.2 (2023), hal. 419–29

⁴ Asep Muhyidin, "Pemertahanan nilai-nilai budaya lokal dalam pembelajaran sastra di sekolah", 2018

diharapkan dapat pula menyisihkan unsur budaya lokal dalam pembelajaran.

Pembelajaran dengan budaya lokal memberikan kesan tersendiri dalam pendidikan terutama untuk anak usia dini. Berdasarkan pernyataan wakil Bupati Gresik, muatan lokal atau unsur budaya lokal dalam pembelajaran penting untuk dikenalkan mulai dari tingkat pendidikan anak usia dini, hal tersebut sebagai upaya untuk menjaga budaya serta melestarikan kearifan lokal, sejarah, dan toleransi beragama yang sudah ditunjukkan beberapa abad lalu⁵. Oleh karena itu, pengenalan budaya lokal pada anak usia dini dikatakan penting untuk dilakukan sebagai upaya untuk melestarikan budaya setempat, salah satunya melalui unsur pendidikan.

Budaya Jambi memiliki pesona dengan nilai-nilai kearifan lokal. Namun, masyarakat zaman sekarang lebih cenderung memahami dan mengapresiasi budaya mereka hanya pada perayaan-perayaan tertentu atau hari besar nasional. Hasil survey yang dilakukan oleh Pamungkas menunjukkan bahwa kekayaan kearifan lokal tidak digunakan secara efektif untuk mendorong berbagai aspek perkembangan anak usia dini⁶. Namun, keterlibatan dalam budaya dapat membantu anak berpikir kritis, menjadi lebih percaya diri dan menjadi lebih kuat.

⁵ Editor Gresik, "Wabup Gresik bu min berharap pembelajaran budaya lokal di kenalkan sejak pendidikan anak usia dini", *Harianmerdeka.com*, 2023

⁶ Joko Pamungkas, "Survei pembelajaran kearifan lokal di taman kanak-kanak se-provinsi daerah istimewa Yogyakarta", *Al-Athfal : Jurnal Pendidikan Anak*, 5.1 (2019), hal. 1-20

Kearifan lokal merupakan salah satu ciri khas budaya ataupun kebiasaan pada suatu daerah yang memiliki nilai-nilai suatu kekayaan *culture*/budaya yang dijunjung tinggi oleh masyarakat. Menurut Suyadi & Selvi, menyatakan ruang lingkup budaya kearifan lokal dibagi menjadi beberapa bagian yakni: (1) cagar budaya, (2) prasarana budaya, (3) pakaian adat, (4) upacara adat, (5) pariwisata alam, (6) permainan tradisional, (7) warisan budaya, (8) museum, (9) kerajinan dan seni (tari), (10) desa, (11) legenda (cerita), (12) lembaga budaya, (13) makanan budaya, (14) wayang, dan (15) transportasi tradisional⁷. Begitu banyak ruang lingkup budaya yang dapat digunakan untuk dijadikan pendidik sebagai alat pembelajaran.

Salah satu alat yang dapat digunakan pendidik untuk mendorong semua aspek perkembangan anak usia dini adalah media pembelajaran. Stimulus perkembangan yang diberikan kepada anak usia dini harus sesuai dengan usia dan tahapan perkembangan anak karena setiap anak melewati fase perkembangan yang berbeda meskipun berusia sama. Bermain merupakan cara belajar anak usia dini, media pembelajaran harus digunakan agar proses pembelajaran anak usia dini berjalan lancar⁸. Sehingga, media pembelajaran sangat diperlukan untuk menstimulasi semua aspek perkembangan anak. Media yang menarik dapat menambah anak semangat dalam belajar.

⁷ Anida dan Delfia Eliza, "Pengembangan model pengembangan saintifik berbasis kearifan lokal untuk perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun", *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5.2 (2021).

⁸ Herman Zaini dan Kurnia Dewi, "Pentingnya media pembelajaran untuk anak usia dini", *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1.1 (2017), hal. 81–96.

Media dapat melibatkan pendidik dalam kegiatan dan menyampaikan informasi selama proses pembelajaran, memungkinkan pendidik untuk menyampaikan tujuan atau materi kepada anak. Namun, alat pembelajaran yang biasa digunakan pendidik adalah buku teks yang sudah ada dan terkesan monoton. Selain itu, guru tidak menggunakan media pembelajaran khusus yang menampilkan kebergaman budaya, seperti kearifan lokal setempat, saat pembelajaran. Selain memberikan stimulasi, informasi, dan sikap, fungsi media dalam kegiatan pembelajaran juga dapat membantu mengatur penerimaan informasi dengan lebih baik⁹. Penggunaan media pembelajaran berbasis kearifan lokal sangat penting bagi anak-anak agar mereka mudah mengenal kearifan lokal budaya yang ada di Indonesia. Namun, sedikit sekali media pembelajaran berbasis kearifan lokal yang tersedia bagi anak-anak saat ini, yang membuat anak harus memulai dengan mengenal kearifan lokal¹⁰. Oleh karena itu, media pembelajaran berbasis kearifan lokal ini sangat diperlukan untuk mendorong anak lebih mengetahui kearifan lokal yang ada pada lingkungannya.

Para guru mungkin menemukan bahwa memasukkan permainan ke dalam rencana pelajaran mereka adalah cara inovatif untuk meningkatkan pembelajaran anak. Menurut Montessori, masuk akal bagi para pengajar

⁹ Diana Mayasari Susi Darihastining, Silvina Nur Aini, Siti Maisaroh, "Penggunaan media audio visual berbasis kearifan budaya lokal pada anak usia dini", *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5.2 (2021), hal. 1594–1602.

¹⁰ Prajna Paratamarthasatya Ningrum dan Anna Kartika Wahyuningrum Anik Listariningrum, "Penggunaan media berbasis budaya pacerin (papan cerdas interaktif) untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis anak usia dini", *Journal Of Modern Early Childhood Education*, 2.1 (2022), hal. 34–40.

untuk memasukkan permainan dan materi pendidikan ke dalam kurikulum karena anak-anak selalu bermain¹¹. Permainan ular tangga dapat digunakan sebagai alat edukasi yang menghibur dan meningkatkan keterlibatan dan minat anak-anak untuk belajar. Permainan ini dirancang untuk memenuhi kebutuhan dan situasi anak-anak, sehingga mereka lebih sering memilih untuk bermain. Hal tersebut sejalan dengan Rahma yang menyatakan bahwa penggunaan media yang menarik akan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak monoton sehingga dapat menambah semangat belajar anak¹². Selain, memanfaatkan berbagai jenis media pembelajaran, memasukkan unsur kebudayaan lokal dalam pembelajaran juga dapat menjadi lebih interaktif, efektif dan menyenangkan untuk anak-anak.

