



Media Pembelajaran Jejak (*Big Maze Ular Tangga*) Dalam Kemampuan Kognitif Pada Anak Kelompok B

I Dedek Yuni Sukmawati^{1*}, Desak Putu Parmiti², Dewa Ayu Puteri Handayani³ 

^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:

Received November 03, 2022

Revised November 05, 2022

Accepted December 12, 2022

Available online December 25, 2022

Kata Kunci:

Media, Big Maze Ular Tangga, kemampuan kognitif

Keywords:

Media, Big Maze Snakes and Ladders, cognitive abilities



This is an open access article under the

[CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

Copyright © 2022 by Author.

Published by Universitas Pendidikan Ganesha.

ABSTRAK

Berpikir kritis ialah hal utama dalam kemampuan kognitif seorang anak, hal ini disebabkan karena kemampuan kognitif setiap anak merupakan rangkaian proses dari cara berfikirnya. Hanya saja kenyataan dilapangan menunjukkan bahwa kemampuan kognitif anak usia dini masih berada pada kategori rendah, sehingga membutuhkan media yang dapat membantu mengembangkan kemampuan kognitif anak. Adapun tujuan dari penelitian ini yakni untuk mendeskripsikan rancang bangun, validitas media belajar, dan respon siswa terhadap media pembelajaran mencari jejak (*big maze ular tangga*) dalam kemampuan kognitif anak kelompok B. Penelitian ini tergolong kedalam jenis penelitian pengembangan, yang dikembangkan dengan menggunakan model ADDIE. Subjek yang terlibat dalam penelitian ini yakni 12 anak usia dini, kepala sekolah, 2 orang guru, ahli materi dan ahli media pembelajaran. Pengumpulan data dalam penelitian dilakukan menggunakan metode wawancara dan kuesioner, dengan instrument penelitian berupa penyebaran angket (kuisisioner) serta pedoman wawancara. Data hasil penelitian kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif dengan mendeskripsikan hasil penelitian. Hasil analisis data menunjukkan bahwa hasil uji validitas oleh ahli materi memperoleh nilai 98% dengan kualifikasi sangat baik, uji ahli media sebesar 96% dengan kualifikasi sangat baik, uji praktisi 96% dengan kualifikasi sangat baik, dan analisis respon siswa memperoleh hasil 95% dengan kualifikasi sangat baik. Berdasarkan hasil analisis data tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media *Big Maze Ular Tangga* berada pada kategori valid dan sangat layak untuk dikembangkan dan dibelajarkan kepada anak usia dini.

ABSTRACT

Critical thinking is the main thing in a child's cognitive ability, this is because the cognitive ability of every child is a series of processes from his way of thinking. It's just that the reality on the ground shows that early childhood cognitive abilities are still in the low category, so they need media that can help develop children's cognitive abilities. The purpose of this study is to describe the design, validity of learning media, and students' responses to learning media looking for traces (*big maze snakes and ladders*) in the cognitive abilities of group B children. This research belongs to the type of development research, which was developed using the ADDIE model. The subjects involved in this study were 12 early childhood children, school principals, 2 teachers, material experts and learning media experts. Data collection in the study was carried out using interviews and questionnaires, with research instruments in the form of questionnaires and interview guidelines. The research data were then analyzed using quantitative and qualitative descriptive analysis techniques by describing the results of the research. The results of the data analysis show that the results of the validity test by the material expert obtained a score of 98% with very good qualifications, the media expert test was 96% with very good qualifications, the practitioner test was 96% with very good qualifications, and the student response analysis obtained 95% results with qualifications Very good. Based on the results of the data analysis, it can be concluded that the *Big Maze Snakes and Ladders* media is in the valid category and is very feasible to be developed and taught to early childhood.

*Corresponding author.

E-mail addresses: yuni99@gmail.com (Dedek Yuni Sukmawati)

