Journal of Innovative and Creativity
Journal Homepage: https://joecy.org/index.php/joecy
e-mail: journaljoecy@gmail.com

Faculty of Education
University of Pahlawan Tuanku Tambusai
ISSN 2775-771X (Online)
ISSN 2962-570X **(Printed)**
5 (1) 2025, Page: 307-315

Meningkatkan Kognitif Anak Usia Dini (4-5 TH) Melalui Permainan Ular Tangga Untuk Kelompok A di TK Aisyiyah 1 Porong Kecamatan Porong Kabupaten Sidoarjo

Dwi Anisah Firda[1], Muhammad Yusron Maulana El-Yunusi[2]
[1]Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini, [2]Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Terbuka
Corresponding Author: Dwi Anisah Firda, E-Mail: i877303624@ecampus.ut.ac.id

Published: March, 2025

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui kefektifan media ular tangga sebagai alat bantu kegiatan belajar dalam meningkatkan kemampuan kognitif dan bertujuan untuk upaya meningkatkan kognitif anak usia dini (4-5 tahun) melalui metode permainan ular tangga untuk kelompok A di TK Aisyiyah 1 Porong Kecamatan Porong Kabupaten Sidoarjo. Metode penelitian yang digunakan ialah penelitian tindakan kelas yang dilakukan tiga tahapan yaitu tahap pra-siklus, tahap siklus I dan tahap siklus II. Dengan empat indikator penilitiaan peningkatan kognitif yaitu mengenal simbol bilangan, mengetahui cara bermain, mampu membilang angka dan mengenal konsep banyak sedikit pada hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan dimana pada awal tahap pra-siklus menunjukkan hasil 40%, pada tahap I dengan hasil 60% dan pada tahap siklus II menunjukkan hasil 84% yang artinya media ular tangga dapat menjadi media pembelajaran untuk peningkatan kognitif anak usia dini. Faktor pendukung dan penghambat dalam efektivitas penggunaan media ular tangga sebagai alat bantu untuk pengembangan kognitif anak usia dini salah ialah kurangnya waktu pelaksanaan penelitian. Namun hal ini juga tedapat faktor pendukung yaitu antusias anak untuk mengenal media ular tangga saat melaksanakan pembelajaran dengan media ular tangga.

Kata Kunci: Kognitif, Anak Usia Dini, Ular Tangga

© The Author(s). 2021 Open Access This article is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License, which permits use, sharing, adaptation, distribution and reproduction in any medium or format, as long as you give appropriate credit to the original author(s) and the source, provide a link to the Creative Commons licence, and indicate if changes were made. The images or other third party material in this article are included in the article's Creative Commons licence, unless indicated otherwise in a credit line to the material. To view a copy of this licence, visit http://creativecommons.org/licenses/by/4.0

PENDAHULUAN

Pendidikan dasar tingkat taman kanak-kanak ialah satuan pendidikan bagi kalangan anak usia dini. menurut Kurikulum Taman Kanak-Kanak 2011 kegiatan bermain merupakan salah satu cara untuk pengembangan keterampilan kognitif fundamental yang meliputi, keterampilan berpikir, memproses hasil belajar, menemukan penyelesaian berbagai masalah, memahami ruang dan waktu serta menumbuhkan kemampuan memilih (Endang, 2023).

Penelitian ini akan dilakukan di TK Aisyiyah 1 Porong, yang merupakan pendidikan formal yang berbasis Islam di Kecamatan Porong Kabupaten Sidoarjo. Jumlah peserta didik secara keseluruhan ialah 40 anak yang terdiri dari 18 anak dari kelompok A dan 22 anak dari kelompok B. Penilitian ini guru kelas ialah subyek yang memberikan tindakan yang ditetapkan bagi anak usia 4-5 tahun yaitu kelompok A kelas khalid bin walid di TK Aisyiyah 1 Porong.

