

Pengaruh Permainan Ular Tangga Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di RA Al-Farabi Desa Nusa Ambu

Faradila Hi Ahmad
Institut Agama Islam Negeri Ternate
faradilaahmad8@gmail.com

Puji Dwi Rahayu
Institut Agama Islam Negeri Ternate
pdrwiwik@iain-ternate.ac.id

Abstrak

Kemampuan mengenal angka pada anak usia 5-6 tahun ditinjau dari kemampuan kognitifnya masih belum optimal. Terdapat 10 anak yang kemampuannya masih minim dalam mengenal angka 1-25. Permainan ular tangga merupakan permainan dengan kontes antar pemain yang saling berinteraksi dengan mengikuti aturan yang ada. Permainan ini diberikan kepada anak usia 5-6 tahun guna merangsang berbagai bidang perkembangan seperti kemampuan kognitif yaitu menyebutkan urutan angka, mengenal angka, dan mengenal simbol. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh permainan ular tangga terhadap kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di RA Al-Farabi. Dengan metode pendekatan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Penelitian dengan pendekatan kuantitatif menekankan analisisnya pada data numerik (angka) yang diolah dengan metode statistik. Dalam penelitian ini, data sampel yang diperoleh 10 anak dimasukkan ke dalam statistik non parametrik karena jumlahnya kurang dari 30 anak. Berdasarkan hasil data Uji Sampel Berpasangan diperoleh sig. $0,004 < 0,05$ sehingga terdapat pengaruh efektif antara pretest dan posttest, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dapat dikatakan bahwa ada pengaruh permainan ular tangga terhadap kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di RA Al-Farabi.

Keywords: Permainan Ular Tangga, Kemampuan Kognitif

Abstrak

The ability to recognize numbers for children aged 5-6 years in terms of cognitive abilities is still not optimal. There are 10 children whose abilities are still minimal in recognizing numbers 1-25. The game of snakes and ladders is a game with contests between players who interact with each other by following existing rules. This game is given to children aged 5-6 years in order to stimulate various areas of development such as cognitive abilities, namely mentioning the sequence of numbers, recognizing numbers, and recognizing symbols. The purpose of this study was to determine the effect of snakes and ladders game on the cognitive abilities of children aged 5-6 years at RA Al-Farabi. With a quantitative research approach method with the type of experimental research. Research with a quantitative approach emphasizes its analysis on numerical data (numbers) processed by statistical methods. In this study, the sample data obtained from 10 children was entered into non-parametric statistics because there were less than 30 children. Based on the results of the Paired Sample Test data, that the sig. $0.004 < 0.05$ so that there is an effective influence between the pretest and posttest, then H_0 is rejected and H_a is accepted. It can be said that the game of snakes and ladders has an effect on the cognitive abilities of children aged 5-6 years at RA Al-Farabi

Keywords: Snakes and Ladders Game, Cognitive Ability

A. Pendahuluan

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) pada hakikatnya ialah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek-aspek perkembangan anak itu sendiri. Oleh karena itu, Pendidikan Anak Usia Dini sangat penting bagi anak untuk mengembangkan kepribadian dan potensi secara maksimal.

Berdasarkan pendapat di atas dikatakan bahwa anak usia dini adalah anak yang berusia 0-8 tahun. Pendidikan anak usia dini adalah agar dapat mengembangkan kemampuan yang dimiliki oleh untuk mempersiapkan jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Pentingnya pendidikan bagi anak usia dini karena pada masa perkembangan periode emas ini anak dapat berfikir kritis dimana perkembangan yang didapatkan pada periode ini sangat berpengaruh pada periode berikutnya hingga masa dewasanya.

Melalui aktivitas sehari-hari anak dapat mengembangkan aspek kemampuannya salah satu aspek kemampuan anak yaitu kemampuan kognitif merupakan salah satu aspek yang sangat penting dalam perkembangan anak sejak usia dini untuk menanamkan cara berpikir secara logis, sistematis serta sistematis. Untuk anak usia 5-6 tahun telah memasuki tahap praoperasional dimana anak mulai memiliki pola berpikir yang dapat menerangkan suatu hubungan sebab akibat dan anak masih memiliki sifat egosentris.

