

TESIS
PENGEMBANGAN MEDIA TEKA-TEKI ULAR
TANGGA (TUT) UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA 4-5 TAHUN



OLEH :
AULIA RAHMI
NIM: 22204032015

Diajukan Kepada Program Magister (S2)
Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri
Sunan Kalijaga Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat guna
Memperoleh Gelar Magister Pendidikan (M.Pd)
Program Studi Magister Pendidikan Islam Anak Usia Dini

YOGYAKARTA

2024

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TESIS

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Aulia Rahmi

Nim : 22204032015

Jenjang : Magister (S2)

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya sendiri dan bukan plagiasi dari karya atau penulisan orang lain, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk aslinya. Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya agar dapat diketahui oleh dewan penguji

Yogyakarta, November 2024
Yang menyatakan



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Aulia Rahmi S.Pd
NIM: 22204032015

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Aulia Rahmi

Nim : 22204032015

Jenjang : Magister (S2)

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga

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

Yogyakarta, November 2024
Yang menyatakan



Aulia Rahmi S.Pd
NIM: 22204032015

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

SURAT PERNYATAAN BERJILBAB

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Aulia Rahmi
Nim : 22204032015
Jenjang : Magister (S2)
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga

Dengan ini menyatakan bahwa saya tidak akan menuntut kepada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta atas pemakaian jilbab dalam ijazah tersebut karena penggunaan jilbab. Demikian surat pernyataan ini saya buat untuk dapat diperguna sebagaimana mestinya, terima kasih.

Yogyakarta, November 2024
Yang menyatakan



Aulia Rahmi S.Pd
NIM: 22204032015

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

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 penulisan tesis yang berjudul: **Pengembangan Media Teka-teki Ular Tangga (TUT) Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun**, yang ditulis oleh:

Nama : Aulia Rahmi
Nim : 22204032015
Jenjang : Magister (S2)
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga

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

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Yogyakarta, November 2024
Pembimbing


Dr. Hj. Hibana, M.Pd.
NIP. 1970 0801 2005 01 2003

HALAMAN PENGESAHAN



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-3334/Un.02/DT/PP.00.9/12/2024

Tugas Akhir dengan judul :PENGEMBANGAN MEDIA TEKA - TEKI ULAR TANGGA (TUT) UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANA KUSIA 4-5 TAHUN

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : AULIA RAHMI, S.Pd
Nomor Induk Mahasiswa : 22204032015
Telah diujikan pada : Rabu, 04 Desember 2024
Nilai ujian Tugas Akhir : A

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

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Valid ID: 67611e3097e27

Ketua Sidang
Dr. Hibana, S.Ag., M.Pd.
SIGNED



Valid ID: 675ed22156e48

Penguji I
Prof. Dr. H. Suyadi, S.Ag., M.A.
SIGNED



Valid ID: 675c93ed16dad

Penguji II
Dr. H. Khamim Zarkasih Putro, M.Si.
SIGNED



Valid ID: 67612d5e442da

Yogyakarta, 04 Desember 2024
UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Prof. Dr. Sigit Purnama, S.Pd.I., M.Pd.
SIGNED

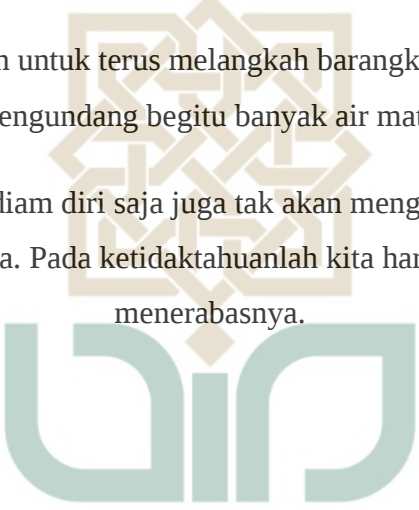
MOTTO

Life Goes On

Kesuksesan tidak cukup hanya dengan bermodalkan mimpi besar. Kita juga butuh ilmu untuk mencapainya, kita butuh kesungguhan untuk mewujudkannya.

Memilih untuk terus melangkah barangkali akan mengundang begitu banyak air mata.

Tapi, berdiam diri saja juga tak akan mengubah apa-apa. Pada ketidaktahuanlah kita harus menerabasnya.



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

PERSEMBAHAN

Tesis Ini Penulis Persembahkan Untuk Almamater Tercinta

Program Magister (S2)

Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga

Yogyakarta



ABSTRAK

AULIA RAHMI. NIM 22204032015. Pengembangan media teka-teki ular tangga untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak pada usia 4-5 tahun , di RA Perwanida Bangka Belitung. Tesis, Yogyakarta, Program Studi Magister Pendidikan Islam Ana Usia Dini. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2024.

Media pembelajaran berperan penting dalam proses belajar sebagai alat untuk menyampaikan informasi dan meningkatkan interaksi antara guru dan siswa. Namun, banyak guru masih terbatas pada penggunaan buku lembar kerja siswa, yang dapat membuat pembelajaran terasa monoton dan kurang menarik, sehingga minat belajar siswa berkurang. Oleh karena itu, media pembelajaran sebaiknya disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa.

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model 4-D, yang terdiri dari empat tahap: pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran. Instrumen pengumpulan data meliputi validasi oleh ahli media, ahli materi, penilaian dari guru, respons peserta didik, serta uji pretest dan posttest pada peserta didik. Lokasi penelitian bertempat di RA Perwanida II BABEL, dengan kelas B1 sebagai uji coba terbatas dan kelas B2 sebagai uji coba luas. Penelitian dilaksanakan di kelas B2, yang terdiri dari 20 peserta didik.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media menghasilkan produk media teka-teki ular tangga untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun. Kelayakan media tersebut diuji melalui validasi ahli media dan ahli materi, dengan hasil masing-masing 95,31% dan 83,93%. Penilaian dari guru menunjukkan hasil 95,83%, sementara respons peserta didik pada uji coba terbatas memperoleh nilai 89% dan pada uji coba luas mencapai 96%. Kedua uji coba ini menunjukkan respons positif dari peserta didik, sehingga media ini dianggap layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Efektivitas media teka-teki ular tangga ditinjau dari hasil pretest dan posttest peserta didik, dengan hasil bahwa 2 peserta didik masuk kategori rendah, 5 kategori sedang, dan 13 kategori tinggi.

Data uji normalitas pada hasil pretest dan posttest menunjukkan distribusi normal, dengan nilai uji normalitas sebesar $0,088 > 0,05$ untuk pretest dan $0,077 > 0,05$ untuk posttest. Hasil uji *paired sample t-test* menunjukkan nilai signifikan sebesar 0,000, yang berarti $0,000 < 0,05$, sehingga penggunaan media teka-teki ular tangga efektif dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun. Uji N-gain menunjukkan hasil sebesar 0,6, yang menempatkan media teka-teki ular tangga digital pada kategori sedang dan layak digunakan untuk pembelajaran. Dengan demikian, media ini terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun di RA Perwanida.

Kata kunci: Alat Permainan Edukatif, teka-teki ular tangga, kemampuan kognitif.

ABSTRACT

AULIA RAHMI. NIM 22204032015. Development of snake ladder puzzle media to improve children's cognitive abilities at the age of 4-5 years, at RA Perwanida Bangka Belitung. Thesis, Yogyakarta, Master of Early Childhood Islamic Education Study Programme. Faculty of Tarbiyah and Keguruan. UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2024.

Learning media plays an important role in the learning process as a tool to convey information and increase interaction between teachers and students. However, many teachers are still limited to using student worksheet books, which can make learning feel monotonous and less interesting, resulting in reduced student interest in learning. Therefore, learning media should be adjusted to the needs and characteristics of students.

This research uses the Research and Development (R&D) method with the 4-D model, which consists of four stages: define, design, develop, and disseminate. Data collection instruments include validation by media experts, material experts, teacher assessments, learner responses, and pretest and posttest tests on learners. The research location was at RA Perwanida II BABEL, with class B1 as a limited trial and class B2 as a broad trial. The research was conducted in class B2, which consisted of 20 learners.

The results of this study indicate that media development produces snake ladder puzzle media products to improve the cognitive abilities of children aged 4-5 years. The feasibility of the media was tested through the validation of media experts and material experts, with results of 95.31% and 83.93% respectively. Assessment from teachers showed a result of 95.83%, while learner responses in the limited trial obtained a score of 89% and in the broad trial reached 96%. Both trials showed a positive response from learners, so this media is considered suitable for use in the learning process. The effectiveness of snake ladder puzzle media was reviewed from the results of the pretest and posttest of students, with the results

that 2 students were in the low category, 5 in the medium category, and 13 in the high category.

Normality test data on pretest and posttest results showed normal distribution, with a normality test value of $0.088 > 0.05$ for pretest and $0.077 > 0.05$ for posttest. The results of the *paired sample t-test* test showed a significant value of 0.000, which means $0.000 < 0.05$, so the use of snake ladder puzzle media is effective in improving the cognitive abilities of children aged 4-5 years. The N-gain test shows a result of 0.6, which places the digital snakes and ladders puzzle media in the medium category and is suitable for use in learning. Thus, this media is proven effective in improving the cognitive abilities of children aged 4-5 years at RA Perwanida.

Keywords: Educational Game Tools, snakes and ladders puzzles, cognitive abilities.



KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ سَيِّدِنَا وَمَوْلَانَا مُحَمَّدٍ وَعَلَى آلِهِ

وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ، أَمَّا بَعْدُ

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan pertolongan-Nya. Shalawat serta salam semoga tetap terlimpahkan kepada Nabi Muhammad SAW, yang telah menuntun manusia menuju jalan kebahagiaan hidup di dunia dan di akhirat.

Tesis ini berjudul “Pengembangan Media Teka-teki Ular Tangga (TUT) Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun” disusun untuk melengkapi persyaratan dalam memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa penyusunan tesis ini tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan, bimbingan, arahan, dan dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati pada kesempatan ini penulis menyampaikan terimakasih kepada:

1. Prof. Noorhaidi Hasan, S.Ag., M.A., M.Phil., Ph.D selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.

2. Prof. Dr. Sigit Purnama, S.Pd.I., M.Pd, selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
3. Dr. Hj. Hibana, S.Ag.,M.Pd., selaku Ketua Program Studi Magister Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, serta Pembimbing Tesis yang telah banyak membantu dalam penyelesaian tugas tesis saya.
4. Siti Zubaedah, S.Ag.,M.Pd., selaku Sekeretaris Program Studi Magister Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
5. Prof. Dr. H. Suyadi, S.Ag., M.A., selaku dosen seminar proposal dan sekaligus penguji 1 saya.
6. Dr. H. Khamim Zarkasih Putro, M.Si., selaku Penasihat Akademik Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, dan sekaligus penguji 2 saya.
7. Segenap Dosen dan civitas akademik Prodi PIAUD UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
8. Rika Hartati.S.Pd.I selaku Kepala Sekolah yang telah mengijjinkan peneliti untuk melakukan penelitian di RA Perwanida Banga Belitung.
9. Kedua orang tua tercinta bapak Misdar dan Ibu Susita yang telah memberikan dukungan moril dan

bantuan materil serta doa yang tulus dan ikhlas, kasih sayang, dukungan tiada henti, sehingga penulis dapat menyelesaikan program studi ini.

10. Untuk saudaraku, kak ayi, abang ami, adek muti, terimakasih sudah mewarnai hari-hari ku dengan candaan kalian.
11. Kepada diri sendiri, terimakasih banyak telah berjuang sejauh ini, dengan rintangan ini membuktikan bahwa bisa melewati semua ini dengan semangat walaupun ada sedihnya tidak menghalangi untuk terus berjuang, kita tutup trauma ini dengan pembuktian, SEMANGAT DIRIKU!.
12. Teman-teman Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
13. Semua Pihak yang telah ikut berjasa dalam penyusunan tesis ini yang tidak mungkin disebutkan satu per satu.