Anak-anak harus dikenalkan dengan kearifan lokal melalui media edukasi agar mereka dapat memahaminya. Media juga dapat memengaruhi ketertarikan dan pertumbuhan anak terhadap budaya Indonesia¹³. Namun demikian, tidak banyak sumber daya pendidikan yang tersedia bagi anak-anak untuk mengajarkan mereka tentang informasi lokal¹⁴. Untuk membantu anak-anak memahami nilai kearifan budaya lokal, sumber belajar yang didasarkan pada kearifan lokal sangat penting.

¹¹ Maria Montessori, *The montessori method: the origins of an educational innovation: including an abridged and annotated edition of maria montessori's the montessori method*, ed. by Gerald Lee Gutek, berilustra (Rownman & Littlefield, 2004).

¹² Fatikh Inayahtur Rahma, "Media pembelajaran (kajian terhadap langkah-langkah pemilihan media dan implementasinya dalam pembelajaran bagi anak sekolah dasar)", *Pancawahana: Jurnal Studi Islam*, 14.2 (2019), hal. 87–99.

¹³ Anik Listariningrum. "Pengembangan....."6-73.

¹⁴ Anizae Ahmad dan Suhaila Saptiani, "Developing the "quite book" based on the acehnese culture to cultivate charactare of young children: preliminary finding", *International Conference on Early Childhood Education*, 2018, hal. 224–30.

Anak-anak akan lebih tertarik untuk belajar jika media pembelajaran yang digunakan guru menarik. Salah satu media yang dapat digunakan adalah permainan ular tangga. Sejak lama, masyarakat Indonesia telah bermain ular tangga. Permainan ini dimainkan oleh dua orang atau lebih dengan alas bermain yang terbuat dari kertas berpetak yang mengandung angka, dadu dan bidak. Namun, berkat kemajuan teknologi yang sangat pesat, permainan ular tangga ini telah banyak berubah secara signifikan menjadi tampilan yang memiliki aturan permainan khusus¹⁵. Kearifan lokal juga dapat diterapkan pada permainan ular tangga yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Karena permainan ular tangga ini sangat menyenangkan, anak-anak akan lebih tertarik untuk belajar sambil bermain dan dapat berpartisipasi secara langsung dalam proses pembelajaran. Media permainan ular tangga juga dapat membantu perkembangan kognitif anak.

Perkembangan kognitif anak usia dini yang telah ditetapkan dalam STTPA Permendikbud No.5 tahun 2022. Aspek perkembangan anak dirumuskan secara terpadu dalam bentuk deskripsi capaian perkembangan kognitif diantaranya; 1) mampu menyebutkan alasan, pilihan atau keputusannya, mampu memecahkan masalah sederhana, serta mengetahui hubungan sebab akibat dari suatu kondisi atau situasi yang dipengaruhi oleh hukum alam. 2) mampu menyimak, memiliki kesadaran akan pesan teks, alfabet dan fonemik, memiliki kemampuand asar yang diperlukan untuk

¹⁵ Behrooz Golchai, "Snaker and ladder: a new methode for increasing of medical students excitement", *Procedia-Sosial and Behavioral Sciences*, 4.7 (2012), hal. 2089–92.

menulis, memahami intruksi sederhana, mampu mengutarakan pertanyaan dan gagasannya serta mampu menggunakan kemampuan bahasanya untuk bekerja sama; dan. 3) memiliki kesadaran bilangan, mampu melakukan pengukuran dengan satuan tidak baku, menyadari adanya persamaan dan perbedaan karakteristik antar objek, serta memiliki kesadaran ruang dan waktu¹⁶. Kesadaran membilang pada anak usia dini dimulai dari hal sederhana. Mengaplikasikan prinsip aritmatika, menghitung, dan menginterpretasikan data kuantitatif dari lingkungan adalah salah satu bagian dari kompetensi ini. Diharapkan anak-anak akan menunjukkan keterampilan dasar dalam berpikir kritis, kreatif, dan bekerja sama selain meningkatkan kemampuan berhitung mereka. Ini sesuai dengan empat keterampilan abad ke-21 yang harus dikembangkan sejak kecil: komunikasi, kreativitas, pemecahan masalah dan pemikiran kritis, dan kerja sama tim¹⁷. Dengan pendekatan ini, anak-anak tidak hanya belajar memecahkan masalah, tetapi juga mengembangkan keterampilan social yang esensial untuk kehidupan mereka ke depan.

Menurut data yang dirilis oleh Badan Pusat Statistik pada bulan Oktober 2020, 88,30% anak Indonesia usia 3-6 tahun telah mencapai tingkat perkembangan yang sesuai. Dibandingkan dengan tiga dimensi lainnya, dimensi membaca dan berhitung untuk anak usia 3-6 tahun berada di bawah rata-rata, yaitu 64,60%. Ini menunjukkan bahwa hanya 64,60%

¹⁶ Vega Falcon Dr. Vladimir, "SKL Permendikbud 5 Tahun 2022", *Gastronomía Ecuatoriana y Turismo Local.*, 1.69 (2022), hal. 5–24.

¹⁷ Meyke Garzia, "Urgensi pendidikan karakter abad 21 pada anak usia dini", *Urgensi Pendidikan Karakter Abad 21 Pada Anak Usia Dini*, 2018, hal. 357–61.

perkembangan literasi numerasi anak sebanding dengan perkembangan literasi numerasi anak usia 5 sampai 6 tahun, dan 33,40% perkembangan numerasi anak masih rendah. Hal ini diperjelas oleh perkembangan anak usia dini, yang mengukur kemajuan anak-anak dalam domain literasi dan numerasi¹⁸. Rendahnya kemampuan ini disebabkan kurangnya minat dan motivasi, kualitas pendidikan yang tidak merata, dan kurikulum yang kurang relevan. Sehingga diperlukan upaya untuk meningkatkan kemampuan ini dengan pendekatan yang komprehensif dan melibatkan semua pihak.