Salah satu permainan yang dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak yaitu dengan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dimana anak dapat belajar sambil bermain.

Maka peneliti mencoba merancang sebuah permainan yang menarik minat anak sehingga dapat tercapainya tujuan dari proses pembelajaran, alasan peneliti mengambil permainan ular tangga agar dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak karena, permainan ini sangat menyenangkan ada rintangan dan tujuan finisnya mendapatkan kemenangan, permainan ini bisa mengembangkan kemampuan kognitif anak.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di RA Al-Farabi bahwa ada beberapa anak yang belum bisa mengenal angka dari 20 dan lainnya masih bermasalah pada kemampuan kognitif, sehingga peneliti tertarik untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak menggunakan permainan ular tangga. Sehingga peneliti melakukan penelitian untuk mengetahui Pengaruh Permainan Ular Tangga Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu apakah permainan ular tangga berpengaruh terhadap kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di RA Al-Farabi?

Adapun tujuan yang dicapai dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh permainan ular tangga terhadap kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di RA Al-Farabi.

Beberapa pendapat penelitian terdahulu yang relevan dan dapat di gunakan, yaitu:

1. Ni Made Intan Asri Devi “Pengembangan Media Pembelajaran Puzzel Angka untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan”. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui peningkatan kemampuan mengenal lambang bilangan melalui media puzzle angka. Rancangan penelitian ini adalah kualitatif agar dapat mencapai hasil yang maksimal. Berdasarkan hasil penelitian ini media pembelajaran puzzle angka yang telah dikembangkan dapat digunakan dengan layak.
2. Kurniatisyah “Pengaruh Penggunaan Media Ular Tangga Pada Kemampuan Mengenal Huruf Abjad Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di KB Melati Putih Kampung Ekan Gayo Lues .” Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui seberapa pengaruh penggunaan media ular tangga dalam mengembangkan kemampuan mengenal huruf abjad pada anak usia 5-6 tahun. Rancangan penelitian ini yaitu pre experimental desains dengan desain one group pretes postes. Berdasarkan hasil penelitian ini bahwa produk media permainan ular tanggal dalam mengenal huruf abjad pada anak usia 5-6 tahun dapat digunakan dengan layak.

Dari penelitian terdahulu diatas dapat dilihat persamaannya yaitu sama-sama yaitu penelitian ini bertujuan pada anak usia 5-6 tahun. Adapun perbedaan penelitian dan peneliti yaitu menggunakan permainan ular tangga, pemberian tugas dan puzzle angka jenis penelitian, lokasi dan waktu penelitian serta hasil dan pembahasan yang akan digunakan.

B. Kajian Teori

Kemampuan Kognitif anak usia dini 5-6 tahun merupakan salah satu perkembangan anak yang sangat fundamental. Desmita (2010) kemampuan kognitif salah satu aspek perkembangan manusia yang berkaitan dengan pengetahuan yaitu segala proses psikologis yang berkaitan dengan bagaimana individu mempelajari dan memikirkan lingkungannya. Individu memainkan peran aktif dalam menyusun pengetahuan melalui kegiatan yang dilakukan setiap hari, sehingga individu dapat bereksplorasi dalam membangun dan mengembangkan kemampuan kognitif (Piaget (dalam Desmita, 2010)).

Anak usia 5-6 tahun memasuki tahap praoperasional yang mana anak mulai memiliki pola berpikir yang dapat menerangkan suatu hubungan sebab akibat dari suatu peristiwa dan anak masih memiliki sifat egosentris (belum dapat melihat dari perspektif orang lain) (Piaget (dalam Suyanto, 2005)). Maka dari itu perlu diberikannya sebuah pembelajaran yang memberikan pengalaman belajar kepada anak secara langsung agar anak dapat bereksplorasi dalam mendapatkan pengetahuan.