Kepada semua pihak tersebut mudah-mudahan mendapatkan imbalan pahala di sisi Allah Swt. Dengan segala kerendahan hati, penulis sangat menyadari bahwa tesis ini masih sangat jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun dari pembaca sangat penulis harapkan demi

perbaikan dan kesempurnaan tesis ini. Semoga tesis ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Yogyakarta, November 2024

Penulis

Aulia Rahmi

NIM: 22204032015



DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TESIS.....	i
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI.....	ii
SURAT PERNYATAAN BERJILBAB.....	iii
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	iv
PENGESAHAN.....	v
MOTTO.....	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
ABSTRAK.....	viii
KATA PENGANTAR.....	xii
DAFTAR ISI.....	xvi
DAFTAR GAMBAR.....	xix
DAFTAR TABEL.....	xx
DAFTAR LAMPIRAN.....	xxii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	21
C. Tujuan.....	21
D. Manfaat.....	22
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	23
A. Penelitian yang Relevan.....	23
B. Kerangka Teori.....	30
1. Pembelajaran Anak Usia Dini	30
2. Perkembangan Kognitif.....	42
3. Media ular tangga.....	72

C. Kerangka Berfikir.....	88
BAB III METODE PENELITIAN	90
A. Jenis Penelitian.....	90
B. Tempat, dan Waktu Penelitian	91
C. Prosedur Penelitian dan Pengembangan	92
1. Tahap Pendefinisian (Define).....	93
2. Tahap Perancangan (<i>Design</i>).....	105
3. Pengembangan (<i>Development</i>).....	107
4. Penyebarluasan (<i>Disseminate</i>).....	110
D. Teknik Pengumpulan Data.....	111
E. Teknik Analisis Data.....	122
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	130
A. Hasil Pengembangan Media Teka-Teki Ular Tangga..	130
1. Tahap Pendefinisian (Define).....	130
2. Tahap Perancangan (<i>Design</i>).....	134
3. Tahap Pengembangan (<i>Development</i>).....	136
4. Tahap Penyebaran (<i>Disseminate</i>)	146
B. Pembahasan Media Teka-teki Ular Tangga.	164
1. Kelayakan Media Teka-Teki Ular Tangga dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Pada Anak Usia 4-5 Tahun	165
2. Kefektifan Media Teka-Teki Ular Tangga dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Pada Anak Usia 4-5 Tahun	167
BAB V PENUTUP	169
A. Kesimpulan.....	169

B. Saran.....	171
DAFTAR PUSTAKA	172
LAMPIRAN.....	203



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Peta Konsep.....	42
Gambar 2. 2 Peta Konsep.....	72
Gambar 2.3 Peta Konsep.....	84
Gambar 2.4 Kerangka Teori.....	87
Gambar 3. 1 Alur Model Pengembangan 4D.....	93
Gambar 4.1 Papan/alas teka-teki ular tangga	138
Gambar 4.2 Papan/alas teka-teki ular tangga yang telah dicetak.....	138
Gambar 4.3 Mengenalkan anggota tubuh serta kegunaannya.	140
Gambar 4. 4 Mengenalkan dan menyebutkan anggota tubuh kepada anak.....	140
Gambar 4.5 Berhitung Menggunakan Jari dan Beberapa Anggota Tubuh.....	141
Gambar 4. 6 mencocokkan pasangan pada anggota tubuh.....	141
Gambar 4. 7 Menemukan Bagian Tubuh Yang Sesuai dengan Bayangannya	141
Gambar 4.8 Menempel panca indra yang ada di wajah	142
Gambar 4. 9 Buku petunjuk bermain	143
Gambar 4. 10 Peraturan umum	144
Gambar 4. 11 Peraturan khusus.....	145
Gambar 4. 12 Dadu permainan ular tangga.....	146
Gambar 4. 13 Desain sebelum dan sesudah direvisi	150
Gambar 4. 14 Buku petunjuk sebelum dan sesudah direvisi...	154

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Indikator Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia 4-5 Tahun.....	70
Tabel 2. 2 Kerangka Berfikir.....	88
Tabel 3. 1 Sandar Kompetensi Kognitif dan Indikator Anak Usia 4-5 Tahun	98
Tabel 3. 2 Perumusan Tujuan Pembelajaran.....	102
Tabel 3. 3 Daftar Nama Para Ahli.....	115
Tabel 3. 4 Pedoman Angket Validasi Ahli Media	116
Tabel 3. 5 Pedoman Angket Validasi Ahli Materi	118
Tabel 3. 6 Pedoman Angket Respon Guru.....	120
Tabel 3. 7 Pedoman Angket Respon Peserta Didik	121
Tabel 3. 8 Kriteria Skala Likert.....	124
Tabel 3. 9 Kategori Kelayakan berdasarkan Analisis Persentase Validator.....	125
Tabel 3. 10 Kriteria Skala Guttman	126
Tabel 3. 11 Kriteria Respon Peserta Didik.....	126
Tabel 3. 12 Nilai N-gain.....	129
Tabel 4. 1 Hasil Dari Penilaian Angket Validasi Ahli Media .	147
Tabel 4. 2 Hasil Dari Penilaian Angket Validasi Ahli Materi	151
Tabel 4. 3 Hasil Dari Penilaian Angket Validasi Respon Guru	155
Tabel 4. 4 Hasil Dari Uji Terbatas	158
Tabel 4. 5 Hasil Dari Uji Coba Luas.....	159
Tabel 4. 6 Hasil Dari Uji Normalitas	160
Tabel 4. 7 Hasil Dari Uji Paired simple T Test.....	161

Tabel 4. 8 Hasil Dari Uji N-Gain 163

Tabel 4. 9 Hasil Peserta Didik..... 164



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. <i>Pretest-Posttest</i>	203
Lampiran 2. Dokumentasi Penelitian	204
Lampiran 3. Dokumentasi Penelitian	205
Lampiran 4. Respon Peserta Didik.....	206
Lampiran 5. Foto Bersama Siswa/siswi	207
Lampiran 6. Kisi-kisi Penelitian.....	208
Lampiran 7. Validasi Ahli Instrumen.....	212
Lampiran 8. Validasi Ahli Media.....	213
Lampiran 9. Validasi Ahli Materi	215
Lampiran 10. Respon Guru	217
Lampiran 11. Respon Peserta Didik.....	219
Lampiran 12. Surat Izin Penelitian.....	221
Lampiran 13. Surat Balasan Penelitian	222
Lampiran 14. Uji Normalitas dan Uji T	223
Lampiran 15. Uji Coba Terbatas dan Luas/Lapangan.....	225
Lampiran 16. N-gain	227
Lampiran 17. Kartu Bimbingan Tesis	229
Lampiran 18. Curriculum Vitae.....	231

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Anak usia dini merupakan salah satu topik penelitian yang terus berkembang dari setiap tahunnya. Menurut UU RI No. 20/2003 tentang sistem pendidikan secara nasional, kelompok usia anak usia dini adalah 0-6 tahun.¹ Setiap tahun seorang anak mengalami tahapan yang sangat penting yang hanya terjadi satu kali sepanjang hidup seseorang yaitu fase emas atau dikenal dengan sebutan istilah masa keemasan atau *golden age*. Kemenkes menjelaskan bahwa pada tahap ini, otak anak mencapai perkembangan hingga 80%. Setelah periode ini, perkembangan otak hanya mencapai tambahan 20%.² Berdasarkan pernyataan diatas, diyakini bahwa setiap anak dilahirkan dengan lebih dari satu bakat. Namun, bakat ini memiliki potensi dan tampaknya belum muncul ke permukaan. Oleh karena itu, anak harus diberikan pendidikan yang sesuai dengan perkembangannya.

¹Kemdikbud RI., “*Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003*,” 2003, https://jdih.kemdikbud.go.id/sjdih/siperpu/dokumen/salinan/UU_tahun2003_nomor020.pdf. 16

² Kemenkes, (direkorat jenderal pelayanan kesehatan), “Pemberian Nutrisi Terbaik Untuk Otak Anak Usia Dini,” 2024, https://yankes.kemkes.go.id/view_artikel/3749/pemberian-nutrisi-terbaik-untuk-otak-anak-usia-dini.

Memperkaya lingkungan belajar berarti memberikan kesempatan kepada anak untuk mengekspresikan diri, mengeksplorasi diri, berkreasi dan mengeksplorasi sumber daya terbaik yang tersembunyi dalam diri anak dalam pendekatan yang berpusat pada anak.³ Jadi, setiap tahun, anak-anak mengalami masa keemasan yang penting bagi perkembangan otak mereka. Anak-anak memiliki bakat tersembunyi yang perlu dikembangkan melalui pendidikan yang sesuai dengan potensi mereka. Pendidikan yang memperkaya lingkungan belajar dan berpusat pada anak membantu mereka mengekspresikan diri dan mengeksplorasi potensi terbaik mereka.

Pengembangan kreativitas pada anak usia dini sangat penting untuk mendukung kemampuan kognitif sesuai tahap perkembangan mereka. Kemampuan pengembangan kognitif bertujuan mengembangkan kemampuan berpikir anak, agar dapat mengolah perolehan belajarnya, dapat menemukan berbagai macam pemecahan masalah, dan pengetahuan ruang dan waktu, serta mempunyai kemampuan untuk memilah-milah, mengelompokkan serta mempersiapkan pengembangan

³Sitti Rahmani Abubakar dan Asni, "Kegiatan Membuat Kolase Dengan Pasir Berwarna Dalam Meningkatkan Kemampuan Visual Spasial Anak," *Jurnal Smart PAUD* 2, no. 1 (2019), <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.36709/jspaud.v2i1.5925>. 22

kemampuan berpikir.⁴ Untuk mengembangkan kreativitas anak salah satunya dapat dilakukan melalui bermain. Bermain mempunyai nilai yang penting bagi perkembangan fisik, kognitif, bahasa dan social anak, bermain juga bermanfaat untuk memicu kreativitas, mencerdaskan otak, menanggulangi konflik, melatih empati, mengasah panca indra, terapi dan melakukan penemuan.⁵ Melalui pendekatan yang kreatif dan stimulasi yang tepat, anak dapat belajar lebih efektif sekaligus mengasah kemampuan berpikir kritis dan inovatif, yang akan menjadi bekal penting dalam proses pembelajaran mereka di masa depan.

Penyebab utama tidak berkembangnya kreativitas pada anak adalah kurangnya stimulasi kreatif dalam lingkungan mereka. Menurut *Kompas*, lingkungan yang terlalu terstruktur, kurangnya akses terhadap bahan kreatif, serta minimnya dorongan untuk bereksplorasi menjadi faktor pembatas dalam perkembangan kreativitas anak. Selain itu, sistem pendidikan yang terlalu berorientasi pada tes dan hasil akademik juga turut menghambat kreativitas. Ketika anak-anak dipaksa mengikuti kurikulum yang sangat

⁴ Reni Ardiana, "Strategi Guru Dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Taman Kanak Kanak," *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 3, no. 2 (2022): 1–10, <https://doi.org/10.37985/murhum.v3i2.116>.

⁵ Rani Astria Silvera Harahap, "Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Bermain," *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 4, no. 5 (2022): 628, <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i5.6601>.

terstruktur dan berfokus pada penilaian, mereka kehilangan kebebasan untuk berpikir kreatif dan mengekspresikan diri.⁶ Sejalan dengan penelitian Dwi, Dkk yaitu pada anak usia dini kognitif akan terlihat jelas saat anak bermain, dimana anak akan mengingat, berpikir, menalar dan memecahkan masalah. Pada kenyataannya perkembangan kognitif pada anak kelompok A3 kurang terstimulasi dengan optimal dengan begitu maka diperlukan pembelajaran atau kegiatan untuk menstimulasi perkembangan kognitif anak.⁷ Situasi ini mengurangi peluang anak untuk berinovasi dan mengembangkan imajinasi mereka, yang seharusnya menjadi bagian penting dari proses belajar dan tumbuh. Untuk itu, diperlukan perubahan dalam pendekatan pendidikan dan lingkungan agar lebih mendukung perkembangan kreatif anak.

⁶ Kompasiana, "Penyebab Tidak Berkembangnya Kreativitas Pada Anak Dan Solusi Meningkatkan Kreativitasnya Sebagai Modal Kesuksesan," 2023, <https://www.kompasiana.com/sinta10952/6468e50308a8b523471b5d72/penyebab-tidak-berkembangnya-kreativitas-pada-anak-dan-solusi-meningkatkan-kreativitasnya-sebagai-modal-kesuksesan>.