Perkembangan Kognitif menurut Piaget ialah manusia melewati empat tahap perkembangan, satu tahap lebih maju dari tahap lainnya karena perbedaan perspektif. Namun kualitas kognisi memiliki keaneka ragaman pada setiap tingkatnya (Yuliana *et al.*, 2023). Dalam pengelompokkan umur pada teori Piaget yaitu anak-anak mulai menggunakan penalaran dasar dan pemikiran intuitf pada usai 4-7 tahun dimana anak mulai timbul rasa ingin tahu dan mencari jawaban (Yuliana *et al.*, 2023).

Menurut Adriana (2011) permainan adalah cara yang tepat untuk menstimulasi anak. Memberi variasi permainan pada anak membantu anak menggunakan emosinya, perasaan, dan pemikiran. Kesenangan menjadi salah satu poin penting bagi anak saat bermainPermainan merupakan salah kegiatan yang disukai anak karena sesuai dengan karakteristik pada anak (Azharona *et al.*, 2018).

Media ular tangga adalah permainan yang dapat dimainkan anak usia dini 5-6 tahun dan dapat menstimulasi anak untuk pengembangan kognitif, bahasa dan sosial (Sriningsih, 2009). Salah satu keterampilan kognitif yang dapat dikembangan melalui permainan ular tangga yaitu Kognitif-Matematika yaitu anak mampu mengurutkan bilangan, mengena lambang dan konsep banyak sedikit, selain itu bentuk kognitif yang lainnya ialah anak mengenal cara bermain bermain ular tangga. Penggunaan media ular tangga yang digunakan oleh peneliti sedikit menambahkan peraturan dalam permainan dengan memberikan kuis pada beberapa petak yaitu, permainan dimainkan 2-5 anak dan 1 orang pendamping dari guru, setiap pemain memiliki satu bidak untuk dijalankan, pemain harus menjalankan bidak sesuai urutan angka pada setiap petak, urutan pemain ditentukan melalui jumlah terbanyak dan terkecil melalui lempar dadu, permainan dilakukan melalui petak start, jika bidak pemain berhenti dalam petak bergambar tangga maka wajib untuk naik tingkat jika bidak pemain berada dalam petak bergambar kepala ular makan pemain wajib untuk turun petak, apabila bidak pemain berhenti dalam petak bertuliskan "kuis" maka pemain wajib untuk menyelesaikan tantangan dengan menjawab pertanyaan jika pemain dapat menyelesaikan dengan benar pemain mendapatkan bintang namun jika pemain tidak dapat menyelesaikan maka pemain tidak berhak mendapatkan bintang, permainan berhenti jika salah satu pemain tiba di petak finish pertama, dan pemenang permaianan ditentukan dengan perolehana bintang terbanyak.

Aktivitas bermain ular tangga yang digunakan sebagai media pembelajaran, diharapkan dapat meningkatkan kemampuan kognitif pramatematika anak-anak usia 4-5 tahun pada tingkatan kelompok A. Pada permainan ular tangga dapat membantu anak memecahkan kesulitan dan mengembangkan cara berpikir logis serta meningkatkan konsentrasi, oleh karenan itu penlitian ini berutujuan untuk memahami bagaimana permainan ular tangga dapat meningkatkan kognitif anak usia dini di Kelompok A TK Aisyiyah 1 Porong.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Endang (2015) ketika sekelompok siswa diketahui adanya permasalahan, kemudian peneliti (guru) mencari solusinya dengan melakukan suatu tindakan untuk mengatasinya maka hal ini disebut penelitian tindakan kelas. Pada penelitian tindakan kelas menurut Herawati (2013), suatu tindakan dalam penelitian tindakan kelas terdiri dari tiga langka yaitu langkah tindakan 1, langkah tindakan 2 dan langkah tindakan 3. Lama tindakan yang dilaksanakan oleh peneliti yaitu tiga pertemuan yang terdiri dari Pra-siklus dilaksanakan dalam satu pertemuan, siklus I yang dilaksanakan selama satu pertemuan, siklus II yang dilaksanakan selama satu hari. Adapun lokasi penelitian ini dilakukan di TK Aisyiyah 1 Porong yang terletak di Jl. Diponegoro No. 22, Kecamatan Porong, Kabupaten Sidoaro. Alasan peneliti memilih TK Aisyiyah 1 Porong sebagai obyek penelitian dalam rangka untuk mengembangkan kognitif anak melalui penggunaan media ular tangga yaitu pada anak kelompok A di TK Aisyiyah 1 Porong. Dalam penelitian objek peneliatan yang digunakan ialah siswa kelompok A kelas Khalid bin Walid yang terdiri dari 10 siswa laki-laki dan 8 siswa perempuan, dengan rentan umur siswa kelompok di TK Aisyiyah 1 Porong yaitu 4-5 tahun.