Khadijah (2016) kemampuan kognitif memiliki tujuh bidang pengembangan yakni pengembangan auditory, visual, taktil, kinestetik, aritmatik, geografi, dan sains

permulaan. Pengembangan kognitif yang perlu dikembangkan untuk anak usia dini salah satunya adalah kinestetik dengan permainan ular tangga.

Permainan ular tangga adalah permainan (games) adanya kontes antarpemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan – aturan tertentu untuk mencapai tujuan tertentu pula. Para pemain meletakkan bidak pada papan permainan ular tangga yang bertuliskan kata “Strat” selanjutnya tiap pemain mengocok dadu untuk menentukan berapa langkah yang harus dijalankan. Pemain harus melangkah sesuai dengan jumlah mata dadu yang keluar. Setelah berhenti di salah satu kotak, pemain dapat langsung menebak nama bilangan, langkah permainan diatas dilakukan oleh pemain secara bergantian hingga berakhir di kotak yang bertuliskan kata “Finis”.

Sebagai alat bermain yang bersifat edukatif, permainan ular tangga membuat anakanak senang bermain sekaligus mengembangkan kemampuan, mengasah logika dan meningkatkan ketrampilan mereka juga melatih anak untuk berkonsentrasi, teliti dan sabar menunggu giliran. Permainan ini cocok untuk anak – anak usia TK dan SD Dengan bermain permainan ular tangga para anak-anak dapat meningkatkan kecerdasan dan memperkenalkan ketrampilan berhitung untuk anak usia TK. Jadi melalui permainan ular tangga dapat membuat anak-anak meyakini bahwa belajar itu hal yang menyenangkan tidak membosankan dan kemampuan perkembangan anak dapat berkembang dengan baik.

C. Metode

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Penelitian ini menggunakan rancangan pra eksperimen tipe Intact Group Comparison, yaitu penelitian variabel dengan membagikan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Penelitian ini menggunakan dua kelompok subyek dimana kelas eksperimen diberi perlakuan (treatment), sedangkan kelas kontrol tidak diberi perlakuan.

Tempat penelitian ini berlokasi di RA. AL-FARABI Desa Nusa Ambu Kec. Wasile Selatan Kab. Halmahera Timur, adapun waktu Penelitian dilaksanakan pada bulan Mei – Juni 2023. Dengan demikian Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anakkelompok B di RA. Al-Farabi Desa Nusa Ambu, yang berjumlah 20 orang anak. Maka Sampel dalam penelitian ini yaitu anak kelompok B di RA Al-Farabi Desa Nusa Ambu sebagai kelas eksperimen dengan jumlah peserta didik 10 orang.

Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data sangat penting dilaksanakan karena data yang diperoleh dilapangan melalui instrumen penelitian yang kemudian diolah dan dianalisis, agar hasil yang didapat mampu menjawab pertanyaan penelitian dan memecahkan masalah dalam penelitian.

1. Teknik Pengumpulan Data

a) Observasi

Kegiatan observasi ini dilakukan berkolaborasi dengan guru pendamping atau

kepala sekolah di RA Al-Farabi untuk memperhatikan dan mengamati aktivitas belajar anak saat menggunakan permainan ular tangga. Observasi sebagai alat evaluasi banyak digunakan untuk menilai tingkah laku individu atau proses terjadinya suatu kegiatan yang dapat diamati.

b) Angket (Kuesioner)

Metode angket digunakan untuk mengukur indikator yang berkaitan dengan tampilan permainan ular tangga. Angket dengan jenis check list, dimana responden tinggal membubuhkan tanda checklist pada kolom yang sesuai.

c) Dokumentasi

Dokumentasi penelitian menggunakan check list untuk mencari variabel yang ditentukan. Adapun teknik yang akan peneliti dapatkan dalam penelitian berupa dokumen-dokumen yang berkenaan dengan data yang ada di sekolah RA. Al-Farabi.