⁷ Dwi Sulistiyani et al., "Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Kegiatan Mengenal Pola Abc-Abc Dengan Berbagai Media Di Kelompok A3 Tk Aba Dadapan," *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru FKIP Universitas Ahmad Dahlan* 1, no. 1 (2021): 167–74, <https://seminar.uad.ac.id/index.php/SemNasPPG/article/viewFile/12130/2659>.

Kemampuan kreativitas dan perkembangan kognitif saling berkaitan erat. Kreativitas melibatkan proses berpikir yang inovatif dan imajinatif, sedangkan perkembangan kognitif mencakup kemampuan anak untuk memahami, menganalisis, dan memecahkan masalah.⁸ Permasalahan dalam perkembangan kognitif anak seringkali disebabkan oleh kurangnya variasi dalam media pembelajaran yang digunakan. Pembelajaran yang hanya mengandalkan media visual dan metode ceramah dapat membuat anak merasa bosan, sehingga sebagian anak bisa memahami materi yang diajarkan, sementara sebagian lainnya tidak.⁹ Hal ini terjadi pada hasil penelitian dewi yaitu media pembelajaran yang kurang menarik dan kurang dapat merangsang keterlibatan aktif anak dalam proses belajar. Akibatnya, perkembangan kognitif anak tidak maksimal, dengan kurang dari 50% anak yang menunjukkan perkembangan kognitif yang baik. Sebagian besar anak (65%) tidak tuntas dalam pembelajaran mereka, yang tercermin dalam hasil belajar yang rendah saat pemberian tugas. Hanya 35% anak yang mencapai hasil

⁸ Henny Puji Astuti, "Smart Parenting: Upaya Peningkatan Kemampuan Kognitif Dan Kreativitas Anak Di Kelurahan Banjarjo, Boja, Kendal," *Rekayasa (Jurnal Penerapan Teknologi Dan Pembelajaran)* 12, no. 1 (2014): 32–41, <https://doi.org/https://doi.org/10.15294/rekayasa.v11i2.10317>.

⁹ Anita Yus and Jamilah Thahir, "Pengembangan Kognitif Dan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Kegiatan Bermain Balok Di Taman Kanak-Kanak Plus Swasta," *Tematik* 8, no. 2 (2018): 183–89, <https://doi.org/https://doi.org/10.24114/jt.v8i2.12567>.

belajar yang tuntas, menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang kurang variatif dan menarik dapat mempengaruhi efektivitas proses pembelajaran dan pencapaian hasil belajar anak. Untuk itu, penting untuk menggunakan metode dan media yang lebih menarik dan bervariasi agar dapat mendukung perkembangan kognitif anak secara optimal.¹⁰ Melalui stimulasi yang tepat, seperti bermain, eksplorasi bebas, dan kegiatan problem-solving, anak dapat mengembangkan kemampuan kreatif sekaligus memperkuat keterampilan kognitif mereka.

Kemampuan kognitif pada anak usia 4-5 tahun sering kali belum berkembang secara optimal. Dalam penelitian Rukmini, menyatakan bahwa anak-anak pada usia ini masih kesulitan dalam mengingat angka dan huruf. Salah satu penyebabnya adalah metode pembelajaran yang terlalu fokus pada lembar kerja siswa (LKS), yang kurang menarik dan tidak sesuai dengan kebutuhan belajar anak usia dini.¹¹ Maria, dalam penelitiannya, menambahkan bahwa rendahnya perkembangan kognitif, khususnya dalam kemampuan membaca anak usia 4-5 tahun, disebabkan oleh

¹⁰ Ni Dewi Eka Suwaryaningrat, "Cognitive Development for Preschooler 4-5 Year Olds by Using PowerPoint Audio-Visual Media on ECE Students," *Society* 8, no. 2 (2020): 772–82, <https://doi.org/10.33019/society.v8i2.276>.

¹¹ Rukmini, "Bermain Kartu Flash Dan Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-6 Tahun Di Wilayah Manukan Loka Tandes Surabaya," *Adi Husada Nursing Journal* 6, no. 2 (2021): 122, <https://doi.org/10.37036/ahnj.v6i2.181>.

kurangnya partisipasi anak dalam pembelajaran. Hal ini diperparah oleh minimnya penggunaan media pembelajaran yang bervariasi dalam program pendidikan. Media yang terbatas membuat proses belajar menjadi monoton dan kurang stimulatif, sehingga tidak mendorong keterlibatan aktif anak dalam pembelajaran.¹² Oleh karena itu, untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak, diperlukan pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif, kreatif, dan berbasis eksplorasi, disertai dengan penggunaan media yang menarik dan relevan bagi anak usia dini.

Pada dasarnya mencakup segala usaha dan kegiatan pendidik dan orang tua dalam proses mengasuh, membesarkan dan mendidik anak, menciptakan aura dan lingkungan dimana anak dapat mengeksplorasi pengalaman yang memberikan kesempatan untuk merasakan dan memahami pengalaman belajarnya. Seperti dari lingkungan melalui pengamatan, peniruan dan eksperimen yang terjadi secara berulang-ulang dan melibatkan seluruh potensi dan kecerdasan anak.¹³ Pendidikan anak usia dini merupakan

¹² Maria Fatima Mardina Angkur et al., “Upaya Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Permainan Ular Tangga,” *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 7, no. 2 (2023): 2443–52, <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.3190>.

¹³ Azlin Atika Putri, “Kegiatan Montase Dalam Meningkatkan Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia Dini,” *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6, no. 2 (2021): 997–1006, <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.1624>. 25

upaya merangsang, membimbing, membina dan memberikan kegiatan pembelajaran yang membangun keterampilan dan kemampuan anak.¹⁴ Kesimpulannya, anak usia dini merupakan individu yang sedang mengalami proses perkembangan yang sangat mendasar untuk kehidupan selanjutnya, serta memiliki beberapa ciri khas dari perspektif dan kepentingan pribadi mereka sendiri, serta merasa bahwa dunia ini penuh dengan hal-hal menarik dan mengagumkan yang memicu rasa ingin tahu yang tinggi pada mereka.

Pendidikan anak dimulai sejak dini dengan memberikan rangsangan pendidikan. Anak akan dapat mengalami pembelajaran yang efektif jika kebutuhan perkembangannya terpenuhi dan merasa aman serta nyaman. Selain itu, mereka aktif membangun pengetahuan mereka sendiri, menggunakan permainan sebagai salah satu cara belajar, dan mendapatkan motivasi yang diperlukan untuk mengembangkan diri.¹⁵ Suatu bentuk pendidikan yang menitikberatkan pada pertumbuhan dan perkembangan motorik fisik (koordinasi motorik halus dan

¹⁴ Yesni Yenti, "Pentingnya Peran Pendidik Dalam Menstimulasi Perkembangan Karakter Anak Di PAUD," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 5, no. 2 (2021): 2045–51, <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jptam.v5i1.1218>. 11

¹⁵ David Paterson H.P.Sibarani, "Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini" *Jurnal Ruang Luar Dan Dalam FTSP* 02, no. 02 (2022): 18–28, <https://ejurnal.istp.ac.id/index.php/jrld/article/view/128>. 28

kasar), kecerdasan (kemampuan berpikir, kreativitas, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), kecerdasan sosial emosional (sikap dan sikap, perilaku), bahasa dan komunikasi sesuai dengan karakteristik anak usia dini dan tahap perkembangannya.¹⁶ Jadi, pendidikan anak dimulai sejak dini dengan memberikan rangsangan pendidikan agar pembelajaran menjadi efektif dan anak merasa aman. Anak usia dini menekankan pertumbuhan dan perkembangan motorik fisik, kecerdasan, kecerdasan sosial, dan bahasa sesuai usia dan tahap perkembangan.

Pada masa ini anak lebih banyak menghabiskan waktunya untuk bermain dibandingkan belajar karena masa ini merupakan fase bermain bagi anak, terkadang anak terpaksa atau dipaksa untuk belajar dari orang tuanya, padahal masa kanak-kanak adalah masa bermain. Hal terpenting bagi anak-anak adalah bermain, karena bermain bagi anak-anak sama berharganya dengan bekerja dan belajar bagi orang dewasa. Bermain dapat menjadi salah satu cara untuk mentransformasikan energi potensial anak yang akan membentuk berbagai keterampilan di kemudian hari.¹⁷ Pembelajaran tentang lingkungan hidup melalui permainan yang menyenangkan harus dilakukan sedemikian

¹⁶ Yuliani Nuraini, Sujiono, "*Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*." (Jakarta: PT Indeks, 2013). Hlm. 125

¹⁷ Elsa Mutiah Nasution and Sardiah Srikandi, "Konsep Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini," *BUHUTS AL-ATHFAL: Jurnal Pendidikan Dan Anak Usia Dini* 1, no. 1 (2021): Hlm. 1–15.

rupa sehingga anak dapat merangsang tumbuh kembangnya, sehingga penataan lingkungan bermain yang aman, nyaman dan menyenangkan harus dilakukan di rumah orang tua dan di sekolah guru.¹⁸ Jadi, anak-anak memperoleh pengalaman dalam mengenali dunia di sekitarnya sambil bermain. Bermain dapat memotivasi anak dalam melakukan berbagai tugas perkembangan, dan juga dapat menjadi landasan yang kuat dalam memecahkan permasalahan di masa depan.

Pada saat bermain, diciptakan lingkungan yang aman dan penuh kebahagiaan. Selain itu, diharapkan permainan ini dapat membentuk sikap mengakui kekalahan, meningkatkan kerjasama antar siswa, melatih kemampuan bersabar ketika menunggu giliran, dan melatih kefokusannya pada saat permainan berlangsung. Pada prinsipnya, konten informasi dari bahan pembelajaran dapat dimanfaatkan secara optimal selama proses pembelajaran.¹⁹ Termasuk ketika menggunakan media pembelajaran yang tangga. Keunggulan dari media ini terletak pada efektivitasnya dalam mereview materi yang disampaikan, yang dipermudah oleh kemudahan penggunaannya, seperti yang

¹⁸ Siti Nurhayati and Khamim Zarkasih Putro, "Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini," *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 4, no. 1 (2021): <https://jpk.jurnal.stikeskendekiautamakudus.ac.id/index.php/jpk/article/view/7/7>. Hlm. 52–64

¹⁹ Muhammad Hasan et al., *Media Pembelajaran* (Uswan Khasanah (Ed.); 1st ed.). Tahta Media Group, 2021. Hlm. 21

disebutkan oleh Kurniasih, media ini juga termasuk dalam kategori media yang praktis, meningkatkan keasyikan pembelajaran untuk mengembangkan kognitif pada anak.²⁰ Jadi, untuk menciptakan permainan yang asik dan seru membutuhkan sebuah media pembelajaran seperti permainan ular tangga.

Ular tangga adalah permainan yang dimainkan oleh dua orang atau lebih, menggunakan dadu dan papan berisi kotak-kotak serta gambar tangga dan ular. Melalui permainan ular tangga, pembelajaran menjadi pengalaman yang menyenangkan bagi anak, sehingga mereka cenderung tertarik dan antusias mengikuti seluruh proses pembelajaran.²¹ Media pembelajaran berupa permainan ular tangga mampu mengembangkan kognitif dari permainan tersebut, yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik. Tujuan dari pengembangan ini adalah untuk mencapai target pembelajaran dan menyajikan media kepada peserta didik.²² Menurut Rifki Afandi, penggunaan

²⁰ Ria Kurniasih, "Media Ular Tangga Jejak Petualang Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini," *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5, no. 2 (2018): 119–25, <https://doi.org/10.17509/cd.v5i2.10505>. Hlm. 35

²¹ Anjelina Wati, "Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 2, no. 1 (2021): 68–73, <https://doi.org/10.33487/mgr.v2i1.1728>. Hlm. 69-70

²² Nur Hayati Muthmainnah, Ika Budi Maryatun, "Pengembangan Ular Tangga Modifikasi (Ultamod) Untuk Mengoptimalkan Perkembangan Anak Muthmainnah," *Jurnal*

media pembelajaran ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar siswa sebanyak 45%, menunjukkan bahwa media ini memiliki pengaruh positif terhadap pemahaman siswa dan dapat mengembangkan kognitif pada siswa.²³ Jadi, dengan permainan ular tangga ini pembelajaran akan menyenangkan bagi anak dan membuat anak tertarik serta antusias ketika permainan tersebut dimainkan.