Dalam penelitian ini peneliti memakai model spiral Arikunto dengan beberapa prosedur atau aturan dalam melaksanakan sebuah penelitian yang berguna dalam membantu bagi para guru untuk melakukan Penelitian Tindakan Kelas. Menurut Arikunto (2013), ia menguraikan terdapat empat fase siklus PTK yaitu perencanaan, implementasi (*action*), observasi (mengamati), refleksi dan perencanaan ulang untuk pemecahan masalah dengan menggunakan siklus II. Dalam pengamatan ini peneliti menggunakan penilaian angka dalam lembar observasi yang digunakan, yaitu dengan nila angka 1 (satu) Belum Berkembang, 2 (dua) Mulai Berkembang, 3 (tiga) Berkembang Sesuai Harapan dan 4 (empat) Berkembang Sangat Baik.

Pengumpulan data saat melakukan PTK merupakan bagian yang harus dilakukan selama proses tindakan melalui berbagai metode yaitu observasi, wawancara, catatan harian, dan kuisoner sebagai pengumpulan data (Wardani *et al.*, 2023). Dalam mengumpulkan data yang dilakukan di TK Aisyiyah 1 Porong peneliti menggunakan cara observasi dan serta melakukan pengamatan dengan catatan harian yaitu mencatat segala sesuatu yang pada saat pelaksanaan pembelajaran. Observasi dilakukan dengan mengamati kemampuan anak dalam kemampuan kognitif yang dikembangkan melalui ular tangga, yaitu dengan indikator berikut :

Tabel 1. Indikator Penilian Pengembangan Kognitif

Variabel	Indikator
Kegiatan kognitif	Anak dapat mengenal simbol bilangan
	Anak mampu membilang angka
	Anak mengenal konsep banyak dan sedikit

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kemampuan Kognitif Melalui Media Ular Tangga pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK Aisyiyah 1 Porong

Berdasarkan data yang diperoleh, Pra Siklus: Berdasarkan data penilaian menunjukkan dari 18 anak kelompok A hanya 2 orang anak yang menunjukkan adanya peningkatan kemampuan kognitif berhitung, sedangkan tersisa sebagian besar 16 anak menunjukkan belum berkembang baik pada kemampuan kognitif anak dalam menganal angka dan berhitung. observasi penilaian melalui tiga aspek diatas yang meliputi mengenal simbol bilangan memperoleh 45% yaitu 2 murid dikatakan Berkembang Sangat Baik, 9 murid dikatakan Mulai Berkembang dan 7 murid dikatakan Belum Berkembang. Dalam membilang angka 1-25 memperoleh 44% yaitu 2 murid dikatakan Berkembang Sangat Baik, 6 murid dikatakan Mulai Berkembang, 1 murid dikatakan Berkembang Sesuai Harapan, 1 anak dikatakan Mulai Berkembang dan 8 murid dikatakan Belum Berkembang dalam mengenal konsep banyak sedikit pada angka memperoleh 47% yaitu 2 murid Berkembang Sangat Baik, 1 murid dikatakan Berkembang Sesuai Harapan, 8 murid dikatan Mulai Berkembang dan 5 murid dikatakan Belum Berkembang. Berdasarkan hasil observasi pada tahap pra-siklus dalam pengembangan kognitif anak diketahui rata-rata capaian hanya 44% dan belum mencapai 80% sehingga perlu adanya stimulus untuk pengembangan kognitif anak.