Berdasarkan hasil *Programme for International Student Assessment* (PISA) untuk Indonesia tahun 2022, skor matematika dibawah rata-rata. Rata-rata skor PISA anggota OECD (*the organization for economic co-operation and development*) untuk nilai matematika adalah 489 sedangkan nilai matematika Indonesia berada kisaran nilai 375. Jika dilihat dari beberapa tes PISA yang telah diikuti Indonesia di awal mengikuti tes PISA mencapai angka 360 pada tahun 2003 dan mengalami peningkatan sebesar 391 di tahun 2006. Pada tahun 2009 skor Indonesia mengalami penurunan kembali dengan skor 371, namun pada tahun 2012 skor Indonesia mengalami peningkatan dengan skor 375, di tahun 2015 mengalami peningkatan kembali sebesar 386 dan di tahun 2018 Indonesia mengalami penurunan sebesar 379. Pada tahun 2022 skor Indonesia sebesar 366, angka

¹⁸ Badan Pusat Statistik, "Analisis perkembangan anak usia dini di indonesia sesuai hasil susenas dan riskesdas tahun 2018", 2020, hal. 11-71.

tersebut menjadi yang terendah sejak tahun 2006¹⁹. Factor penyebab rendahnya kemampuan ini termasuk kurangnya strategi pembelajaran yang efektif dan kurang bervariasinya metode pembelajaran yang digunakan oleh guru.

Akibatnya, anak-anak harus segera terlibat dalam kegiatan berhitung yang menggabungkan konsep-konsep dasar karena mereka membutuhkan pendidikan berhitung yang baik. Dengan dukungan orang tua, guru harus berusaha sebaik mungkin untuk membantu anak-anak belajar berhitung. Kegiatan yang berkaitan dengan matematika adalah cara yang paling efektif untuk mencapai hal ini²⁰. Inilah sebabnya mengapa memiliki lingkungan belajar yang menyenangkan dan nyaman sangat penting jika anak-anak ingin mencapai tingkat perkembangan kognitif yang diinginkan. Salah satu cara untuk meningkatkan keterampilan berhitung anak-anak adalah dengan memainkan permainan ular tangga dengan media yang tepat.

Namun pada kenyataannya di RA Al-Fattah Jangga Baru, peneliti juga menemukan bahwa perkembangan kognitif khususnya pada kemampuan mengenal angka dan berhitung anak belum berkembang baik. Hal tersebut dilihat dari kegiatan anak saat belajar di kelas, beberapa anak belum dapat mengenal angka dan berhitung. Selain itu, peneliti juga melihat masih ada anak yang responnya masih belum fokus dengan materi yang diberikan oleh guru dan bahkan ada yang lebih memilih bercerita dengan

¹⁹ Siti Sarah Jauhari, "Perbandingan skor PISA Indonesia dari tahun ke tahun, alami penurunan pada 2022", *GoodStats*, 2023.

²⁰ Lisnawaty, *Metode mengajar matematika* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 1992).

teman sebangkunya dibanding melihat atau memperhatikan materi pembelajaran yang diberikan guru. Berdasarkan hasil observasi keadaan ini salah satunya dipengaruhi oleh kurang variasinya guru dalam menggunakan model pembelajaran sehingga penyampaian yang dilakukan apa adanya dan tidak dapat mencapai materi dengan maksimal yang dapat menstimulasi perkembangan kognitif anak. Karena keterbatasan media yang dimiliki oleh sekolah, menjadikan guru menggunakan media seadanya sehingga anak kurang berminat terhadap pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan diatas, peneliti ingin melakukan sebuah penelitian yang bertemakan: “Pengembangan Media Pembelajaran AUD Permainan Ular Tangga Berbasis Kearifan Lokal untuk Mesntimulasi Perkembangan Kognitif”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka identifikasi masalah penelitian ini yaitu:

1. Kurang menariknya media yang digunakan pada saat proses pembelajaran
2. Anak menjadi kurang berminat untuk mengikuti pembelajaran yang sedang berlangsung
3. Anak kurang focus pada saat pembelajaran
4. Proses belajar mengajar yang terkadang monoton.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, maka pembatasan masalah penelitian ini yaitu:

1. Permasalahan yang berkaitan dengan penggunaan bahan ajar
2. Kurang menariknya media pembelajaran yang digunakan
3. Kurangnya focus anak pada saat pembelajaran berlangsung
4. Pembelajaran yang terkadang monoton
5. Permasalahan terjadi pada anak usia 4-6 tahun.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana media pembelajaran AUD permainan ular tangga berbasis kearifan lokal untuk menstimulasi perkembangan kognitif?
2. Mengapa media pembelajaran AUD permainan ular tangga berbasis kearifan lokal untuk menstimulasi perkembangan kognitif perlu dikembangkan?
3. Apa implikasi dari implementasi media pembelajaran AUD permainan ular tangga berbasis kearifan lokal untuk menstimulasi perkembangan kognitif?

E. Tujuan Pengembangan

Penelitian ini memiliki tujuan untuk pengembangan media pembelajaran AUD permainan ular tangga berbasis kearifan lokal untuk menstimulasi perkembangan kognitif, sebagai berikut:

1. Mengidentifikasi proses pengembangan media pembelajaran AUD permainan ular tangga berbasis kearifan lokal untuk menstimulasi perkembangan kognitif.
2. Menganalisis dan mengevaluasi kelayakan media pembelajaran AUD permainan ular tangga berbasis kearifan lokal untuk menstimulasi perkembangan kognitif.
3. Menemukan efektivitas media pembelajaran AUD permainan ular tangga berbasis kearifan lokal untuk menstimulasi perkembangan kognitif.

F. Manfaat Pengembangan

Adapun manfaat dalam penelitian ini yakni menjelaskan rancangan, pengembangan dan pelaksanaan media pembelajaran AUD permainan ular tangga berbasis kearifan lokal untuk menstimulasi perkembangan kognitif. Adapun secara spesifik, manfaat penelitian ini diantaranya sebagai berikut:

1. Kegunaan Teoritis

Secara teoritis penelitian ini dapat memberikan pengetahuan serta dapat dijadikan kajian bagi para pembaca, khususnya untuk menstimulasi perkembangan kognitif anak melalui media pembelajaran permainan ular tangga berbasis kearifan lokal .

2. Kegunaan Praktis

- a. Bagi anak didik dapat menstimulasi perkembangan kognitif anak mempermudah anak mengenal konsep angka, mengenalkan anak

kearifan lokal , memotivasi anak untuk bermain sambil belajar, dan mengajarkan anak untuk mematuhi aturan.

- b. Bagi pendidik dapat dijadikan sebagai bahan rujukan untuk melatih dan mengenalkan media pembelajaran permainan kepada anak berbasis kearifan lokal, serta membantu guru dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan.
- c. Bagi peneliti menambah pegalaman, pengetahuan dan keterampilan dalam membuat media pembelajaran yang menarik untuk anak.
- d. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini diharapkan menjadi bahan referensi untuk penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan tema penelitian ini.