Anak terlibat aktif untuk dapat mengembangkan aspek kognitifnya agar hasil pembelajaran tercapai. Menurut Rahina juga menyatakan bahwa media pembelajaran berupa ular tangga efektif dalam meningkatkan daya serap dan pemahaman peserta didik selama proses pembelajaran.²⁴ Diharapkan bahwa dengan memanfaatkan media pembelajaran, hasil belajar siswa dapat ditingkatkan dan kognitif pada siswa berkembang. Karena pada dasarnya, siswa terlibat dalam kegiatan sehari-hari mereka melalui proses belajar dan bermain.²⁵ Tujuan

Penelitian Ilmu Pendidikan, No. 9, no. 1 (2016): 23–34, <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/jpipip.v9i1.10688>. Hlm. 28

²³ Rifki Afandi, “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dan Hasil Belajar Ips Di Sekolah Dasar,” *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)* 1, no. 1 (2015): 77–89, <https://doi.org/https://doi.org/10.22219/jinop.v1i1.2450>. Hlm. 87

²⁴ Rahina Nugrahani, “Media Pembelajaran Berbasis Visual Berbentuk Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Mengajar Di Sekolah Dasar,” *Lembaran Ilmu Kependidikan (LIK)* 36, no. 1 (2007): 35–44, <https://doi.org/>. Hlm. 36

²⁵ Cucun Sunaengsih, “Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Mutu Pembelajaran Pada Sekolah Dasar Terakreditasi A,”

dari penggunaan media permainan ular tangga ini adalah untuk meningkatkan kognitif anak, membangkitkan semangat belajar, dan membantu anak menjadi lebih berani dalam menyatakan pendapat, yang pada akhirnya diharapkan akan berkontribusi pada peningkatan hasil belajar. Selain itu, penggunaan media ini juga diharapkan dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.²⁶ Jadi, dengan permainan ular tangga yang dapat meningkatkan kognitif dan pemahaman anak, bertujuan meningkatkan semangat belajar, dan keberanian dalam menyatakan pendapat.

Cara bermain ular tangga melibatkan penggunaan dadu untuk menentukan jumlah langkah yang harus diambil oleh setiap kotaknya. Permainan ini bersifat interaktif, edukatif, menghibur, sederhana, dan praktis. Sifat-sifat tersebut menjadikan ular tangga sangat disukai oleh anak-anak, karena kesederhanaannya yang menarik. Ular tangga merupakan salah satu permainan tradisional yang populer di

Mimbar Sekolah Dasar (Elementary School Forum) Is an International 3, no. 2 (2016): 177–84, <https://doi.org/10.17509/mimbar-sd.v3i2.4259>. Hlm. 184

²⁶ Tipani Liani Dewi, Dadang Kurnia, and Regina Lichteria Panjaitan, "Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Pada Pembelajaran Pips Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pembagian Wilayah Waktu Di Indonesia," *Jurnal Pena Ilmiah* 2, no. 1 (2017): 2091–2100, <https://doi.org/https://doi.org/10.17509/jpi.v2i1.12425>. hlm. 2094

Indonesia.²⁷ Namun, dengan kemajuan teknologi, permainan tradisional semakin kurang diminati oleh anak-anak yang lebih tertarik pada gadget canggih. Oleh karena itu, peneliti berusaha untuk membangkitkan minat anak-anak terhadap permainan tradisional dan mengembangkan media yang menarik serta inovatif sebagai sarana permainan dan pembelajaran.²⁸ Jadi, permainan ular tangga melibatkan pemakaian dadu untuk menentukan jumlah langkahnya. Permainan yang menghibur, mudah, dan praktis membuatnya populer di kalangan anak-anak karena daya tariknya yang sederhana.

Permainan ular tangga merupakan salah satu permainan pendidikan yang bertujuan untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan pada anak usia dini. Permainan ini bisa dimainkan oleh dua orang atau lebih, dan dirancang khusus untuk anak-anak TK sering kali menampilkan gambar-gambar yang menarik, agar anak merasa tertarik untuk bermain. Melalui permainan ular

²⁷ Eva Nironi and Dedah Jumiati, "Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Pada Anak Usia Dini," *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)* 6, no. 4 (2023): 2614–6347, <https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/ceria/article/view/17670>. Hlm. 382

²⁸ Rindha Kurniawati, "Meningkatkan Kemampuan Berhitung Dengan Permainan Ular Tangga Pada Anak Kelompok B Tk Yunior Surabaya," *PAUD Teratai* 2, no. 1 (2013): <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/paud-teratai/article/view/1286>. Hlm. 24–25

tangga, anak-anak dapat belajar mengenal simbol bilangan dan melakukan penghitungan, karena dalam permainan ini terdapat lambang-lambang bilangan yang menjadi bagian integral dari mekanisme permainan.²⁹ Pemahaman berkembang melalui proses asimilasi dan akomodasi terhadap skema pengetahuan individu, untuk mendukung proses pembentukan pengetahuan. Semakin banyak pengalaman yang dimiliki seseorang terkait dengan masalah, lingkungan, atau objek tertentu, semakin berkembang pemikiran dan pengetahuannya. Dalam konteks teka-teki yang ada dalam permainan ular tangga, telah terbukti bahwa hal ini dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak.³⁰ Jadi, permainan ular tangga adalah salah satu cara untuk meningkatkan aspek kognitif dengan menyediakan pengetahuan melalui teka-teki di dalamnya.

Memahami perkembangan kognitif anak adalah kunci penting dalam pendidikan karena memungkinkan kita untuk lebih memahami pola berpikir mereka, dengan cara belajar sambil bermain. Vygotsky menjelaskan bahwa

²⁹ Feby Atika Setiawati and Suyadi, "Penerapan Strategi Pembelajaran Melalui Permainan Ular Tangga Tantangan Dalam Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini," *Jurnal Buah Hati* 8, no. 1 (2021): 49–61, <https://doi.org/10.46244/buahhati.v8i1.1274>. Hlm. 222

³⁰ Yurike Dwi Arimbi, Sri Saparahayuningsih, and Mona Ardina, "Meningkatkan Perkembangan Kognitif Melalui Kegiatan Mind Mapping," *Jurnal Ilmiah Potensia* 3, no. 2 (2018): <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.254>. Hlm. 64

kemampuan kognitif anak melibatkan penggunaan alat berpikir mereka untuk mengamati, menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan peristiwa atau kejadian guna memecahkan masalah dengan cara yang paling efektif dan efisien untuk mencapai tujuan.³¹ Semakin banyak rangsangan yang diterima anak saat berinteraksi dengan lingkungan, semakin cepat kemampuan berpikir mereka berkembang.³² Jadi, anak mengembangkan kemampuan berpikir melalui interaksi lingkungan dengan cara belajar sambil bermain paling efektif dan efisien yang membuat anak dapat memecahkan masalahnya.

Fokus utama dalam proses pengajaran seharusnya terarah pada perkembangan struktur kognitif, dengan memberikan anak kesempatan langsung untuk terlibat dalam berbagai kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan pendekatan pembelajaran terpadu dan memiliki makna.³³

³¹ Lev Semyonovich Vygotsky, "The Collected Works of L.S. Vygotsky: Volume 6: Scientific Legacy (Cognition and Language: A Series in Psycholinguistics)," in Libgen.Li (Moscow. Russia, 1999), 176, <http://libgen.rs/book/index.php?md5=F22F27AE2FE781FEE722405ADE6366BE>.

³² Fitri Fitriani, "Perkembangan Teori Vygotsky Dan Implikasi Dalam Pembelajaran Matematika Di Mis Rajadesa Ciamis," *Primary : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 11, no. 1 (2022): 35–41, <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.33578/jpkip.v11i1.8398>.

³³ Fardiah Fardiah, Santosa Murwani, and Nurbiana Dhieni, "Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Pembelajaran Sains," *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 4, no. 1 (2020): 133, <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1>. Hlm. 254.

Permainan ular tangga yang ditujukan untuk anak usia dini dirancang khusus dengan tampilan yang berwarna-warni pada kotak-kotaknya, bertujuan untuk menarik minat anak-anak dalam bermain. Selama permainan, anak-anak dapat belajar mengenal angka-angka yang terdapat pada permainan ular tangga, serta melalui dadu yang dilempar untuk menentukan langkah-langkah permainan. Selain itu, terdapat teka-teki yang disertakan dalam permainan ular tangga yang sesuai dengan materi yang sedang dipelajari, yang akan membantu dalam meningkatkan pemahaman anak-anak.³⁴ Jadi, anak diajak berpartisipasi dalam permainan ular tangga bertujuan untuk mengembangkan kognitif, serta pemahaman selama belajar, keberanian mengemukakan pendapat, dan kemudahan guru menyampaikan materi.

Pengembangan kemampuan kognitif pada anak usia dini dapat dilakukan melalui kegiatan pembelajaran. Menurut Busyro, perkembangan otak anak terus berlanjut setelah lahir. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa pengalaman pada usia dini, imajinasi, paparan bahasa, serta buku yang diperlihatkan akan mempengaruhi pembentukan jaringan otak. Oleh karena itu, melalui pengembangan

³⁴ Gusti Ayu et al., "Permainan Ular Tangga : Media Pembelajaran Siswa Kelas V Sekolah Dasar," *Jurnal Mimbar Ilmu* 27, no. 2 (2022): 262–269, <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/mi.v27i2.49128>. Hlm. 263

kognitif ini, kemampuan berpikir dapat digunakan secara efisien untuk menghadapi situasi dan memecahkan masalah dengan tepat³⁵. Sejalan dengan penelitian Isti Ratna Dewi dan rekan-rekannya bertujuan untuk meningkatkan pemahaman simbol bilangan melalui penerapan metode bermain ular tangga pada anak kelompok A. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan metode bermain ular tangga efektif dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak kelompok A.³⁶ Jadi, kemampuan kognitif ini dapat dikembangkan dengan media pembelajaran APE (alat permainan edukatif) yang memudahkan guru untuk menyampaikan materi.

Banyak anak yang merasa bosan dan jenuh saat pembelajaran berlangsung. Seperti penelitian Fitri menemukan fakta bahwa anak sering menunjukkan tanda-tanda seperti cepat merasa bosan, mengikuti pelajaran secara pasif, kemampuan kreativitas yang kurang, dan kesulitan dalam menjawab pertanyaan tentang lambang

³⁵Muhammad Busyro Karim Siti Herlinah Wifroh, "Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini Melalui Alat Permainan Edukatif," *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo* 1, no. 2 (2014): 76–146, <https://doi.org/https://doi.org/10.21107/pgpauddtrunojoyo.v1i2.3554>. Hlm.80

³⁶Isti Ratna Dewi Semara Putra, I Nyoman Wirya, "Penerapan Metode Bermain Melalui Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Kelompok A , " *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini UNDIKSHA* 4, no. 2 (2016), <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/paud.v4i2.7625>. Hlm. 03

bilangan di papan tulis.³⁷ Sesuai dengan temuan dari penelitian Harmiah, anak-anak sering menunjukkan gejala cepat merasa bosan, mengikuti pelajaran secara pasif, kesulitan dalam menghitung benda sesuai dengan petunjuk, belum mampu memberikan jawaban yang tepat saat guru mengajukan pertanyaan di papan tulis, dan masih kesulitan dalam mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk, ukuran, warna, dan tekstur.³⁸ Salah satu solusi untuk mengatasi masalah ini adalah dengan menggunakan metode pembelajaran yang sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa serta mampu menarik minat dan motivasi mereka. Salah satu contohnya adalah metode bermain ular tangga, yang cocok dengan perkembangan anak karena dapat dilakukan baik di dalam maupun di luar kelas, memberikan kesempatan bagi anak untuk berkreasi.