Tahap Siklus I: Terjadi peningkatan signifikan. Hasil observasi penilaian melalui tiga aspek diatas yang meliputi mengenal simbol angka melalui media memperoleh 54% yaitu 2 murid dikatakan Berkembang Sangat Baik, 4 murid dikatakan Berkembang Sesuai Harapan, 7 murid dikatakan Mulai Berkembang dan 5 murid dikatakan Belum Berkembang. Kemudaian membilang angka 1-25 memperoleh 56% yaitu 2 murid Berkembang Sangat Baik, 4 murid dikatakan Berkembang Sesuai Harapan, 9 murid dikatakan Mulai Berkembang dan 3 murid dikatakan Belum Berkembang. Dalam mengenal konsep banyak dan sedikit pada angka memperoleh 58% yaitu 2 murid dikatakan Berkembang Sangat Baik, 5 murid dikatakan Berkembang Sesuai Harapan, 8 murid dikatakan mulai Berkembang dan 3 murid dikatakan Belum Berkembang. Berdasarkan hasil observasi pada tahap siklus I dalam pengembangan kognitif anak diketahui rata-rata capaian hanya 60% dan belum mencapai 80% sehingga perlu adanya stimulus untuk pengembangan kognitif anak melalui media ular tangga kebanyakan siklus II.

Tahap siklus II : hasil menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan, melalui observasi penilaian melalui tiga aspek diatas yang meliputi memahami mengenal simbol angka melalui media 75% yaitu 7 murid dinyatakan Berkembang Sangat Baik, 6 murid Berkembang Sesuai Harapan dan 3 murid dikatakan Mulai Berkembang, 2 murid dikatakan Belum

Berkembang. Dalam mengenal membilang angka 1-25 memperoleh 81% yaitu 10 murid dikatakan Berkembang Sangat Baik, 5 murid dikatakan Berkembang Sesuai Harapan, 1 murid dikatakan mulai Berekmbang dan 2 murid dikatakan Belum Berkembang. Dalam mengenal konsep banyak dan sedikit memperoleh 90% yaitu 14 murid dikatakan Berkembang Sangat Baik, 2 murid dikatakan Berkembang Sesuai Harapan, 1 murid dikatakan Mulai Berkembang dan 1 anak dikatakan Belum Berkembang. Berdasarkan hasil observasi pada tahap siklus II dalam pengembangan kognitif anak diketahui rata-rata capaian menperoleh 84% yang menunjukkan adanya peningkatan pengembangan kognitif melalui media ular tangga pada anak kelompok A TK Aisyiyah 1 Porong.

Sehingga pada siklus II dapat dilihat adanya peningkatan dari tahap Pra-siklus memperoleh rata-rata 44% yang menunjukkan kurang baik, siklus I 60% yang menunjukkan cukup baik, dan pada siklus II menunjukkan hasil peningkatan yang baik yaitu 84%. Oleh sebab itu peneliti menghentikan tindakan dan melatih kembali beberapa anak yang belum mencapai perkembangan kognitif dengan baik. Maka kemampuan kognitif anak pada usia 4-5 tahun kelompok A di TK Aisyiyah 1 Porong dapat disimpulkan menunjukkan adanya peningkatan kognitif anak dengan menggunakan permainan ular tangga.