Peneliti melakukan pengamatan secara khusus untuk mengamati secara langsung kegiatan proses pembelajaran. Pengamatan dilakukan menggunakan observasi, dimana peneliti benar-benar terlibat dalam keseharian proses pembelajaran berlangsung sehingga akan diperoleh informasi yang akurat sebagai sumber data penelitian. Hal ini bertujuan untuk mendapatkan informasi yang tepat mengenai tingkat pengembangan kemampuan mengenal angka anak usia 5-6 tahun melalui media ular tangga.

Data yang diperoleh melalui observasi ini akan lebih lengkap, tajam dan sampai pada mengetahui tingkat makna dari setiap perilaku yang ditunjukkan oleh peserta didik. Saat melakukan pengamatan, instrumen yang digunakan adalah lembar checklist.

2. Teknik Analisis Data

- a. Uji normalitas digunakan untuk menentukan apakah suatu kumpulan data digunakan dengan benar oleh distribusi normal atau tidak, atau untuk menghitung seberapa besar kemungkinan variabel acak terdistribusi secara normal. Perhitungan uji normalitas menggunakan program SPSS.

Rumus hipotesisnya adalah:

H_0 = data berdistribusi normal

H_a = data tidak berdistribusi normal

Sedangkan kriteria penerimaan atau penolakan hipotesis adalah: H_0

diterima jika $\text{Sig (P-value)} \geq \alpha = 0.05$

H_a diterima jika $\text{Sig (P-value)} \leq \alpha = 0.05$

- b. Uji homogenitas ini dilakukan dengan pengujian untuk mengetahui apakah varian kedua kelompok sama atau berbeda. Uji homogenitas pada penelitian Pre-Experimental untuk mengungkap hubungan sebab akibat hanya dengan melibatkan satu kelompok. Untuk menghitung uji homogenitas peneliti akan menggunakan SPSS 24,0.

Hipotesis untuk uji homogenitas adalah:

H₀ = varian data homogen

H_a = varian data tidak homogeny

Kriteria pengujian:

H₀ diterima jika Sig $\geq \alpha = 0,05$

H_a diterima jika Sig $\leq \alpha = 0,05$

Peneliti menggunakan rumus ini untuk membantu mengukur data agar memperoleh hasil yang valid tentang pengaruh permainan ular tangga terhadap kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun. Untuk mencari hasilnya, rumus di atas berfungsi untuk mencari H_a mana yang akan diterima. Rumusan di atas dimaksudkan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan kognitif anak kelompok eksperimen yang diberi perlakuan (*treatment*) dan kelompok kontrol tidak diberi perlakuan.

D. Hasil dan Pembahasan

1. Deskripsi Hasil Uji Validitas

Hasil Uji Validitas dilakukan kepada 10 responden dengan jumlah item 30. Diketahui bahwa seluruh item pernyataan termuat pada kuesioner penelitian adalah 26 item valid dan 4 item tidak valid. Hal ini dibuktikan dengan nilai *r* hitung lebih besar dari *r* tabel yakni 0,632. Maka dapat diartikan bahwa 26 item dalam kuesioner penelitian ini telah memenuhi persyaratan validitas secara statistik sehingga dapat mengukur dengan baik dan tepat.

2. Hasil Uji Reliabilitas

Reliabilitas dilakukan dengan SPSS 24.0, diketahui koefisien *Crombach alpha* yakni 0,963 maka berdasarkan pengambilan keputusan dalam uji realibilitas bahwa jika nilai *Cornbach's Alpa* $> 0,60$ paka kuisioner atau angket dinyatakan reliabel.

3. Pelaksanaan Perlakuan Pada Kelompok Kontrol

Berdasarkan observasi yang dilakukan terhadap kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di RA Al-Farabi tanpa perlakuan pada kelompok kontrol diperoleh hasil *pre-test* yaitu 6,1 hasil keseluruhan anak dengan jumlah anak 10 dikatakan kemampuan kognitif mulai berkembang dan hasil *post-test* yaitu 6,2 dengan pernyataan kemampuan kognitif anak mulai berkembang.