Beberapa permasalahan yang terjadi di RA Perwanida BABEL pada penelitian awal setelah memperhatikan keterampilan dalam perkembangan anak

³⁷Fitri Astuti and Muhammad Awin Alaby, "Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Permainan Ular Tangga," *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara PAUD-002 Pendidikan* (2019): 1–10, <https://jurnal.stkipkusumanegara.ac.id/index.php/semnara2019/article/view/131>. Hlm. 04

³⁸Harmiah Nurhaedah, Rahmatiah, "Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Kegiatan Bermain Ular Tangga Pada Kelompok B TK Aiko Kecamatan Bontoala," *Jurnal Profesi Kependidikan* 3, no. 2 (2022): 109–160, <https://ojs.unm.ac.id/JPK/article/view/28819>. Hlm. 110

adalah sebagai berikut: Pertama, anak yang mudah bosan. Kedua, kemampuan kreativitas anak kurang berkembang karena guru tidak banyak menyediakan kegiatan bermain semester ini. Ketiga, pembelajaran hanya terfokus pada lembar kerja siswa. Berdasarkan observasi yang dilakukan di RA Perwanida BABEL pada anak usia 4-5 tahun belum terlalu berkembang. Hal ini terlihat disalah satu RA Perwanida BABEL, kurang menerapkan kegiatan seperti bermain teka-teki pada ular tangga. Dengan demikian, kemampuan anak menjadi ter-asah. Faktor lainnya adalah pembelajaran mereka menggunakan media yang kurang beragam dan guru hanya fokus pada majalah TK. Berdasarkan hasil observasi peneliti diatas maka peneliti ingin melakukan penelitian langsung untuk mengetahui seberapa baik kegiatan belajar dengan teka-teki pada permainan ular tangga untuk mengembangkan kognitif pada anak usia 4-5 tahun di RA Perwanida BABEL yang selanjutnya akan dideskripsikan dalam Tesis dengan judul “Pengembangan Media Teka-teki Ular Tangga (TUT) Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Pada Anak Usia 4-5 Tahun”.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana proses pengembangan media teka-teki ular tangga (TUT) untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada anak usia 4-5 tahun di RA Perwanida BABEL?
2. Bagaimana kelayakan media teka-teki ular tangga (TUT) untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada anak usia 4-5 tahun di RA Perwanida BABEL?
3. Bagaimana efektivitas penggunaan media teka-teki ular tangga (TUT) untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada anak usia 4-5 tahun di RA Perwanida BABEL?

C. Tujuan

Adapun tujuan penelitian ini adalah pengembangan media teka-teki ular tangga (TUT) untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak pada RA di Bangka Belitung, yaitu:

1. Untuk mengetahui proses pengembangan media teka-teki ular tangga (TUT) untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada anak usia 4-5 tahun di RA Perwanida BABEL.
2. Untuk mengetahui kelayakan media teka-teki ular tangga (TUT) untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada anak usia 4-5 tahun di RA Perwanida BABEL.
3. Untuk mengetahui efektivitas penggunaan media teka-teki ular tangga (TUT) untuk meningkatkan kemampuan

kognitif pada anak usia 4-5 tahun di RA Perwanida BABEL.

D. Manfaat

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan bisa memberikan pengetahuan serta dapat menambah ilmu pengetahuan dalam bidang pendidikan, dan dapat dijadikan bahan kajian bagi pembaca, khususnya pada keterampilan kognitif pada anak usia dini.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi peserta didik, diharapkan dapat memfasilitasi kemampuan kognitif melalui kegiatan belajar dengan tek-teki pada permainan ular tangga.
- b. Bagi pendidik, untuk mengetahui seberapa jauh peningkatan kemampuan pada kognitif dalam mengetahui seberapa jauh kefokus-an anak melalui tek-teki pada permainan ular tangga, dan menjadi masukan untuk memperbaiki proses pembelajaran untuk meningkatkan kefokus-an pada anak.
- c. Bagi peneliti, melalui penelitian ini diharapkan dapat menambahkan wawasan dan pengetahuan dalam keterampilan kemampuan kognitif pada anak. Serta mendorong peneliti selanjutnya untuk melakukan penelitian yang luas dari segi pembahasan atau dari ruang lingkupnya.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media teka-teki ular tangga untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun, yang sesuai dengan rumusan masalah dan tujuan penelitian, dapat disimpulkan bahwa:

1. Pengembangan media teka-teki ular tangga dilakukan dengan menggunakan model pengembangan 4-D dari Thiagarajan, yang terdiri dari empat tahapan: pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), dan penyebaran (*disseminate*). Hasil media yang dikembangkan memenuhi kriteria valid dan layak digunakan berdasarkan penilaian dari ahli materi, ahli media, dan penilaian guru.
2. Validasi kelayakan media teka-teki ular tangga untuk meningkatkan kemampuan anak usia 4-5 tahun dilakukan oleh ahli media, ahli materi, dan penilaian guru. Hasilnya menunjukkan nilai 95,31% dari ahli media, 83,93% dari ahli materi, dan 95,83% dari penilaian guru. Selain itu, analisis respon peserta didik dari uji coba terbatas memperoleh nilai 89%, sedangkan

uji coba luas mendapatkan nilai 96%, yang menunjukkan respon positif. Berdasarkan hasil tersebut, media teka-teki ular tangga sangat layak untuk diimplementasikan kepada anak usia 4-5 tahun.

3. Efektivitas media teka-teki ular tangga dalam meningkatkan kemampuan anak usia 4-5 tahun dapat dilihat dari hasil pretest dan posttest, yang menunjukkan bahwa 2 peserta didik berada dalam kategori rendah, 5 peserta didik dalam kategori sedang, dan 13 peserta didik dalam kategori tinggi. Data uji normalitas yang dilakukan pada pretest dan posttest menunjukkan distribusi normal, dengan nilai uji normalitas $0,088 > 0,05$ untuk pretest dan $0,077 > 0,05$ untuk posttest. Pada uji paired sample t-test, diperoleh nilai signifikansi 0,000, yang berarti $0,000 < 0,05$. Ini menunjukkan bahwa penggunaan media teka-teki ular tangga, efektif dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak. Selain itu, pada uji N-gain, nilai keseluruhan yang diperoleh adalah 0,6, yang menunjukkan bahwa penggunaan media teka-teki ular tangga layak digunakan dalam pembelajaran dan berada dalam kategori sedang.

B. Saran

Produk media teka-teki ular tangga yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun diharapkan dapat mendukung pembelajaran di RA Perwanida II BABEL. Berikut adalah beberapa saran mengenai penggunaan media pembelajaran papan pintar berbasis digital:

1. Untuk peserta didik, pengembangan media teka-teki ular tangga ini diharapkan dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran dan dimanfaatkan untuk membantu anak meningkatkan pemahaman terhadap materi yang akan dipraktikkan.
2. Untuk guru, diharapkan bahwa pengembangan media teka-teki ular tangga ini dapat membantu dalam menyampaikan materi kepada anak. Selain itu, media ini diharapkan menjadi acuan untuk melakukan inovasi dalam merancang media pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran.
3. Bagi peneliti yang akan melakukan penelitian selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan produk ini pada materi dan mata pelajaran lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman Assegaf, lita. “Pendidikan Seni Rupa Dan Implikasinya Terhadap Imajinasi Kreatif Dan Sosial Emosional Anak Usia Dini Di TK Mekarraharja.” *Indonesian Journal of Islamic Early Childhood Education* 3, no. 1 (2018): 97–110. <https://doi.org/https://doi.org/10.51529/ijiece.v3i1.74>.
- Adhandayani, Amalia. “Metode Observasi Dalam Penelitian Kualitatif.” In *MODUL PERTEMUAN 7 Metode*, 1–14, 2020. <https://lms--paralel-esaunggul-ac-id.webpkgcache.com/doc/-/s/lms-paralel.esaunggul.ac.id/mod/resource/view.php?id=295878>.
- Afandi, Rifki. “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DAN HASIL BELAJAR IPS DI SEKOLAH DASAR.” *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)* 1, no. 1 (2015): 77–89. <https://doi.org/https://doi.org/10.22219/jinop.v1i1.2450>.
- Aisyah. “Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Permainan Balok.” *Incrementapedia: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 2, no. 02 (2020): 36–40. <https://doi.org/10.36456/incrementapedia.vol2.no02.a3018>.

Alan Januszewski, Michael Molenda. *Educational Technology: A Definition with Commentary*. New York: Libgen.li, 2007.
<http://libgen.rs/book/index.php?md5=4E58B3F2AF4BC4D9328693FB8FBC5ECF>.

Anggreni, Dhonna. *BUKU AJAR METODOLOGI PENELITIAN*. Edited by Eka Diah Kartiningrum. Cetakan pe. Mojokerto: STIKes Majapahit Mojokerto, 2022.
<https://ejournal.stikesmajapahit.ac.id/index.php/EBook/article/view/806>.

Anggy Giri Prawiyogi, Tia Latifatu Sadiyah, Andri Purwanugraha, Popy Nur Elisa. “Penggunaan Media Big Book Untuk Menumbuhkan Minat Baca Siswa Di Sekolah Dasar.” *JURNAL BASICEDU* 5, no. 1 (2021): 446–52.
<https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.787>.

Angkur, Maria Fatima Mardina, Theresia Alviani Sum, Beata Palmin, and Venancia Claudia Nahim. “Upaya Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Permainan Ular Tangga.” *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 7, no. 2 (2023): 2443–52. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.3190>.

Aqib, Zainal. *Belajar Dan Pembelajaran Di Taman Kanak-Kanak*. Bandung: Yrama Widya, 2009.

Ardiana, Reni. “Strategi Guru Dalam Mengembangkan

- Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Taman Kanak Kanak.” *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 3, no. 2 (2022): 1–10. <https://doi.org/10.37985/murhum.v3i2.116>.
- Arianti. “Urgensi Lingkungan Belajar Yang Kondusif Dalam Mendorong Siswa Belajar Aktif.” *Didaktika Jurnal Kependidikan* 11, no. 1 (2017): 41–51. <https://doi.org/10.30863/didaktika.v11i1.161>.
- Arifin, Zainal. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011.
- Arimbi, Yurike Dwi, Sri Saparahayuningsih, and Mona Ardina. “Meningkatkan Perkembangan Kognitif Melalui Kegiatan Mind Mapping.” *Jurnal Ilmiah Potensia* 3, no. 2 (2018): 64. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.254>.
- Ariyanti, Tatik. “The Importance of Childhood Education for Child Development.” *Dinamika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 8, no. 1 (2016): 50–58. <https://doi.org/10.30595/dinamika.v8i1.943>.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: raja Grafindo Persada, 2007.
- Asni, Sitti Rahmaniar Abubakar dan. “KEGIATAN MEMBUAT KOLASE DENGAN PASIR BERWARNA

DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN VISUAL SPASIAL ANAK.” *JURNAL Smart PAUD* 2, no. 1 (2019).
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.36709/jspaud.v2i1.5925>.

Astuti, Fitri, and Muhammad Awin Alaby. “Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Permainan Ular Tangga.” *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara PAUD-002 Pendidikan* (2019): 1–10.
<https://jurnal.stkipkusumanegara.ac.id/index.php/semnara2019/article/view/131>.

Astuti, Henny Puji. “Smart Parenting: Upaya Peningkatan Kemampuan Kognitif Dan Kreativitas Anak Di Kelurahan Banjarjo, Boja, Kendal.” *Rekayasa (Jurnal Penerapan Teknologi Dan Pembelajaran)* 12, no. 1 (2014): 32–41.
<https://doi.org/https://doi.org/10.15294/rekayasa.v11i2.10317>.

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, no. 1 (2021): 49–61.
<https://doi.org/10.46244/buahhati.v8i1.1274>.

Awan, Very. “Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Melalui Bermain Dengan Media Stick Angka.” *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak*

Usia Dini 7, no. 2 (2020): 69–74.
<https://doi.org/10.21107/pgpaudtrunojoyo.v7i2.8878>.