Tabel 2. Hasil Observasi

No.	Aspek Penilaian	Pra-siklus	Siklus I	Siklus II
1.	Mengenal simbol bilangan melalui media	45%	54%	75%
2.	Mengurutkan angka 1-25	44%	56%	81%
3.	Mengenal konsep banyak sedikit pada angka	47%	57%	90%
Rata-rata ketercapaian anak		44%	60%	84%

Dari hasil perubahan yang ditunjukkan pada setiap siklus menunjukkan adanya kenaikan signifikan maka permainan ular tangga dapat menjadi sebuah media pengembangan kognitif pada kalangan anak usia dini dan dapat digunakan untuk media pembelajaran pada tingkat pendidikan TK. Sebagaimana dalam teori Ria (2014) ia menyatakan bahwa salah satu media yang menyenangkan dan interaktif bagi anak usia dini ialah permainan ular tangga, sebab dalam ular tangga mampu menciptakan pembelajaran yang efektif, interaktif dan tidak membosankan. Menurut Reksyiska dan Haryanto (2019) menyatakan bahwa permainan ular tangga mampu menstimulus kognitif anak salah satunya pada pengenal bilangan dan operasi bilangan.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa proses perkembangan kognitif perlu adanya rangsangan untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak salah satunya dengan permainan

ular tangga, dimana anak dapat menstimulus kognitifnya melalui pemecahan permasalahan yang ditemukan saat bermain ular tangga serta mampu mengembangkan indikator kognitif lainnya seperti penganalan simbol angka, berhitung angka dan mengenal konsep banyak atau sedikit melalui papan ular tangga yang telah dibentuk sesuai kebetuhan untuk meningkatkan kognitif anak.

Metode Permainan Ular Tangga

Berdasarkan data yang diperoleh, Pra Siklus: peneliti tidak menggunakan ular tangga, namun hanya menunilskan angka 1-25 secara acak dan kuis mengenalkan konsep banyak sedikit melalui media papan tulis. Namun pada tahap pra-siklus rata-rata kemampuan kognitif anak hanya tercapai 44% yang artinya kurang baik atau terdapat anak yang belum tercapai kemapuan kognitif.

Pada pelaksanaan penelitian pada siklus I merupakan awal menggunakan ular tangga pengembangan kongnitif pada anak-anak kelompok A TK Aisyiyah 1 Porong. Pada tahap siklus I awal mula permainan ular tangga peneliti memberikan penjelasan dan contoh cara bermain ular tangga, saat kegiatan menyampaikan cara bermain dari 18 anak hanya memperoleh 60% dengan 6 anak dinyatakan Berkembang Sangat Baik, 3 anak Berkembang Sesuai Harapan, 4 anak Mulai Berkembang dan 5 anak Belum Berkembang. Penyebab awal kurang pahamnya anak dalam mengenal cara bermain ialah peneliti kurang melibatkan anak untuk ikut serta menjadi peraga contoh dan kurangnya fokus anak pada saat penjelasan, namun saat proses berlangsung anak-anak kelompok A telah menunjukkan sikap yang antusias pada media ular tangga hal ini menunjukkan adanya nilai positif bagi anak dalam semangat belajar. Sehingga dari hasil perolehan observasi tersebut perlu adanya perbaikan bagi peneliti pada tahap II.

Pada tahap siklus II peneliti menjadi tahap perbaikan mempersiapkan media ular tangga pengembangan kognitif, pada saat memasuki penyampaian peraturan permainan, peneliti mengajak beberapa anak untuk ikut serta menjadi contoh pada tahap II anak menjadi bidak secara langsung dan berjalan sendiri, saat proses pembelajaran anak mulai menunjukkan semangatnya dalam tanya jawab saat penyampaian cara bermain dan hal ini terus terlihat hingga saat permainan berlangsung. Dalam siklus II dari 18 murid memperoleh 84% yaitu 10 murid dinyatakan Berkembang Sangat Baik, 5 murid dinyatakan Berkembang Sesuai Harapan, 1 murid dinyatakan Mulai Berkembang dan 2 murid dinyatakan Belum Berkembang dari hasil observasi pada siklus II ini menunjukkan adanya kenaikan yang signifikan dimana anak-anak kelompok A menunjukkan perubahan positif yang mengartikan anak kelompok A di TK Aisyiyah 1 Porong dapat memahami cara bermain ular tangga melalui keterlibatan anak secara langsung dalam mempraktikkannya.