1. PENDAHULUAN

Anak usia dini adalah anak yang berada pada masa *the golden age* (usia emas), hal ini disebabkan karena pada usia ini anak merasakan pertumbuhan serta kemajuan yang sangat signifikan, setiap anak usia dini dibekali keunikan maupun karakteristik tersendiri bahkan pada anak kembar identik sekalipun (Fitriani et al., 2019; Rini & Tirtayani, 2021; Widhiasih & Yunita, 2021). Setiap anak memiliki ciri khas, minat, kesukaan serta latar belakang yang berbeda. Keunikan setiap anak tersebut ditandai dengan kesesuaian bawaan, minat, keterampilan sekaligus latar belakang kebudayaan kehidupannya. Secara lebih lanjut dijelaskan bahwa anak usia dini merupakan anak yang harus dibekali kemampuan untuk menyesuaikan dengan perubahan dan perkembangan teknologi supaya anak dapat menghadapi perkembangan zaman yang dinamis (Rahmawati et al., 2019; Wirasasmita & Putra, 2018). Untuk dapat memaksimalkan proses perkembangannya, maka anak membutuhkan pendidikan yang secara kusus dapat mendukung pertumbuhan dan perkembangannya, seperti halnya pada jenjang pendidikan PAUD (Muhroji & Rahmawati, 2022; Widyawati, 2022). Pendidikan anak usia dini atau disingkat dengan PAUD merupakan sebuah jenjang pendidikan pra-dasar yang ditujukan untuk anak yang berusia 0-6 tahun. Pendidikan ini ditujukan agar dapat mendukung pertumbuhan sekaligus perkembangan anak melalui pendidikan lebih lanjut yakni jalur formal dan informal (Mardani, 2022; Nur et al., 2020). Dalam sistem pendidikan nasional, pendidikan anak usia dini digunakan sebagai wadah untuk mewartakan pertumbuhan maupun perkembangan anak baik jasmani atau rohani sehingga mereka mempunyai persiapan mental memulai pendidikan selanjutnya melalui pemberian rangsangan pendidikan bagi anak (Aisyah et al., 2019; Kore et al., 2020; Wulandari et al., 2022). Pendidikan anak usia dini diberikan sebagai upaya agar anak memiliki kemampuan serta keterampilan melalui pemberian stimulus, bimbingan, serta kegiatan yang dapat menunjang (Ambara & Wulandari, 2021; Fitriana & Novitawati, 2021).

Salah satu keterampilan yang dikembangkan dalam pendidikan PAUD, yakni keterampilan kognitif. Keterampilan kognitif merupakan keterampilan yang berkaitan dengan kemampuan berpikir (Pahendra, 2021; Tatminingsih, 2019). Dalam perkembangannya kemampuan kognitif telah diklasifikasikan menjadi dua yakni perkembangan kognitif pengetahuan umum maupun sains, dan juga perkembangan kognitif konsep berupa wujud, warna, ukuran, pola, konsep bilangan, lambang bilangan hingga huruf (Aisyah, 2020; Rosmauli & Watini, 2022). Otak merupakan alat berfikir manusia, dengan itu manusia dapat membedakan di antara segala sesuatu, mana yang bermanfaat dan mana yang berbahaya (Aryani & Ambara, 2021; Palupi & Watini, 2022). Dalam Permendikbud No. 137 Tahun 2014 terkait Standar Nasional PAUD dijelaskan bahwa belajar memecahkan masalah merupakan kondisi lingkup yang seharusnya dipahami pada kompetensi kognitif anak terutama anak PAUD usia 5-6 tahun (Khadijah & Amelia, 2020; Shunhaji & Fadiyah, 2020). Tingkatan ketercapaian kemampuan memecahkan masalah anak usia 5-6 tahun, diantaranya dapat mengenali setiap lambang dari sebuah bilangan, mampu menunjukkan beragam benda ke berbagai wujud gambar ataupun tulisan, dapat memecahkan masalah sederhana yang terjadi dalam kesehariannya, dan dapat menyelesaikan masalah dengan cara yang kreatif (Anggara, 2019; Paramita et al., 2019).

Hanya saja kenyataan dilapangan menunjukkan bahwa kemampuan kognitif anak usia dini masih tergolong rendah. Hal ini sejalan dengan hasil observasi yang telah dilakukan di TK Wisata Kumara Timur. Hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan menunjukkan bahwa kemampuan kognitif siswa masih tergolong rendah, hal ini disebabkan karena kurangnya keterampilan yang dimiliki oleh guru untuk menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna bagi siswa. Dalam proses pembelajaran guru cenderung hanya memberikan buku majalah mencari jejak yang sama setiap harinya kepada anak, serta anak hanya diarahkan untuk menebalkan jalan yang benar dengan pensil warna saja tanpa melibatkan anak dalam pemberian tugas tersebut. Secara lebih lanjut hasil wawancara dengan kepala sekolah di TK Wisata Kumara Timur menunjukkan bahwa memang benar guru hanya memberikan buku majalah yang telah disediakan di sekolah sebagai bahan pembelajaran dikelas. Sekolah memang tidak menyediakan media pembelajaran untuk bahan ajar. Hal tersebut dilakukan dengan tujuan agar guru menjadi lebih kreatif merencanakan media ajar yang bervariasi disekolah, hanya saja guru masih kebingungan untuk mendesain media ajar yang mampu melibatkan anak pada aktivitas belajar secara utuh sehingga masih memakai alat yang sudah tersedia di sekolah. Kurangnya penerapan media dalam proses pembelajaran, jika dibiarkan secara terus menerus tentunya akan berdampak pada rendahnya kemampuan serta keterampilan kognitif anak.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut yakni dengan memanfaatkan media dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran pada dasarnya merupakan alat yang digunakan oleh guru untuk mempermudah proses penyampaian materi (Indra Rini & Tirtayani, 2021; Mutmainnah, 2019). Hal ini disebabkan karena media dapat mengkonkritkan berbagai konsep abstrak yang terdapat dalam materi ajar (Aryani & Ambara, 2021; Kurnia, 2020). Salah satu media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran anak usia dini adalah media *Big Maze* Ular Tangga. *Big Maze* Ular Tangga