4. Pelaksanaan Perlakuan Pada Kelas Eksperimen

Berdasarkan hasil observasi awal kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun di RA Al-Farabi tanpa menggunakan perlakuan didapatkan nilai rata-rata *pre- test* yaitu 6,1 dinyatakan mulai berkembang. Selanjutnya, diberikan perlakuan atau tindakan berupa permainan ular tangga terhadap kemampuan kognitif. Setelah mengikuti

seluruh rangkaian kegiatan untuk melihat dan mengidentifikasi hasil kemampuan kognitif anak melalui *posttest* maka diperoleh nilai rata-rata pada kelompok eksperimen yaitu 10,4 dinyatakan kemampuan kognitif anak di RA Al-Farabi yaitu (BSB) berkembang sangat baik. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil *posttest* kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan hasil *posttest* kelompok kontrol berdasarkan hasil uji statistik menggunakan analisis *Paired Samples Test* menunjukkan bahwa nilai Sig.(2-tailed) sebesar 0,004 lebih kecil dari kategori ketentuan ($\alpha/2=0,05$), hal ini menunjukkan terdapat perbedaan skor *posttest* yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Selain itu, nilai *posttest* mean kelompok eksperimen sebesar 10.4000 dan nilai *posttest* mean kelompok kontrol sebesar 6.2000, menunjukkan bahwa rata-rata hasil kemampuan kognitif melalui permainan ular tangga pada anak kelas B di RA Al-Farabi Desa Nusa Ambu menggunakan model *experimen* lebih berpengaruh dibandingkan dengan kelompok kontrol yang tidak menerima perlakuan serupa.

Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya yang dikemukakan oleh Rati Audina, berpendapat bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara media permainan ular tangga terhadap perkembangan kognitif anak. Perkembangan kognitif setelah menggunakan media permainan ular tangga sangat berkembang yaitu anak sudah mulai mengenal, memahami, menerapkan dan menganalisis. Sejalan dengan teori Benyamin Bloom ada enam tingkatan dalam bidang perkembangan kognitif, Yang terdiri dari Pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi. Diperoleh t hitung = 2,0337735061228 sedangkan $dk=14+14-2 = 26$ dengan taraf 5% sehingga didapat t tabel = 1,706 karena t hitung = 2,0337735061228 > t tabel maka dapat disimpulkan H_0 ditolak artinya ada pengaruh media permainan ular tangga terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun. Maka dapat peneliti simpulkan terdapat perpaduan dari hasil temuan peneliti yaitu adanya pengaruh yang signifikan permainan ular tangga terhadap kemampuan kognitif anak dalam mengenal angka. Berdasarkan hasil uji statistik menggunakan analisis *paired sample test* menunjukkan bahwa nilai sig (2 tailed) sebesar 0,004 lebih kecil dari kategori ketentuan 0,05.

E. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan pada RA AL-FARABI DESA NUSAAMBU, maka peneliti dapat memberikan kesimpulan sebagai berikut:

1. Kemampuan kognitif untuk mengenal angka 1-20 pada anak usia 5-6 tahun melalui permainan ular tangga dinyatakan berhasil berpengaruh, hal ini dibuktikan dengan adanya perbedaan rata-rata antara nilai *pretes* dan *posttes* pada kelompok eksperimen. Nilai rata-rata yang diperoleh kelompok eksperimen untuk *pretes* adalah 6,1 dan nilai *posttes* adalah 10,4.