G. Sistematika Pembahasan

Dalam menjabarkan pembahasan yang sistematis, untuk itu peneliti menyajikan penelitian yang akan disusun dengan sistematika pembahasan sebagai berikut:

BAB I menyajikan latar belakang masalah, identifikasi masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan pengembangan, manfaat pengembangan, dan sistematika pembahasan.

BAB II berisi kajian kepustakaan yang terdiri dari kajian penelitian yang relevan dan landasan teori.

BAB III menjelaskan metode penelitian yang terdiri dari metode pengembangan prosedur pengembangan, desain uji coba produk, desain uji

coba, subjek uji coba, teknik dan instrument pengumpulan data, serta teknik analisis data.

BAB IV menjelaskan hasil penelitian dan pembahasan tentang pengembangan produk, kelayakan produk dan efektivitas produk terhadap perkembangan kognitif anak usia dini dan keterbatasan peneliti dalam penelitian .

BAB V merupakan penutup yang berisi kesimpulan serta saran yang dibuat oleh penulis untuk penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan pembahasan penelitian, desiminasi dan pengembangan produk lebih lanjut.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media permainan ular tangga berbasis kearifan lokal yang dikaitkan dengan rumusan masalah dan tujuan penelitian, maka diperoleh kesimpulan berikut:

1. Media pembelajaran permainan ular tangga berbasis kearifan lokal dikembangkan menggunakan model desain pengembangan ADDIE, dengan langkah-langkah berikut: *analysis, desain, development, implementation, evaluation* mencakup analisis dimulai dengan analisis kebutuhan, yaitu pada kondisi sarana, kurikulum, guru dan anak. Selanjutnya yakni desain yang disesuaikan dengan kebutuhan yang didapat dari analisis, bermula dari pembuatan desain, pemilihan gambar dan penyesuaian ukuran gambar yang akan digunakan. Font tulisan disesuaikan dengan ukuran media. Langkah selanjutnya yakni *development* atau pengembangan produk yang disesuaikan dengan tahap desain sehingga menjadi media permainan ular tangga berbasis kearifan lokal. Berikutnya *implementation*, dimana media diterapkan pada lembaga yang diteliti. Selanjutnya *evaluation* merupakan tahap akhir dari pengembangan ADDIE. Hal ini merupakan langkah yang efektif dalam mengembangkan produk permainan ular tangga berbasis kearifan lokal.

2. Kelayakan produk dilakukan validasi desain produk media permainan ular tangga berbasis kearifan lokal dengan hasil ahli media sebesar 95% dengan kualifikasi “sangat layak”, dari validasi ahli materi diperoleh hasil sebesar 92% dengan kualifikasi “sangat layak”, kemudian dari validasi ahli budaya diperoleh hasil sebesar 92% dengan kualifikasi “sangat layak”, selanjutnya penilaian dari pendidik diperoleh 93% dengan kualifikasi “sangat layak”.
3. Media permainan ular tangga berbasis kearifan lokal telah memenuhi kriteria sebagai media yang efektif dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak khususnya pada pengenalan angka. Hal tersebut dapat dilihat dari uji *t* yang menunjukkan nilai yang diperoleh pada *sig.* (2 *tailed*) sebesar $0,000 < 0,005$. Melalui hasil tersebut dapat diketahui bahwa terdapat perbedaan rata-rata dalam mengenal angka pada anak usia dini di kelompok B2 RA Al-Fattah Jangga Baru. Nilai yang diperoleh lebih besar saat media permainan ular tangga berbasis kearifan lokal diterapkan pada anak untuk mengenal angka. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan perkembangan kognitif anak dikelas khususnya pada pengenalan angka. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan sebelum dilakukan perlakuan dan sesudah dilakukan perlakuan menggunakan media permainan ular tangga berbasis kearifan lokal disebut media yang efektif untuk digunakan oleh anak sebagai media pembelajaran.

B. Saran

1. Bagi guru

Produk pengembangan sangat disarankan untuk dipergunakan di lembaga pendidikan anak usia dini. Permainan ini dapat memberikan dampak positif dari pembelajaran langsung yang dilakukan. Penggunaan permainan ini disarankan harus adanya pengawasan dari guru agar tepat guna dan tidak membahayakan bagi anak.

2. Orang tua

Produk permainan ini sangat disarankan untuk dimainkan bersama keluarga, berilah anak kesempatan untuk melakukan kegiatan menyenangkan seperti melakukan permainan ini. Ketika melakukan permainan damping anak agar anak bisa eksplorasi lebih jauh.

3. Bagi peneliti

Penelitian ini tentu memiliki kekurangan yang memerlukan perbaikan. Besar harapan dari penulis agar nanti penelitian ini dikembangkan dan dilanjutkan oleh peneliti selanjutnya.

C. Diseminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

1. Dimensi Produk

- a. Setelah jadi produk ini berbentuk karpet dan dapat digunakan di sekolah
- b. Produk digunakan untuk pembelajaran

2. Pengembangan Produk Lebih Lanjut

- a. Produk dapat dikembangkan lebih lanjut dan ditambah dengan item yang menarik di dalam media.
- b. Produk dapat ditambah/diganti dengan tema yang lebih beragam



DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Syarif, 'Lima senjata tradisional Jambi', *AntaraJambi*, 2018
- Agustianti, Pandriadi, Lissiana Nussifera, Wahyudi, L. Angelianawati, Igit Meliana, Effi Alfiani Sidik, Qomarotun Nurlaila, Nicholas Simarmata, Irfan Sophan Himawan, Elvis Pawan, Faisal Ikham, Astri Dwi Andriani, Ratnadewi, I Rai Hardika, Rifka, *Metode penelitian kuantitatif dan kualitatif*, ed. by Ni Putu Gatriyani, Nanny Mayasari, Cetakan Pe (Makassar: CV. Tohar Media, 2022)
- Aminah, Siti, Noly Ramawani, Niki Azura, Stella Fronika, Shaqila Meitha Hasanah, and Tasya Salsabillah, 'Pengaruh metode belajar sambil bermain terhadap perkembangan kognitif anak usia sekolah dasar', *Science and Education Journal (SICEDU)*, 1.2 (2022), 465–71
- Anditiasari, Nungki, and Nuriana Rachmani Dewi, 'Analisis teori perkembangan kognitif piaget pada anak usia 11 tahun di brebes', *Mathline : Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 6.1 (2021), 97–108
- Anik Listariningrum, Prajna Paratamarthasatya Ningrum dan Anna Kartika Wahyuningrum, 'Penggunaan Media Berbasis Budaya Pacerin (Papan Cerdas Interaktif) untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Anak Usia Dini', *Journal Of Modern Early Childhood Education*, 2.1 (2022), 34–40
- Ansori, 'Strategi pendidik dalam menumbuhkan karakter jujur pada anak usia dini', *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6.1 (2021), 261–70
- Ardi Isnanto, Bayu, '9 nama alat musik Jambi dan penjelasannya', *DetikSumbagsel*, 2023
- Ardiyah, Elbi, *Wawancara wali kelas b2 ra al-fattah Jangga Baru*, 2024
- , *Wawancara wali kelas b2 ra al-fattah Jangga Baru*, 2024
- Arikunto, Suharsimi, *Dasar-dasar evaluasi pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2017)
- Aris, Dewi Setyaningrum, Muhammad Aslam, Sabrina Putri, Tiara Wulan, Dadi Mulyadi Nugraha, Ahmad Fu'adin, Noval, 'Pengaruh budaya asing terhadap kesadaran kalangan muda', *Jurnal Pelita Kota*, 4.2 (2023), 419–29
- Atika Setiawati, Feby, and Suyadi, 'Penerapan strategi pembelajaran melalui permainan ular tangga tantangan dalam meningkatkan perkembangan kognitif pada anak usia dini', *Jurnal Buah Hati*, 8.1 (2021), 49–61
- Audina, Rati, Kris Setyaningsih, and Izza Fitri, 'Pengaruh media permainan ular

- tangga terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di tk dharma wanita pampangan oki', *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1.3 (2022), 295–304
- Aze, 'Permainan adang-adangan', *Perpustakaan Digital Budaya Indonesia*, 2019
- Branch, Robert Maribe, *Instructional design: the addie approach* (Springer Science Business Media. LLC, 233 Spring Street, New York, NY 10013, USA, 2009)
- Brydges, Jasmin K Landes, Corinne L Reid, Catherine Campbell, Noel French, Mike Anderson, Chirstopher R, 'Cognitive outcomes in children and adolescents born very preterm: a meta-analysis', *Developmental Medicine and Child Neurology*, 5.60 (2018), 452–68
- Cahyanti, Siska, Epritha Kurniawati, and Hanggara Budi Utomo, 'Pengembangan permainan ular tangga raksasa untuk menstimulasi perkembangan kognitif anak usia dini', *Jurnal Pelita PAUD*, 7.2 (2023), 322–30
- Cartono, Randi, *Gerbang kreativitas jagad permainan interaktif* (Bumi Aksara, 2013)
- Darihastining, Silvina Nur Aini, Siti Maisaroh, Diana Mayasari, Susi, 'Penggunaan media audio visual berbasis kearifan budaya lokal pada anak usia dini', *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5.2 (2021), 1594–1602
- Dewi, Herman Zaini dan Kurnia, 'Pentingnya media pembelajaran untuk anak usia dini', *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1.1 (2017), 81–96
- Dewi, Novriana, 'Mengenal teluk belango dan tengkuluk', *Akartunggang.Com*, 2014
- Dhiu, Dek Ngurah Laba Laksana, Florentianus Dopo, Efrida Ita, Yanuarius Ricardus Natal, Maxima Yohana Jau, Melania Restintuta Ngonu, Maria Relista Kembo, Marianus Deghe, Beatrix Wunu, Odilina Palmarista Azi Tawa, Konstantius Dua, *Aspek perkembangan anak usia dini*, ed. by Konstantius Dua Dhiu, Dek Ngurah Laba Laksana (Jawa Tengah: PT Nasya Expanding Management, 2021)
- Dimyati, Johni, *Metodologi penelitian dan aplikasinya pada pendidikan anak usia dini (paud)* (Jakarta: Kencana, 2013)
- Djamarah, Syaiful Bahri, *Strategi belajar mengajar*, cetakan 4 (Jakarta: Reineka Cipta, 2010)
- Dkk, Harun, *Pengembangan model pendidikan karakter berbasis multi kultural dan kearifan lokal bagi siswa paud*, edisi pert (Yogyakarta: UNY Press, 2019)

- Donnerlly, Charles H Hillman, Darla Castelli, Jennifer L Etnier, Sarah Lee, Phillip Tomporowski, Kate Lambourne, amanda N Szabo-Reed, Joseph E, 'Physical activity, fitness, cognitive function, and academic achievement in children: a systematic review', *Medicine and Science in Sports and Exercise*, 48.6 (2016), 1197–1222
- Dr. Vladimir, Vega Falcon, 'SKL permendikbud 5 tahun 2022', *Gastronomía Ecuatoriana y Turismo Local.*, 1.69 (2022), 5–24
- Editor Gresik, 'Wabup gresik bu min berharap pembelajaran budaya lokal di kenalkan sejak pendidikan anak usia dini', *Harianmerdeka.com*, 2023
- Eka Dewi Utari, Syarifuddin dan, *Media pembelajaran (dari masa konvensional hingga masa digital)* (Palembang: Bening Media Publishing, 2022)
- Eliza, dan Anida, Delfi, 'Pengembangan model pembelajaran saintifik berbasis kearifan lokal untuk perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun', *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5.1 (2021), 1557–65
- Eliza, Anida dan Delfia, 'Pengembangan model pengembangan saintifik berbasis kearifan lokal untuk perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun', *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5.2 (2021), 1557–65
- Elly Sukmanasa, Tustiyana Windiyani, Lina Novita, 'Pengembangan media pembelajaran komik digital pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial bagi siswa kelas v sekolah dasar di kota bogor', *JPSD*, 3.2 (2017), 2540–9093
- Fadlillah, Lilif Muallifatul Khorida Filasofa, Wartini, Eliyyil Akbar, Syifa Fauziyah, M, *Edutainment pendidikan anak usia dini menciptakan pembelajaran menarik, kreatif dan menyenangkan* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2014)
- Fardiah, Fardiah, Santosa Murwani, and Nurbiana Dhieni, 'Meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini melalui pembelajaran sains', *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4.1 (2019), 133
- Fatimah Ibda, 'Perkembangan kognitif: teori Jean Piaget', *Intelektualita*, 3.1 (2015), 27–38
- Fatmawati, Soraya, 'Efektifitas forum diskusi pada e-learning berbasis moodle untuk meningkatkan partisipasi belajar', *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 9.2 (2019)
- Fauziyah, Muzakki, Puji Yanti, 'Implementasi pembelajaran anak usia dini berbasis budaya lokal di paud full day school', *Jurnal Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat*, 2.1 (2015), 39–54
- Fitrawati, 'Efektivitas penggunaan media puzzle angka terhadap kemampuan

mengenai lambang bilangan 1-10 pada anak usia 4-5 tahun di tk nurul ilmi paccinongan Kab. Gowa' (UIN Alauddin Makassar, 2023)