Menurut Setiawati (2021) menyatakan pengembangan kognitif pada anak dapat dilakukan dengan media yang menyenangkan dengan permainan edukatif akan menjadi alat yang dapat menstimulus kemampuan kognitif anak usia dini. Dan menurut Rahimmatussalisa & Khomsin (2021) menyatakan anak akan lebih mudah memahami dan menangkap situasi lebih baik pada saat anak melakukan kegiatan bermain.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media ular tangga memiliki dampak positif untuk menstimulus perkembangan kognitif bagi anak-anak kelompok A TK Aisyiyah 1 Porong sebab dengan adanya media permainan edukatif dapat memotivasi anak dalam pembelajaran melalui kegiatan bermain dan prosesnya dapat dipahami anak tingkat kelompok umur usia dini.

Faktor Pendukung dan Penghambat

Selama pelaksanaan penelitian berlangsung pda tahap siklus I dan siklus II ditemukan adanya faktor pendukung dan faktor penghambat, salah satu yang menjadi faktor pendukung ialah penggunaan media ular tangga yang berukuran 1,8cmx1,8cm dengan menggunakan warna yang menarik sehingga anak memiliki rasa antusias yang tinggi dalam proses pembejalaran, dukungan pihak sekolah kepala sekolah dan rekan kerja sehingga peneliti dapat melakukan penelitiannya dengan baik. Sedangkan faktor penghambat yang dirasakan oleh penliti ialah keterbatasan waktu penelitian yang hanya dilakukan selama 2 kali pertemuan, jika peneliti dapat melaksanakan lebih panjang maka terdapat kemungkinan hasil yang maksimal untuk meningkatkan kognitif anak pada anak-anak yang belum berkembang dan mulai berkembang menjadi lebih baik.

Adanya peran sekolah dan lingkungan masyarakat di sekoalh serta kontribusi dalam peningkatan kemampuan guru baik dalam melaksanakan penelitan dan pengajaran akan menjadi faktor penunjang semangat para guru yang hendak melaksanakan penelitian tindakan kelas (Arikunto, 2010). Menurut Noveni (2021) Penelitian tindakan kelas memiliki kekurangan dan kelebihan yang menjadi penentu berjalannya penelitian dan pengehambat penelitian dalam pelaksanaan PTK bagi guru peneliti, baik melalui faktor internal seperti adanya motivasi, pengenalan lapangan sifat karakter siswa dan pengetahuan peneliti dalam bidang, serta faktor ekstrenal seperti anggaran pelaksanaan PTK, media yang digunakan dan waktu yang sangat maksimal untuk hasil keberhasilan peningkatan siswa

Sehingga hal ini menunjukkan selama proses pelaksanaan penelitian ditemukan adanya faktor pendukung berupa penggunaan media yang mendukung dan menarik daya tarik anak serta dukungan pada pihak sekolah yang dapat meningkatkan antusias peneliti dalam menyelesaikan penelitian. Namun selain faktor pendukung pada saat proses pelaksanaan penelitian juga di

temukan adanya fakto penghambat yaitu keterbatasan waktu yang menurut peneliti kurang dalam memaksimalkan pada hasil akhir sebab beberapa siswa di temukan terdapat yang masih mulai berkembang selama proses penelitian berlangsung

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan menujukkan adanya sebuah keefektifan penggunaan media ular tangga sebagai media pengembangan kognitif anak-anak, hal ini dibuktikan pada hasil siklus I dan siklus II yang menenjukkan peningkatan pada angka persentase, yaitu pada siklus I memperoleh 60% dan pada siklus II memperoleh 84% yang artinya media ular tangga dapat menjadi media untuk pengembangan kognitif anak kelompok A TK Aisyiyah 1 Porong.