Ayu, Gusti, Komang Setiani, I Gusti Ayu, Tri Agustiana, and Dewa Ayu Puteri. “Permainan Ular Tangga : Media Pembelajaran Siswa Kelas V Sekolah Dasar.” *Jurnal Mimbar Ilmu* 27, no. 2 (2022): 262–69.
<https://doi.org/https://doi.org/10.23887/mi.v27i2.49128>.

Ayumsari, Ratri. “Peran Dokumentasi Informasi Terhadap Keberlangsungan Kegiatan Organisasi Mahasiswa.” *Tibanndaru : Jurnal Ilmu Perpustakaan Dan Informasi* 6, no. 1 (2022): 63–78. <https://doi.org/10.30742/tb.v6i1.2044>.

Azhari, Azhari. “Peran Guru Dalam Mengembangkan Kemampuan Imajinasi Terhadap Keterampilan Bercerita Pada Anak Usia Dini.” *Bunayya : Jurnal Pendidikan Anak* 1, no. 2 (2017): 93.
<https://doi.org/10.22373/bunayya.v1i2.1323>.

Azizah, Ira Nur, and Jayanti Putri Purwaningrum. “PENERAPAN TEORI VYGOTSKY PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA MATERI GEOMETRI.” *Jurnal Riset Pembelajaran Matematika* 3, no. 1 (2021): 19–26.
<https://doi.org/https://doi.org/10.55719/jrpm.v3i1.220>.

Bodedarsyah, Ani, and Rita Yulianti. “Meningkatkan

Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia Dini Kelompok a (Usia 4-5 Tahun) Dengan Media Pembelajaran Lesung Angka.” *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)* 2, no. 6 (2019): 354.
<https://doi.org/10.22460/ceria.v2i6.p354-358>.

Chabib, Moch., Ery Tri Djatmika, and Dedi Kuswandi. “Efektivitas Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Sebagai Sarana Belajar Tematik Sd.” *Jurnal Pendidikan* 2, no. 7 (2017): 910–18.
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.17977/jptpp.v2i7.9634>.

Chi, Sung Ae, Seong Hyun Kim, and Hyun Jin Kim. “Problem Behaviours of Kindergartners: The Affects of Children’s Cognitive Ability, Creativity, and Self-Esteem.” *South African Journal of Education* 36, no. 1 (2016): 1–10.
<https://doi.org/10.15700/saje.v36n1a1177>.

Chotib, Sjahidul Haq. “PRINSIP DASAR PERTIMBANGAN PEMILIHAN.” *Awwaliyah: Jurnal PGMI* 1, no. 2 (2018): 109–15.
<https://doi.org/https://doi.org/10.58518/awwalayah.v1i2.351>.

DB.KT.NGR. Semara Putra, S.Pd., M.For. ., Drs. Nyoman Wirya., A A Istri Ratna Dewi. “PENERAPAN METODE BERMAIN MELALUI PERMAINAN ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN PERKEMBANGAN

KOGNITIF PADA ANAK KELOMPOK A.” *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha* 4, no. 2 (2016).
<https://doi.org/https://doi.org/10.23887/paud.v4i2.7625>.

Depdiknas. “UNDANG-UNDANG REPUBLIK INDONESIA NOMOR 20 TAHUN 2003 TENTANG SISTEM PENDIDIKAN NASIONAL.” Jakarta, 2003.

Dewi, Arsy Shakila. “Pengaruh Penggunaan Website Brisik.Id Terhadap Peningkatan Aktivitas Jurnalistik Kontributor.” *Komunika* 17, no. 2 (2021): 1–14.
<https://doi.org/10.32734/komunika.v17i2.7560>.

Dewi, Kurnia. “Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini.” *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 1, no. 1 (2017): 81–96.
<https://doi.org/10.19109/ra.v1i1.1489>.

Dewi, Tipani Liani, Dadang Kurnia, and Regina Lichteria Panjaitan. “Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Pada Pembelajaran Pips Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pembagian Wilayah Waktu Di Indonesia.” *Jurnal Pena Ilmiah* 2, no. 1 (2017): 2091–2100.
<https://doi.org/https://doi.org/10.17509/jpi.v2i1.12425>.

Elawati, Alfian Ashshidiqi, Rohmah, Siti. “STIMULASI KEMAMPUAN BERFIKIR SIMBOLIK MELALUI

BERMAIN TEBAK ANGKA BERGAMBAR DI PAUD TP. HARAPAN INSANI PADA ANAK USIA 4 – 5 TAHUN.” *Jurnal Jendela Bunda PG PAUD UMC* 9, no. 1 (2021): 64–73. <https://e-journal.umc.ac.id/index.php/JJB/article/view/2130>.

Fardiah, Fardiah, Santosa Murwani, and Nurbiana Dhieni. “Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Pembelajaran Sains.” *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 4, no. 1 (2020): 133. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.254>.

Fitriana, Septi, Ropi Ropi, Novia Marliyastuti, Elsa Miranti, and Rejabbilaisyah Rejabbilaisyah. “Implementasi Prinsip-Prinsip Pembelajaran Di Fatma Kenanga Kota Bengkulu Tahun 2022/2023.” *Seulanga : Jurnal Pendidikan Anak* 3, no. 2 (2022): 130–37. <https://doi.org/10.47766/seulanga.v3i2.996>.

Fitriani, Fitri. “PERKEMBANGAN TEORI VYGOTSKY DAN IMPLIKASI DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI MIS RAJADESA CIAMIS.” *Primary : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 11, no. 1 (2022): 35–41. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.33578/jpfkip.v11i1.8398>.

Gage & Beliner. *Educational Psychology*. Houghton Mifflin,

1998.

Gagne, Robert. *Essential of Learning for Instruction*. New York: Alih Bahasa Agus Gerrad, 1976.

Hakim, Lukman Nul. “Ulasan Metodologi Kualitatif: Wawancara Terhadap Elit.” *Aspirasi* 4, no. 2 (2013): 165–72.
<https://doi.org/https://doi.org/10.46807/aspirasi.v4i2.501>.

Hanita. “THE RELATIONSHIP OF PLAY ACTIVITIES IN COGNITIVE DEVELOPMENT OF CHILDREN AGED 1 - 2 YEARS OLD.” *Early Childhood Education and Development Journal* 2, no. 2 (2020): 6–12.
<https://doi.org/https://doi.org/10.20961/ecedj.v2i2.43951>.

Harahap, Rani Astria Silvera. “Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Bermain.” *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 4, no. 5 (2022): 628.
<https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i5.6601>.

Hasan, Muhammad, MPd Binti Anisaul Khasanah, MPd Ros Endah Happy Patriyani, MKep Nahriana, MPd Heny Trikusuma Hidayati, MPd Zaifatur Ridha, MPdI Rita Umami, et al. *Pengembangan Media Pembelajaran*. (Uswan Kha., 2021.

Hasanah, Hasyim. “Teknik-Teknik Observasi (Sebuah Alternatif

Metode Pengumpulan Data Kualitatif Ilmu-Ilmu Sosial).”
Jurnal At-Taqaddum 8, no. 7 (2016): 21–46.
<https://doi.org/10.21580/at.v8i1.1163>.

Herawati. “Pendidikan Akhlak Bagi Anak Usia Dini.” *Bunayya : Jurnal Pendidikan Anak* 3, no. 2 (2017): 124.
<https://doi.org/10.22373/bunayya.v3i2.1703>.

Hodijah, Siti, Yeni Rachmawati, Program Studi, Pendidikan Guru, Pendididikan Anak, Usia Dini, Departemen Pedagogik, Fakultas Ilmu Pendidikan, and Universitas Pendidikan Indonesia. “UPAYA GURU DALAM MENANAMKAN SIFAT SABAR DI Oleh :” *EDUKIDS: Jurnal Pertumbuhan, Perkembangan, Dan Pendidikan Anak Usia Dini* 15, no. 229 (2018): 95–102.
<https://doi.org/https://doi.org/10.17509/edukid.v15i2.20604>.

Hutami, Eka Poppi, Pertiwi Kamariah Hasis, and Ilma Latifathul Lutfiah. “Kreativitas Dan Imajinasi Anak Dengan Bermain Play Board.” *Jurnal Panrita* 4, no. 1 (2023): 14–21.
<https://doi.org/https://doi.org/10.35906/panrita.v4i1.268>.

Hyun, Choi Chi, Martinus Tukiran, Laksmi Mayesti Wijayanti, Masduki Asbari, Agus Purwanto, and Priyono Budi Santoso. “Piaget versus Vygotsky: Implikasi Pendidikan Antara Persamaan Dan Perbedaan.” *Journal of Engineering and Management Science Research (JIEMAR)* 1, no. 2

(2020): 286–93.
<https://doi.org/https://doi.org/10.7777/jiemar.v1i3.92>.

I Nyoman Abdi, Andi Alim Syahri dan Fitriany. “TEORI PERKEMBANGAN KOGNITIF PIAGET DAN IMPLIKASI DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA.” *Sigma (Suara Intelektual Gaya Matematika)* 3, no. 1 (2011): 18.
<https://doi.org/https://doi.org/10.26618/sigma.v3i1.7200>.

Intan Kurniasari, Sasmianti, Een Y. Haenilah. “Penggunaan Media Alam Sekitar Dan Kemampuan Berfikir Logis Anak Usia Dini.” *J. FKIP UNILA* 1 (2018).

Ismail. “PERKEMBANGAN KOGNITIF PADA MASA PERTENGAHAN DAN AKHIR ANAK-ANAK (Middle And Late Childhood).” *JURNAL Pendidikan Dasar Dan Keguruan* 1, no. 1 (2019): 15–22.
<https://doi.org/https://doi.org/10.47435/jpdk.v4i1.90>.

Istanti, Ervina, Debibik Nabilatul Fauziah, Rina Syafrida, and Universitas Singaperbangsa Karawang. “Stimulasi Kemampuan Berpikir Simbolik Melalui Kegiatan Meronce Anak Usia 4-5.” *KIDDO : JURNAL PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI* 2, no. 2 (2021): 205–18.
<https://doi.org/10.19105/kiddo.v2i2.5035>.

Johan, Jasmine Riani, Tuti Iriani, and Arris Maulana.
“Penerapan Model Four-D Dalam Pengembangan Media.”
Jurnal Pendidikan West Science 01, no. 06 (2023): 372–78.
<https://doi.org/https://doi.org/10.58812/jpdws.v1i6.455>.

JUNAIDI. “Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar.” *Diklat Review: Jurnal Panajemen Pendidikan Dan Pelatihan* 3, no. 1 (2019): 12.
<https://doi.org/https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>.

Kemdikbud RI. “UNDANG-UNDANG REPUBLIK INDONESIA NOMOR 20 TAHUN 2003,” 2003.
https://jdih.kemdikbud.go.id/sjdih/siperpu/dokumen/salinan/UU_tahun2003_nomor020.pdf.

Kemenkes, (direkorat jenderal pelayanan kesehatan).
“Pemberian Nutrisi Terbaik Untuk Otak Anak Usia Dini.”
21 Oktober, 2024.
https://yankes.kemkes.go.id/view_artikel/3749/pemberian-nutrisi-terbaik-untuk-otak-anak-usia-dini.

Khiyarusoleh, Ujang. “KONSEP DASAR PERKEMBANGAN KOGNITIF PADA ANAK MENURUT JEAN PIAGET.”
JURNAL DIALEKTIKA JURUSAN PGSD 5, no. 1 (2016): 1–10.
<https://doi.org/https://doi.org/10.58436/jdpgsd.v5i1.17>.

Khoiruzzadi, Muhammad, and Tiyas Prasetya. "PERKEMBANGAN KOGNITIF DAN IMPLIKASINYA DALAM DUNIA PENDIDIKAN (Ditinjau Dari Pemikiran Jean Piaget Dan Vygotsky) Muhammad Khoiruzzadi, 1 & Tiyas Prasetya 2." *Jurnal Madaniyah* 11, no. 1 (2021): 1–14.

<https://journal.stitpemalang.ac.id/index.php/madaniyah/article/view/152>.

Kompasiana. "Penyebab Tidak Berkembangnya Kreativitas Pada Anak Dan Solusi Meningkatkan Kreativitasnya Sebagai Modal Kesuksesan," 2023. <https://www.kompasiana.com/sinta10952/6468e50308a8b523471b5d72/penyebab-tidak-berkembangnya-kreativitas-pada-anak-dan-solusi-meningkatkan-kreativitasnya-sebagai-modal-kesuksesan>.