Fitriya, Anita, 'Penggunaan metode karyawisata dalam meningkatkan kemampuan sosial anak usia dini di ra al azhar Kabupaten Jember', *Childhood Education : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3.2 (2022), 159–80

Gardjito, Murdijati, *Kuliner Jambi: telusuri jejak melayu, sedap meresap dalam kalbu* (PT Gramedia Pustaka Utama, 2017)

Garzia, Meyke, 'Urgensi pendidikan karakter abad 21 pada anak usia dini', *Urgensi Pendidikan Karakter Abad 21 Pada Anak Usia Dini*, 2018, 357–61

Golchai, Behrooz, 'Snaker and ladder: a new methode for increasing of medical students excitement', *Procedia-Sosial and Behavioral Sciences*, 4.7 (2012), 2089–92

Hanina, Aiman Faiz, Dewi Yuningsih, Putri, 'Upaya guru dalam mengatasi kejenuhan belajar peserta didik di masa pandemi', *Jurnal Basicedu*, 5.5 (2021), 3791–98

Hasanah, dan Critiana Normalita de Lima, Ferry Irawan, Sabrina Tigi, Defi Ambarwati, Nurlayli, 'Pengembangan permainan dadu tematik berbasis kearifan lokal Papua untuk mengembangkan aspek perkembangan kognitif, bahasa dan motorik anak tk kelompok b di tk al hikmah Merauke', *Jurnal Pendidikan Indonesia: Teori, Penelitian Dan Inovasi*, 2, No.6 (2022), 229–36

Hasanah, dan Hidayatu Munawaroh, Eli Nur, 'Peningkatan pendidikan berbasis kearifan lokal melalui media wayang kulit sejak usia dini', *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini Sekolah Tinggi Agama Islam Al-Amin Gersik*, 2 No.1 (2024)

Hascan, Muhammad Alpin, and Suyadi Suyadi, 'Penerapan teori belajar kognitif pada mata pelajaran pai tingkat smp di sit bina insan batang kuis', *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 5.2 (2021), 138–46

Hasibuan, Rahyana, and Dadan Suryana, 'Pengaruh metode eksperimen sains terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun', *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6.3 (2021), 1169–79

Holeng, Feriderieks, *Kiprah kepala sekolah, mutu guru, proses pembelajaran, dan penggunaan media pembelajaran untuk mutu sekolah* (CV Sarnu Untung)

Husna, *Permainan tradisional indonesia* (CV Andi Offset, 2009)

Indrajati, Herdina, *Psikologi perkembangan dan pendidikan anak usia dini sebuah bunga rampai*, Jakarta: Prenadamedia Group, 2017

- Isnaeni, Dewi Hildayah, Neni, 'Media pembelajaran dalam pembentukan interaksi belajar siswa', *Jurnal Sytex Transformation*, 1.5 (2020), 148–56
- Ivadah, Facriatul, 'Pengembangan media pembelajaran powtoon meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran agama islam dan budi pekerti di SMAN 2 Sidoarjo' (UIN Sunan Ampel Surabaya, 2022)
- Izzati, Lailatuh, and Yulsyofriend, 'Pengaruh metode bercerita dengan boneka tangan terhadap perkembangan kognitif anak usia dini', *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4.1 (2020), 472–81
- Jannah, Raudhatul, 'Peranan media kartu angka dalam peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia 3-4 tahun' (Universitas Alauddin Makassar, 2021)
- Jauhari, Siti Sarah, 'Perbandingan skor PISA Indonesia dari tahun ke tahun, Alami Penurunan Pada 2022', *GoodStats*, 2023
- Jean, Piaget, 'Early numeracy development through play', *Journal of Child Psychology*, 45.2 (2020), 210–25
- Jones, 'The impact of counting games on early numeracy skills', *Educational Psychology Review*, 33.4 (2022), 432–48
- Kamid, Resmita, Rohati, 'Analisis nilai-nilai yang terkandung dalam alat musik kelintang kayu yang berkaitan dengan pembelajaran pola barisan dan deret', *AKSIOMA: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5.3 (2016), 26–33
- Kariman, Daru Wahyuningsih dan Supurwoko, 'Pengembangan media pembelajaran ular tangga fisika untuk siswa smp/mts kelas viii', *Jurnal Pendidikan Fisika*, 2.1 (2014)
- Kementerian Pendidikan Nasional, 'Peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan Republik Indonesia No.137 Tahun 2014', 2014
- Khadijah, *Perkembangan kognitif anak usia dini* (Perdana Publishing, 2016)
- Khaeriyah, Ery, Aip Saripudin, and Riri Kartiyawati, 'AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak Penerapan Metode Eksperimen Dalam Pembelajaran Sains Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini', *Penerapan metode eksperimen dalam pembelajaran sains untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini*, 4.2 (2018), 104–6
- Kristina, Marilin, and Ruly Nadian Sari, 'Pengaruh edukasi stimulasi terhadap perkembangan kognitif anak usia dini', *Journal Of Dehasen Educational Review*, 2.01 (2021), 1–5
- Kurniasih dan Sri Wartini, 'Penerapan model atik untuk meningkatkan literasi

numerasi anak usia dini melalui media permainan ular tangga raksasa di pos paud pelangi', *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3.2 (2022), 145–56

Kusumawati, Susijanti, Nurul Khotimah, and Imanuel Puling, 'Efektivitas penggunaan media ular tangga bilangan raksasa untuk menstimulasi kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun', *Aura: Jurnal Pendidikan Aura*, 4.2 (2023), 209–19

Latif, Mukhtar, *Orientasi baru pendidikan anak usia dini* (Jakarta, 2013)

Latifah, Eka Setiawati, Abdul Basith, Sri, 'Pengembangan lembar kerja peserta didik (lkpd) berorientasi nilai-nilai agama islam melalui pendekatan inkuiri terbimbing pada materi suhu dan kalor', *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 5.1 (2016), 43–51

Lisnawaty, *Metode mengajar matematika* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 1992)