2. Berdasarkan hasil uji *Paired Samples Test* pada kelas eksperimen, terlihat bahwa nilai sig. $0,004 < 0,05$ sehingga terdapat pengaruh efektif antara pretes dan postes, maka H_0 ditolak dan H_a diterima

Daftar Rujukan

- Afandi, R. (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar*. JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran).
- Arikunto, Suharsimi. (2002). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta, Rineka Cipta.
- Audina, Rati. *Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Dharma Wanita Pampangan OKI*. Jurnal Ilmiah Multidisiplin. Vol.1, No.3, Februari 2022
- Daniati, R. (2014). *Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Flanel Es Krim*. Jurnal Spektrum PLS, Vol. 1 No.
- Dianne E, Papalia, S, dan Ruth. (2010). *Human Development (Psikologi Perkembangan)*, Jakarta: Kencana.
- Hildayani, R. (2014). *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Julianti, Dena dan Avini M. *Upaya Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar IPS Melalui Strategi Peer Lessons Media Permainan Ular Tangga*. Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, 2018.
- Katharina. (2022). *pengembangan media permainan ular tangga untuk meningkatkan kognitif simbolik pada anak usia 5-6 tahun di tk negeri rutogeli*. Jurnal pendidikan vol. 2, N0.
- Kurniasih, Imas. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Edukasi. 2009
- Masyhud, M.S. *“Metode Penelitian Pendidikan”*. Penuntun Teori dan Praktik Penelitian Bagi Calon Guru dan Praktisi Pendidikan. Edisi Kelima, Jember: Lembaga Pengembangan Manajemen dan Profesi Kependidikan.
- Meleong, L. (2009). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung PT RemajaRosdakarya.
- Mulyani, Sri. (2013). *Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Langensari Publishing.
- Paramita, Novia. *“Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Penerapan Permainan Sains”*. Jurnal Kumara Cendekia. Juni 2009, 2.
- Rahayu, Erika. *Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar*

- Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi.* Jurnal PROFIT: Kajian Pendidikan Ekonomi dan Ilmu Ekonomi, Vol. 6, No. 2, 2019.
- Rahmania, Juli. *Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Bintang Mulia Rimbo Panjang Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar.* Skripsi
- Rasmita, F. (2009). *“Pintar Soft Skill” Membentuk Pribadi Unggul.* CV. Badaouse Media, Bandung.
- Rozana S, Dwi S, dan Rini H. *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini.* Tasikmalaya: Edu Publisher.
- Said, A, dan Andi Budimanjaya, (2015). *95 Strategi Mengajar Multiple Intelequences Mengajar Sesuai Kerja Otak dan Gaya Belajar Siswa.* Prenadamedia Group.
- Safitri, Dini Afriani. *Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun.* Skripsi. Lampung: Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan, 2021.
- Sedarmayanti dan Hidayat, (2002). *Metodologi Penelitian.* Bandung, Penerbit Mandar Maju.
- Subakti, Hani. *Pendidikan Anak Usia Dini.* (Yayasan Kita Menulis, 2022).
- Siyoto.S dan Ali Sodik. *“Dasar Metodologi Penelitian”.* Cetakan 1, Yogyakarta: Literasi Media Publishing. Juni 2015
- Sugiawati. *Metode bermain ular tangga untuk meningkatkan perkembangan di Kelompok A di TK Ria Baruk Surabaya.* Jurnal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya.
- Sugiyono. (2011). *Statistik Untuk Penelitian.* Alfabeta, Bandung. Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D.*
- Surahman. (2016). *Metodologi Penelitian.* Jakarta : Kementrian Kesehatan RI.
- Tajuddin, N. (2014). *Meneropong Perkembangan Anak Usia Dini Perspektif Al-Quran.* Depok : Hery Media.
- Universitas Muhammadiyah Surakarta, http://eprints.ums.ac.id/24837/3/BAB_I.pdf
(Diakses tanggal 3 januari 2023)
- Wiwin R, Agung, Nyoman. (2014). *Penerapan Metode Pemberian Tugas Berbatuan Media Kartu Kata untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif.* e-Jurnal PG-PAUD Universitas Ganesha Jurusan PG-PAUD, Vol. 2 No. 1