Kurniasih, Ria. "Media Ular Tangga Jejak Petualang Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini." *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5, no. 2 (2018): 119–25. <https://doi.org/10.17509/cd.v5i2.10505>.

Kurniawati, Rindha. "Meningkatkan Kemampuan Berhitung Dengan Permainan Ular Tangga Pada Anak Kelompok B Tk Yuniur Surabaya." *PAUD Teratai* 2, no. 1 (2013): 24–25. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/paud-teratai/article/view/1286>.

Kusuma, Wening Sekar, Nur Dwi Sukmono, and Octavian Dwi Tanto. “Stimulasi Perkembangan Kognitif Anak Melalui Permainan Tradisional Dakon, Vygotsky Vs Piaget Perspektif.” *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 6, no. 2 (2022): 67–81. <https://doi.org/10.19109/ra.v6i2.14881>.

L.S, Vygotsky. *Emotions And Their Development in Childhood*. Newyork: Plenum Press, 1978.

Lusi, Silvi, Ardian Al Hidayat, and Eliyil Akbar. “Metode Pembiasaan Dalam Menumbuhkan Perilaku Sabar Pada Anak Di Raudhatul Athfal Buntul Temil.” *EDUSOSHUM: Journal of Islamic Education and Social Humanities* 1, no. 2 (2021): 32–43. <https://doi.org/10.52366/edusoshum.v1i2.21>.

Mansur, Dr. *Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam*. Pustaka Pelajar, 2005.

Masrukah. “Efektifitas Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Bermotif Bangun Datar Pada Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa.” Program Pascasarjana Institut Agama Islam Negeri Salatiga, 2019. <http://e-repository.perpus.uinsalatiga.ac.id/6431/>.

Mau, Marsela Lika, Gde Putu Arya Oka, and Marsianus Meka. “Pengembangan Media Papan Pintar Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Simbolik Pada Anak Usia 4-5 Tahun.” *Jurnal Citra Pendidikan Anak* 2, no. 3 (2023): 644–53. <https://doi.org/10.38048/jcpa.v2i3.1125>.

Montessori, Maria. “My System of Education.” In *Libgen.Li*, 36. NEW YORK CITY, 1915. <http://libgen.rs/book/index.php?md5=9FB7FF708C89E6757BF9C737ECE4B6E6>.

Muh. Arif Tiro, Muh. Nusrang, Sudarmin. “Metodologi Penelitian Dan Teknik Analisis Data.” *PENGABDI: Jurnal Hasil Pengabdian Masyarakat* 1, no. 2 (2020): 36–40. <https://doi.org/https://doi.org/10.26858/pengabdi.v1i2.15766>.

Muniroh Munawar, Kurnia Dewi Wulandari. “PENGARUH MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL LAMBANG BILANGAN 1-10 PADA KELOMPOK A DI RA AS-SYUHADA’ PEDURUNGAN SEMARANG TAHUN AJARAN 2016/2017.” *PAUDIA Jurnal Pendidikan Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini* 6, no. 1 (2017): 1–8. <https://doi.org/https://doi.org/10.26877/paudia.v6i1.1863>.

Muthmainnah, Ika Budi Maryatun, Nur Hayati. “PENGEMBANGAN ULAR TANGGA MODIFIKASI

(ULTAMOD) UNTUK MENGOPTIMALKAN PERKEMBANGAN ANAK Muthmainnah,.” *JURNAL PENELITIAN ILMU PENDIDIKAN* 9, no. 1 (2016): 23–34. <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/jpipfip.v9i1.10688>.

Nasution, Elsa Mutiah, and Sardiah Srikandi. “Konsep Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini.” *BUHUTS AL-ATHFAL: Jurnal Pendidikan Dan Anak Usia Dini* 1, no. 1 (2021): 1–15.

Nawafilah, Nur Qomariyah, and Masruroh Masruroh. “Pengembangan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga Matematika Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Kelas III SDN Guminingrejo Tikung Lamongan.” *Jurnal Abdimas Berdaya: Jurnal Pembelajaran, Pemberdayaan Dan Pengabdian Masyarakat* 3, no. 01 (2020): 37. <https://doi.org/10.30736/jab.v3i01.42>.

Ngadha, Katharina Serlinda, Marsianus Meka, and Efrida Ita. “PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA UNTUK MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KOGNITIF DALAM BERPIKIR SIMBOLIK PADA ANAK USIA5-6 TAHUN DI TKK NEGERI RUTOGELI KECAMATAN BAJAWA KABUPATEN NGADA.” *Jurnal Citra Pendidikan (JCP)* 2, no. 1 (2022): 130–43. <https://doi.org/https://doi.org/10.38048/jcp.v2i1.399>.

- Nilamsari, Natalina. “Memahami Studi Dokumen Dalam Penelitian Kualitatif.” *Wacana: Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi* 8, no. 2 (2014): 177–1828. <https://doi.org/https://doi.org/10.32509/wacana.v13i2.143>.
- Nironi, Eva, and Dedah Jumiatin. “PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN PADA ANAK USIA DINI.” *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)* 6, no. 4 (2023): 2614–6347. <https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/ceria/article/view/17670>.
- Noor, Agus Hasbi. “Pendidikan Kecakapan Hidup (Life Skill) Di Pondok Pesantren Dalam Meningkatkan Kemandirian Santri.” *Jurnal Empowerment* 3, no. 2252 (2015): 1–31. <https://e-journal.stkipsiliwangi.ac.id/index.php/empowerment/article/view/553/0>.
- Nugrahani, Rahina. “MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VISUAL BERBENTUK PERMAINAN ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN KUALITAS BELAJAR MENGAJAR DI SEKOLAH DASAR.” *LEMBARAN ILMU KEPENDIDIKAN (LIK)* 36, no. 1 (2007): 35–44. <https://doi.org/MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS>

VISUAL BERBENTUK PERMAINAN ULAR TANGGA
UNTUK MENINGKATKAN KUALITAS BELAJAR
MENGAJAR DI SEKOLAH DASAR.

Nurbaiti, Amalia, Supriyono Supriyono, and Heru Kurniawan.

“Karakter Peduli Sosial Anak Usia Dini Dalam Film Animasi Diva the Series.” *PAUDIA: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini* 11, no. 1 (2022): 373–86.
<https://doi.org/10.26877/paudia.v11i1.9318>.

Nurhaedah, Rahmatiah, Harmiah. “Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Kegiatan Bermain Ular Tangga Pada Kelompok B TK Aiko Kecamatan Bontoala.” *Jurnal Profesi Kependidikan* 3, no. 2 (2022): 109–16.
<https://ojs.unm.ac.id/JPK/article/view/28819>.

Nurhayati, Siti, and Khamim Zarkasih Putro. “Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini.” *GENERASI EMAS Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* 4, no. 1 (2021): 52–64.
[https://doi.org/https://doi.org/10.25299/jge.2021.vol4\(1\).6985](https://doi.org/https://doi.org/10.25299/jge.2021.vol4(1).6985).

Nurhidayah, Siti, and Febriyanti Utami. “Stimulasi Karakter Komunikatif Dan Rasa Ingin Tahu Anak Usia Dini.” *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 7, no. 1 (2023): 527–35. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.3499>.

Nuryati & Darsinah. “Implementasi Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dalam Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Papeda* 3, no. 2 (2021): 153–62. <https://doi.org/https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v3i2.1186>.

Okpatrioka. “Research And Development (R & D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan.” *DHARMA ACARIYA NUSANTARA : Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya* 1, no. 1 (2023): 86–100. <https://doi.org/https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154>.

Oktavia, Mirani, and Isroyati Aliffia Teja Prasasty. “UJI NORMALITAS GAIN UNTUK PEMANTAPAN DAN MODUL DENGAN ONE GROUP PRE AND POST TEST.” *Jurnal Proceeding Unindra*, no. 11 (2019): 596–601. <https://doi.org/10.30998/simponi.v0i0.439>.

Paterson H.P.Sibarani, David. “Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini.” *Jurnal Ruang Luar Dan Dalam FTSP* 02, no. 02 (2022): 18–28. <https://ejurnal.istp.ac.id/index.php/jrld/article/view/128>.

Permendikbud. “KURIKULUM 2013 PENDIDIKAN ANAK USIA DINI.” PERATURAN MENTERI PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN REPUBLIK INDONESIA NOMOR 146, 2014.

———. “STANDAR NASIONAL PENDIDIKAN ANAK USIA DINI.” PERATURAN MENTERI PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN REPUBLIK INDONESIA NOMOR 137, 2014.

Piaget, Jean. “Topics in Cognitive Development. Equilibration: Theory, Research, and Application.” In *Libgen.Li*, 220\222. New York and London, 1977. <https://doi.org/10.1037/016755>.

Pranatawijaya, Viktor Handrianus, Widiatry Widiatry, Ressa Priskila, and Putu Bagus Adidyana Anugrah Putra. “Penerapan Skala Likert Dan Skala Dikotomi Pada Kuesioner Online.” *Jurnal Sains Dan Informatika* 5, no. 2 (2019): 128–37. <https://doi.org/10.34128/jsi.v5i2.185>.

Purnama, Sigit. *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini*. Bandung: Remaja rosdakarya, 2019.

Putra, Nusa. *Research & Development, Penelitian Dan Pengembangan*. Jakarta: Rajawali, 2020.

Putri, Azlin Atika. “Kegiatan Montase Dalam Meningkatkan Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia Dini.” *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6, no. 2 (2021): 997–1006. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.1624>.

- Putu Aditya Antara, Putu Rahayu Ujjianti, Luh Putu Pandan Sari. "PENGARUH STRATEGI PERMAINAN IMAJINATIF TERHADAP KREATIVITAS ANAK KELOMPOK B GUGUS III KECAMATAN BULELENG." *E-Journal Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha* 6, no. 3 (2018): 95–104. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/paud.v5i2.11656>.
- Qoriah, Yaumil, Sumarno, and Nurul Umamah. "The Development Prehistoric of Jember Tourism Module Using Dick and Carey Model." *Jurnal Historica* 1, no. 1 (2017): 98–115. <https://jurnal.unej.ac.id/index.php/JHIS/article/view/5103/3766>.
- Qoyum, Azmi, and Ayu Rissa Atika. "Penerapan Keterampilan Bermain Musik Angklung Dalam Meningkatkan Kecerdasan Musikal Anak Usia 4-5 Tahun." *Jurnal Ceria (Cerdas Energik Responsif Inofatif Adaptif)* 4, no. 4 (2021): 423–27.
- Rachmawati, Imami Nur. "Pengumpulan Data Dalam Penelitian Kualitatif: Wawancara." *Jurnal Keperawatan Indonesia* 11, no. 1 (2007): 35–40. <https://doi.org/10.7454/jki.v11i1.184>.
- Rahimah, Febri Yuridnir, and Rita Eka Izzaty. "Developing Picture Story Book Media for Building the Self-Awareness of Early Childhood Children." *Jurnal Obsesi: Jurnal*

Pendidikan Anak Usia Dini 2, no. 2 (2018): 219.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v2i2.102>.

Rejeki, Nopi Sri, Rohita Rohita, and Murti Kusuma Wirasti.
“Survei Upaya Guru Dalam Menciptakan Pembelajaran Efektif Berdasarkan Prinsip-Prinsip Pembelajaran Di Taman Kanak-Kanak.” *JIV-Jurnal Ilmiah Visi* 15, no. 1 (2020): 13–22. <https://doi.org/10.21009/jiv.1501.2>.

Rekysika, Nola Sanda, and Haryanto Haryanto. “Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Bilangan Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun.” *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 10, no. 1 (2019): 56–61.
<https://doi.org/10.17509/cd.v10i1.16000>.

Robert Mills Gagné, Leslie J. Briggs. “Principles of Instructional Design.” In *Japan's High Schools*, 241–70. New York: Holt Rinehart and Winston Inc, 2020.
<https://doi.org/10.1525/9780520341302-010>.