Mahardika, Nuruddin Wiranda, Mitra Pramita, Andi Ichsan, 'Pembuatan media pembelajaran menarik menggunakan canva untuk optimalisasi pembelajaran daring', *Jurnal Pendidikan dan Pengabdian Masyarakat*, 4.3 (2021), 2614–7947

Mahnum, Nunu, 'Kajian terhadap langkah-langkah pemilihan media dan implementasinya dalam pembelajaran', *Jurnal Pemikiran Islam*, 37.1 (2012), 28

Maraetusholihah, WawanPriyanto, Aries Tika Damayani, Herlinda, 'Pengembangan media pembelajaran tematik ular tangga berbagai pekerjaan', *MIMBAR PGSD Undiksa*, 7.3 (2019)

Marhat, Fatonah Supian, Putri, Selfi, 'Pernana lembaga adat dalam melestarikan budaya melayu Jambi', *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53.9 (2017), 191–203

Masganti, Dkk, *Pengembangan kreativitas anak usia dini* (Medan: Perdana Publishing, 2016)

Mastiyah, Siti, 'Teori perkembangan kognitif pemikiran Jean Piaget', *Tarbiyatul Misbah (Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan)*, 14.1 (2021), 62–79

Maulana, Kaifa Ni'matul Jannah, Sabrina Wahida Ramadhani, Marsha Safa Nabilla, Evi Natalia Situmeang, Tian Maisi, Qonita Ghina Anbarputri, Amanda Rosadila Safitri, Putri Maharani, Rhafi Athayya Alfarisi, Fauzi Nurhamdi, Defara Oda Rahma Aldora, Della Nurs, Faisal Masri, *Eksplorasi warisan budaya Provinsi Jambi: melestarikan tradisi dan kearifan lokal*, ed. by Hary Soedarto Harjono, Ade Bayu Saputra (Bengkulu: CV Brimedia Global, 2024)

- Maulidah, Evi, 'Analisis faktor-faktor yang mempengaruhi kualitas lulusan tk al-hidayah 72', *Childhood Education : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3.2 (2022), 146–58
- Media, Tim, *Al-qur'an surah an-nahl ayat 78* (Al-Fatih Qur'an)
- Mimin, Elka, 'Pengembangan model kurikulum paud 2013 berbasis kearifan lokal suku ngalum ok', *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6.1 (2022), 374–88
- Mincemoyer, Claudia C, *Exploring developmentally appropriate practice (dap) child development principles that inform dap* (The Pennsylvania State University, 2016)
- Montessori, Maria, *The Montessori method: the origins of an educational innovation: including an abridged and annotated edition of maria montessori's the montessori method*, ed. by Gerald Lee Gutek, berilustra (Rownman & Littlefield, 2004)
- Muhlirarini, Hamzah dan, *Perencanaan dan strategi pembelajaran matematika* (PT Raha Grafindo Persada, 2014)
- Muhyidin, Asep, 'Pemertahanan nilai-nilai budaya lokal dalam pembelajaran sastra di sekolah', 2018
- Mujib, dan Nailur Rahmawati, Fathul, *Metode permainan-permainan edukatif dalam belajar bahasa arab* (Yogyakarta: Diva Press, 2013)
- Mulyani, Novi, *Perkembangan dasar anak usia dini* (Yogyakarta: Gava Media, 2018)
- Murniarti, Erni, 'Teori Perkembangan kognitif Jean Piaget, perkembangan psikososial dan teori Moral Kohlberg' (Universitas Kritis Indonesia, 2020)
- Muspawati, Mohammad, Rahayu, Gusti, *Mengenal bahasa dan seni tradisional melayu Jambi* (Jambi: Salim Media Indonesia, 2019)
- Muzdalifah, Nurul, and Novitawati Novitawati, 'Mengembangkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal benda berdasarkan fungsi menggunakan model pbl dan metode tanya jawab pada kelompok a tk mekar sari balangan', *Jurnal Inovasi, Kreatifitas Anak Usia Dini (JIKAD)*, 4.2 (2024), 13
- Noor, Fu'ad Arif, 'Perkembangan kognitif anak raudhatul athfal', *Jurnal Program Studi PGRA*, 4.2 (2018)
- Novitasari, Yesi, 'Analisis Permasalahan "Perkembangan kognitif anak usia dini"', *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2.01 (2018), 82–90
- Nur Amini, and Naimah Naimah, 'Faktor hereditas dalam mempengaruhi

- perkembangan intelligensi anak usia dini', *Jurnal Buah Hati*, 7.2 (2020), 108–24
- Nurfadhillah, Septy, *Media pembelajaran: pengertian media pembelajaran, landasan, fungsi, manfaat, jenis-jenis media pembelajaran dan cara kegunaan kedudukan media pembelajaran*, ed. by Resa Awahit (Jawa Barat: CV Jejak, Anggota IKAPI, 2021)
- Nurrita, Teni, 'Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa', *Misykat: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Qur'an, Hadist, Syariah*, 1.1 (2018), 187
- Nusa, dan Hendarman, Putra, *Metodelogi penelitian kebijakan* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2010)
- Oase, 'Adu si jontu', *Perpustakaan Digital Budaya Indonesia*, 2014
- Pamungkas, Joko, 'Survei pembelajaran kearifan lokal di taman kanak-kanak se-provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta', *Al-Athfal : Jurnal Pendidikan Anak*, 5.1 (2019), 1–20
- Prasetya, Linda Miftahul Jannah, Bambang, *Metode penelitian kuantitatif* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persasa, 2005)
- Pratiwi, Ika, 'Peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan pada anak usia 4-5 tahun melalui media makanan lanting angka di tk tunas harapan karanggedang Kabupaten Kebumen' (Universitas Negeri Semarang, 2020)
- Rahardjo, Maria Melita, and Sisilia Maryati, *Buku panduan guru pengembangan pembelajaran, Journal of Chemical Information and Modeling*, 2021, LIII
- Rahma, Fatikh Inayahtur, 'Media pembelajaran (kajian terhadap langkah-langkah pemilihan media dan implementasinya dalam pembelajaran bagi anak sekolah dasar)', *Pancawahana: Jurnal Studi Islam*, 14.2 (2019), 87–99
- Rahma, Siti, *Media ular tangga meningkatkan kemahiran membaca bahasa arab sederhana*, ed. by Muhammad Hidayat dan Miskadi (Nusa Tenggara Barat: Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia, 2021)
- Rahmawati, Amalia Yunia, 'Pengaruh penerapan metode bermain peran terhadap kecerdasan kinestetik anak kelompok b di raudhatul athfal al-fatih Sungai Sibam Pekanbaru', 2020, 68
- Rifki, Afandi, 'Pengembangan media pembelajaran permainan ular tangga untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dan hasil belajar ips di sekolah dasar', *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 1.1 (2015), 77–89
- Rismadani, dan Defni Satria, Rita Kurnia, Fitri, 'Pengembangan alat permainan