Pengingkatan pengembangan kognitif menggunakan media ular tangga ini meliputi mengenal simbol bilangan melalui media, anak mampu membilang angka 1-25, anak mengenal konsep banyak dan sedikit. Dalam penerapannya guru memberikan contoh dan menyamapaikan aturan bermain ular tangga, pemain menetukan giiliran pemain dengan melempar dadu, pemain jalan pada setiap petak secara berurutan dan ditentukan oleh dadu yang dilempar, jika pemain berhenti pada petak kuis maka pemain wajib menjawab tantangan dari guru isi kuis terdapat 5 kartu yaitu menyebutkan angka sesudahnya, berhitung angka 1-25, bagi pemain yang dapat menyelesaikan tantangan pada petak kuis maka akan mendapat stempel bintang, permainan berhenti jika salah satu pemain telah sampai petak finish, pemenang ular tangga di tentukan melalui berapa banyak pemain dapat menjawab kuis melalui perolehan stampel bintang.

Faktor pendukung dan penghambat dalam efektivitas penggunaan media ular tangga sebagai media untuk pengembangan kognitif anak usia dini salah ialah kurangnya waktu pelaksanaan penelitian. Namun hal ini juga tedapat faktor pendukung yaitu antusias anak untuk mengenal media ular tangga saat melaksanakan pembelajaran dengan media ular tangga.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, S. (2013), *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* edisi revisi, Rineka Cipta, Jakarta

Azharona, R. (2013), Pengembanga Permainan Sirkuit Warna Warni Ceria Menggunakan Bahan Bekas Pada Pembelajaran Fisik Motorik Anak, Journal Paud, 1(1),31-37.

Dian, A., (2011), *Tumbuh Kembang dan Terapi Bermain Pada Anak*, Salemba Medika, Jakarta.

Endang, R., (2015) Penelitian Tindakan Kelas Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini, Prenada Media, Jakarta.

Endang, R., (2023), Pengaruh Permainan Edukatif Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini, Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 7(1), 45-52.

Herawati, P. (2013) Penerapan Model Pembelajaran Koperatif Numbered Heads Together Untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Siswa Sekolah Dasar, Doctoral dissertation, state universtity of surabaya.

Khomsin & Rahimmatussalisa (2021), Efektivitas Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Kosa Kata Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini, Jurnal Pendidikan Anak, 10(1), 25-33.

Kurniash R., (2014), Media Ular Tangga Jejak Petualang Sebagai Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini, Cakrawala Dini : Jurnal Pendidikan Anak, 5(2), 119-125

Noveni N. A., dkk., (2021), *Penelitian Tindakan Kelas : Teori dan Penerapannya*, Indramayu : CV Adanu Abimata.

Reksyika N. S., Haryanto (2019), Media Pembelajaran Ular Tanga Bilangan Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun, Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 10(1), 56-61.

Saragih, S., & Napitupulu, E. (2021). Pengembangan Pembelajaran Matematika Realistik untuk Meningkatkan Kemampuan Numerasi Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Pendidikan Matematika, 15(1), 45-57.

Setiawati F. S. (2021), Penerapan Strategi Pembelajaran Melalui Permainan Ular Tangga Tantangan Dalam Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini, Jurnal Buah Hati, 8(2), 49-61.

Sriningsih, W. (2009), Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Melalui Kegiatan Meronce Pada Anak Kelompok B TK ABA Ngangkruk, Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 3(2), 45-52

Sujiono, Yuliani Nurani. (2005). *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Wardani W., dkk (2023), Pendampingan Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas Dalam Meningkatkan Profesionalisme Guru di Kabupaten Pringsewu, Jurnal pengabdian masyarakat, 1(2)

Yuliani Nurani., Tampiomas, E. L., dkk., (2023), *Metode Pengembangan Kognitif*, Universitas Terbuka, Banten.