Rohani, Isran Rasyid Karo-Karo S. “MANFAAT MEDIA DALAM PEMBELAJARAN.” *AXIOM: Jurnal Pendidikan Dan Matematika* 7, no. 1 (2017): 1–7.
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30821/axiom.v7i1.1778>.

Rohaniawati, Dede. “Penerapan Pendekatan Pakem Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Mahasiswa Dalam

Mata Kuliah Pengembangan Kepribadian Guru.” *Tadris: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah* 01, no. 2 (2016): 155–72.

<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.24042/tadris.v1i2.1064>.

Rukiyati, Mu'tasim Fikri. “Peran Guru Dalam Mengembangkan Sikap Peduli Sosial Anak Usia Dini.” *Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha* 10 (2022): 478–87.
<https://doi.org/https://doi.org/10.23887/paud.v10i3.57205>.

Rukmini. “Bermain Kartu Flash Dan Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-6 Tahun Di Wilayah Manukan Loka Tandes Surabaya.” *Adi Husada Nursing Journal* 6, no. 2 (2021): 122. <https://doi.org/10.37036/ahnj.v6i2.181>.

Rupnidah Rupnidah, Dadan Suryana. “Media Pembelajaran Anak Usia Dini.” *Jurnal PAUD Agapedia* 6, no. 1 (2022): 34. <https://doi.org/https://doi.org/10.17509/jpa.v6i1.48199>.

Sadwika, I Nyoman, and Luh De Liska. “Model PAKEM (Partisipatif , Aktif , Kreatif , Efektif , Dan.” *Inovasi Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia* 4, no. April (2022): 136–47.

Sakdiah, Halimatus, and Nenny Mahyuddin. “Identifikasi Perkembangan Berpikir Simbolik Anak Usia Dini Dalam Masa Pandemi.” *Aulad: Journal on Early Childhood* 5, no. 1 (2022): 41–48. <https://doi.org/10.31004/aulad.v5i1.294>.

Samiudin. “PENTINGNYA MEMAHAMI PERKEMBANGAN ANAK UNTUK MENYESUAIKAN CARA MENGAJAR YANG DIBERIKAN.” *PANCAWAHANA: Jurnal Studi Islam* 12, no. 01 (2017): 1–9. <https://ejournal.kopertais4.or.id/tapalkuda/index.php/pwahan/article/view/2901>.

Sapriyah. “Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar.” *Jurnal Untirta* 3, no. 1 (2019): 45–56. <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>.

Sari, Mia Zultriansti, Nana Supriatna, Agus Gunawan, and Santi Handayani. “Imajinasi Kreatif Dalam Kemampuan Berpikir Anak Sekolah Dasar , Penting Kah ?” *Jurnal Elementaria Edukasia* 6, no. 4 (2023): 1926–36. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i4.7749>.

Sayekti, Tri, Siti Khosiah, and Esa Endah. “Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Peningkatan Perilaku Prososial.” *Misykat Al-Anwar: Jurnal Kajian Islam Dan Masyarakat* 5, no. 2 (2022). <https://doi.org/https://doi.org/10.24853/ma.5.2.221-238>.

Semara Putra, I Nyoman Wirya, Isti Ratna Dewi. “PENERAPAN METODE BERMAIN MELALUI PERMAINAN ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN PERKEMBANGAN KOGNITIF PADA ANAK KELOMPOK A - PDF Download

Gratis.Pdf.” *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini UNDIKSHA* 4, no. 2 (2016).
<https://doi.org/https://doi.org/10.23887/paud.v4i2.7625>.

Sembiring, Azida Zaini, Annisaa ' Fithrah, Ditya Ananda, Muhammad Putra Dinata Saragi, Annisa Arrumaisyah Daulay, and Dika Sahputra. “Perkembangan Kognitif Spoiled-Teen Dan Pengaruhnya Terhadap Kemandirian Remaja.” *Indoneisan Journal of Guidance and Counseling: Theory and Application* 12, no. 1 (2023): 71.
<https://doi.org/https://doi.org/10.15294/ijgc.v12i1.63193>.

Shofia, Maghfiroh, and Suryana Dadan. “Pembelajaran Di Pendidikan Anak Usia Dini.” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 05, no. 01 (2021): 1561.
<https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/1086>.

Siswanto, Siswanto, Zaelansyah Zaelansyah, Eli Susanti, and Jeni Fransiska. “Metode Pembelajaran Anak Usia Dini Dalam Generasi Unggul Dan Sukses.” *Paramurobi: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 2, no. 2 (2019): 35–44.
<https://doi.org/10.32699/paramurobi.v2i2.1295>.

Siti Herlinah Wifroh, Muhammad Busyro Karim. “MENINGKATKAN PERKEMBANGAN KOGNITIF PADA ANAK USIA DINI MELALUI ALAT PERMAINAN EDUKATIF.” *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo* 1, no. 2 (2014): 76–146.

<https://doi.org/https://doi.org/10.21107/pgpaudtrunojoyo.v1i2.3554>.

Sivasailam Thiagarajan, Melvin I. Semmel and Dorothy Semmel
S. Instructional Development for Training Teacher of Exceptional Children. Indiana Un. Minnepolis, 1974.
<https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED090725.pdf>.

Sugiwati. “Metode Bermain Ular Tangga Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Kelompok A Di TK. Ria Baruk Utara VIII/35 Rungkut-Surabaya.” *Jurnal Ilmu Pendidikan Anak Usia Dini, PAUD TERATAI* 2, no. 1 (2013): 1–6.
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/paud-teratai/article/view/1812>.

Sugiyono. *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta, 2015.

———. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan RnD*. ALFABETA, 2016.

Sujiono, Yuliani Nuraini. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks, 2013.

Sulistiyani, Dwi, Hadi Suyono, Pendidikan Profesi Guru, Universitas Ahmad Dahlan, Anak Usia Dini, and Mengenal Pola. “Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Kegiatan Mengenal Pola Abc-Abc Dengan

- Berbagai Media Di Kelompok A3 Tk Aba Dadapan.”
Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru FKIP Universitas Ahmad Dahlan 1, no. 1 (2021): 167–74.
<https://seminar.uad.ac.id/index.php/SemNasPPG/article/viewFile/12130/2659>.
- Sunaengsih, Cucun. “Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Mutu Pembelajaran Pada Sekolah Dasar Terakreditasi A.”
Mimbar Sekolah Dasar (Elementary School Forum) Is an International 3, no. 2 (2016): 177–84.
<https://doi.org/10.17509/mimbar-sd.v3i2.4259>.
- Supeni, Siti, Luqman Hakim, and Jumintono. “Strengthening Character Education of Early Childhood through Javanese Traditional Game Dakon.” *International Journal of Recent Technology and Engineering* 7, no. 6 (2019): 243–49.
- Suprihatin, Yeni, and Etika Lisyana Dewi. “Implementasi Pendidikan Lifeskill Sejak Dini Dalam Pembelajaran Entrepreneurship.” *Elementary: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 4, no. 1 (2018): 85.
<https://doi.org/10.32332/elementary.v4i1.1074>.
- Supurwoko, Daru Wahyuningsih, Rifqi Fatihatul Karimah. “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA FISIKA UNTUK SISWA SMP/MTs KELAS VIII.” *Jurnal Pendidikan Fisika* 2, no. 1 (2014): 6–10.
<https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/pfisika/article/view/3>

728/2611.

Suriah, Baiq. “Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Dalam Mengenal Benda-Benda Di Lingkungan Melalui Permainan Kartu Angka.” *Jurnal Pendidikan Dan Sains* 1, no. 1 (2019): 101–22. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang>.

Sutisna, Icam. “TEORI-TEORI PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK.” UNG REPOSITORY, 2021. <https://repository.ung.ac.id/en/karyailmiah/show/6701/teori-teori-perkembangan-kognitif-anak.html>.

Suwarnaningrat, Ni Dewi Eka. “Cognitive Development for Preschooler 4-5 Year Olds by Using PowerPoint Audio-Visual Media on ECE Students.” *Society* 8, no. 2 (2020): 772–82. <https://doi.org/10.33019/society.v8i2.276>.

suyadi. *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini: Dalam Kajian Neurosains*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014.

Syaifulloh, Muhammad, and Mujahid. “Strategi Mengajarkan Anak Didik Untuk Berperilaku Sabar.” *Jurnal Cahaya Mandalika* 3, no. 3 (2024): 1448–64. <https://ojs.cahayamandalika.com/index.php/jcm/article/view/2876>.

Tabi'in, Ahmad. "Menumbuhkan Sikap Peduli Pada Anak Melalui Interaksi Kegiatan Sosial." *IJTIMAIYA: Journal of Social Science Teaching* 1, no. 1 (2017). <https://doi.org/10.21043/ji.v1i1.3100>.

Thiagarajan, Semmel dan Semmel. *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children A Source Book*. Indiana: ERIC, 1974.

Usman., Asnawir dan M. Basyiruddin. *Media Pembelajaran*. Ciputat Pr. Jakarta, 2002.

Vuorinen, Kaisa, Anne Birgitta Pessi, and Lotta Uusitalo. "Nourishing Compassion in Finnish Kindergarten Head Teachers: How Character Strength Training Influences Teachers' Other-Oriented Behavior." *Early Childhood Education Journal* 49, no. 2 (2021): 163–76. <https://doi.org/10.1007/s10643-020-01058-0>.

Vygotsky, Lev Semyonovich. "The Collected Works of L.S. Vygotsky: Volume 6: Scientific Legacy (Cognition and Language: A Series in Psycholinguistics)." In *Libgen.Li*, 176. Moscow. Russia, 1999. <http://libgen.rs/book/index.php?md5=F22F27AE2FE781FE E722405ADE6366BE>.

Wahyuni, Akhtim, and Badriya Nur Safitri. "Permainan Musik Feeling Band Sebagai Strategi Peningkatan Sikap Sabar

Anak Usia 4-5 Tahun.” *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6, no. 3 (2022): 1439–48.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1778>.

Wandini, Rora Rizky, and Maya Rani Sinaga. “Permainan Ular Tangga Dan Kartu Pintar Pada Materi Bangun Datar.” *AXIOM: Jurnal Pendidikan Dan Matematika* 8, no. 1 (2019). <https://doi.org/10.30821/axiom.v8i1.5444>.

Wardani, Ivo Retna Wardani, Mirza Immama Putri Zuani, and Nur Kholis. “Teori Belajar Perkembangan Kognitiv Lev Vygotsky Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran.” *DIMAR: Jurnal Pendidikan Islam* 4, no. 2 (2023): 332–46.
<https://doi.org/10.58577/dimar.v4i2.92>.

Wati, Anjelina. “Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar.” *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 2, no. 1 (2021): 68–73. <https://doi.org/10.33487/mgr.v2i1.1728>.

Winarsih, Emawati Dwi, and Rini Wahyuningsih. “Penerapan Metode Pembelajaran Eksperimen Untuk Meningkatkan Rasa Ingin Tahu Dan Tanggung Jawab Anak.” *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)* 4, no. 1 (2024): 1–8.
<https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i1.363>.

Winarti, Wiwin, and Rohmalina. “Kegiatan Menggambar Bebas

Untuk Meningkatkan Kemampuan Imajinatif Pada Anak Usia 4-5 Tahun.” *Jurnal Ceria (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)* 3, no. 5 (2020): 494.
<https://doi.org/https://doi.org/10.22460/ceria.v3i5.p%25p>.

Wiwik Pratiwi. “Konsep Bermain Pada Anak Usia Dini.” *Manajemen Pendidikan Islam* 5, no. 2 (2017): 106–17.
<https://www.journal.iaingorontalo.ac.id/index.php/tjmpi/article/view/395>.

Yenti, Yesni. “Pentingnya Peran Pendidik Dalam Menstimulasi Perkembangan Karakter Anak Di PAUD.” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 5, no. 2 (2021): 2045–51.
<https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jptam.v5i1.1218>.

Yus, Anita, and Jamilah Thahir. “Pengembangan Kognitif Dan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Kegiatan Bermain Balok Di Taman Kanak-Kanak Plus Swasta.” *Tematik* 8, no. 2 (2018): 183–89.
<https://doi.org/https://doi.org/10.24114/jt.v8i2.12567>.