- edukatif (ape) ular tangga untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak usia 4-5 tahun', *Generasi Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 5, No.1 (2022)
- Royani, Dadan Suryana, Ida, 'Peningkatan kemampuan konsep bilangan melalui bermain ular tangga pada anak usia dini', *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7.1 (2023), 17–26
- Rusman, *Belajar dan pembelajaran berbasis komputer* (Bandung: Alfabeta, 2012)
- Sa'adah, dan Wahyu, Risa Nur, *Metodologi penelitian r&d* (Malang: Literasi Nusantara, 2020)
- Said, Alamsyah, *95 Strategi mengajar multiple intelligences: mengajar sesuai kerja otak dan gaya belajar siswa (edisi pertama)* (Prenada Media, 2017)
- Saka, Nivo Yudanani, 'Pengembangan media pembelajaran buku bergambar untuk meningkatkan keterampilan menulis narasi kelas v sd/mi', 2020
- Saptiani, Anizae Ahmad dan Suhaila, 'Developing the "quite book" based on the acehnese culture to cultivate charactare of young children: preliminary finding', *International Conference on Early Childhood Education*, 2018, 224–30
- Saputro, Budiyo, *Manajemen penelitian pengembangan (research & development) bagi penyusun tesis dan disertasi*, cetakan I (Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2017)
- Satrianawati, *Media dan sumber belajar* (Deepublish, 2018)
- Sembiring, Naufal Diyaul, Hanidan, Ilman Ali, Event Rempunta Depari, Arliza Darosa, Nur Khalifah, Desika Agusman Nadela, Cuttiara Indah Palawansa, Emilia Cahyani, Rika Oktiyani, Dea Navira, Azkia Dwi Kurnia, Dinie Maida Putri, Adelina Renawati Tambunan, S, M.Tegar, *Menyelami kebudayaan Jambi relevansi dan revitalisasi*, ed. by Ade Bayu Saputra, R.Imam Suwardi (Bengkulu: CV Brimedia Global, 2024)
- Sit, Masganti, *Psikologi perkembangan anak usia dini edisi pertama* (Depok: Kencana, 2017)
- Sriningsih, Nining, *Pembelajaran matematika terpadu untuk anak usia dini*, cet. 3 (Bandung: Pustaka Sebelas, 2009)
- Statistik, Badan Pusat, 'Analisis perkembangan anak usia dini di indonesia sesuai hasil susenas dan riskesdas tahun 2018', 2020
- Sugiyono, *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan r&d* (Bandung: Alfabeta CV, 2017)

- , *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan r&d* (Bandung: Alfabeta, 2015)
- Sulyandari, Ari Kusuma, *Perkembangan kognitif dan bahasa anak usia dini*, ed. by Gurepedia/Br (Jawa Timur: Guepedia the first on-publisher in Indonesia, 2021)
- Sumabtoro dan joko, Teguh, 'Pembelajaran kooperatif tipe teams games turnament (tgt) menggunakan media permainan ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar siswa', *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 2.2 (2013)
- Sumantri, Mohammad Syarif, *Strategi pembelajaran teori dan praktik di tingkat pendidikan dasar* (PT Raha Grafindo Persada, 2015)
- Susanto, Ahmad, *Perkembangan anak usia dini: pengantar dalam berbagai aspeknya* (Kencana, 2011)
- Sutami, Hermina, 'Kamus besar bahasa indonesia pusat bahasa; edisi keempat', *Wacana, Journal of the Humanities of Indonesia*, 11.2 (2014)
- Syawaluddin, dan Khaerunnisa, Sidrah Afriani Raachman, Ahmad, 'Developing snake ladder game learning media to intrease students' interest and learning outcomes on social studies in elementary school', *Simulation and Gaming*, 4.51 (2020), 432–42
- Syofiyanti, Fitri Febri Handayani, As'adut Tabi'in, Nurul Azian, Lisdiyana, Rizqa Hazmar, Elfara Hajjar Sujani, Dessy, *Perkembangan anak usia dini (ditinjau dari beberapa aspek)*, ed. by Dessy Syofiyanti, As'adut Tabi'in, Cetakan Pe (Bengkalis-Riau: dp DOTPLUS Publisher, 2022)
- Tadjuddin, *Analisis melejitkan kompetensi pribadi dan kompetensi sosial anak usia dini* (Harakindo Publishing, 2014)
- Wahidah, Lailatul, Najamuddin Najamuddin, and Sitti Nurhidayah Ilyas, 'Meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini melalui metode karyawisata di paud tk alkhairaat bungi Kabupaten Morowali', *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5.1 (2024), 603–8
- Wicaksana, dan Tahar Rachman, Arif, 'Pengaruh media komik digital terhadap keterampilan membaca siswa kelas iii sdn lubang buaya 13', *Angewandte Chemie International Edition*, 6.11 (2018), 951–52
- Widagdho, Djoko, *Ilmu budaya dasar* (Jakarta: Bumi Aksara, 2012)
- Widiyanto, Agus, *Statistika terapan: konsep dan aplikasi dalam penelitian bidang pendidikan, psikologi dan ilmu sosial lainnya* (Politeknik Negeri Semarang: PT Elex Media Komputindo, 2013)

Wulandari, Ayu, 'Perbandingan teori pendidikan anak usia dini Maria Montessori dan Jean Piaget serta relevansinya terhadap pendidikan Islam' (Institut Agama Islam Negeri Bengkulu, 2020)

Yuniarni, Desni, Novia Solichah, and Pratista Arya Satwika, 'Pengembangan media pembelajaran "ular tangga khatulistiwa" mengenalkan budaya khas Kalimantan Barat', *Aulad: Journal on Early Childhood*, 7.1 (2024), 231–39

Zega, Berkat Karunia, and Wahyu Suprihati, 'Pengaruh perkembangan kognitif pada anak', *Veritas Lux Mea (Jurnal Teologi Dan Pendidikan Kristen)*, 3.1 (2021), 17–24

Zulkafaky, Moh Suppiah, Rahman, dan Andi, 'Snake and ladder games in cognition development on students with learning', *Difficulties, Review of Arts and Humanities*, 3.2 (2014)