merupakan media yang bersifat komunikatif dan menarik karena berisi gambar serta warna-warna yang menarik (Siregar & Naimi, 2020). Pembelajaran dengan menggunakan media *Big Maze* Ular Tangga dilakukan dengan menekankan terhadap peran aktif siswa, proses interaksi serta pemberian *reward* terhadap anak dilakukan dengan tujuan agar anak tidak cepat bosan mengikuti kegiatan pembelajaran (Fransisca et al., 2020; Khomsin & Rahimmatussalisa, 2021). Penerapan media *Big Maze* Ular Tangga diawali dengan pelemparan dadu yang dimana dadu tersebut sudah berisikan angka, yang nantinya anak akan berjalan sesuai angka yang didapat, disetiap kotaknya berisikan materi yang berhubungan dengan kemampuan kognitif pada anak dan berisikan instruksi yang sudah disediakan (Hendarwati et al., 2019; Rahmayani & Sumitra, 2022). Selain dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak, media permainan *Big Maze* Ular Tangga juga dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa, hal ini disebabkan karena dalam proses permainan anak dituntut untuk dapat berpikir dengan cepat dan tepat sesuai dengan instruksi yang disediakan (Muqdamien et al., 2021; Royani & Suryana, 2023).

Beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya mengungkapkan bahwa permainan *Big Maze* efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka 1-10 anak usia 5-6 tahun di taman kanak-kanak (Ramadhani & Zulminiati, 2021). Hasil penelitian lainnya mengungkapkan bahwa media pembelajaran ular tangga bilangan secara signifikan dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun (Rekysika & Haryanto, 2019). Hasil penelitian selanjutnya mengungkapkam bahwa permainan ular tangga raksasa, secara signifikan dapat meningkatkan kemampuan pengenalan hidup sehat dan bersih anak usia dini (Hengky et al., 2022). Berdasarkan beberapa hasil penelitian tersebut maka dapat dikatakan bahwa media *Big Maze* maupun media ular tangga memiliki pengaruh yang positif terhadap peningkatan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik anak. Hanya saja pada penelitian sebelumnya, belum terdapat kajian yang secara kusus membahas mengenai pengembangan media pembelajaran jejak (*big maze* ular tangga) dalam kemampuan kognitif pada anak kelompok B. Sehingga penelitian ini difokuskan pada kajian tersebut dengan tujuan untuk mendeskripsikan rancang bangun, validitas media belajar, dan respon siswa terhadap media pembelajaran mencari jejak (*big maze* ular tangga) dalam kemampuan kognitif anak kelompok B.

2. METODE

Penelitian ini tergolong kedalam jenis penelitian pengembangan yang dikembangkan dengan menggunakan model ADDIE. Model ADDIE dipilih karena memiliki proses pengembangan yang efisien, dinamis, serta mendukung kinerja program dengan sendirinya. Terdapat lima tahapan pengembangan dalam model ADDIE, diantaranya adalah tahap Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi serta Evaluasi. Subjek yang terlibat dalam penelitian ini yakni 12 anak usia dini dengan rentang usia 5-6 tahun, kepala sekolah, serta 2 orang guru. Pengumpulan data dalam penelitian dilakukan dengan menggunakan metode wawancara dan kuisisioner. Kuisisioner sebagai metode pengambilan data dilakukan melalui cara pemberian serangkaian pertanyaan serta pernyataan tulis pada responden agar dijawab. Instrumen pengumpulan data yang digunakan yakni angket kemampuan kognitif serta pedoman wawancara. Instrumen angket yang digunakan yakni hasil review para ahli materi, ahli media, dan ahli desain, serta siswa melalui ujicoba perorangan, kelompok kecil hingga lapangan. Adapun kisi-kisi instrument penelitian disajikan pada tabel 1.

Tabel 1. Kisi-kisi instrument penelitian

No	Subjek uji coba	Aspek
1	Ahli materi	Kualitas isi Instruksional
2	Ahli media	Pewarnaan Pemakaian kata Grafis Desain
3	Praktisi (guru)	Aspek isi/materi Kualitas media
4	Respon siswa	Pengoperasian/pengunaan media Reaksi pemakaian Fasilitas pendukung

Data yang diperoleh dalam penelitian kemudian dianalisis dengan teknik analisis deskriptif kualitatif yang menekankan pada proses menjawab pertanyaan yang tentang pertanyaan siapa, apa, dimana, maupun bagaimana kejadian ataupun pengalaman sampai akhirnya dialami dengan mendetail

guna mempertemukan pola muncul terhadap peristiwa. Metode analisis deskriptif kualitatif dalam pengembangan ini dimanfaatkan sebagai teknik menganalisa data yang berasal atas saran dan kritik atas hasil review ahli pada media yang direncanakan dengan lembar penilaian media berbentuk kuesioner ataupun angket.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil analisis data diperoleh melalui penghitungan rerata skor yang didapatkan melalui lembar validitas tiga ahli, yang kemudian dikonversikan pada skala 5 guna mengetahui tingkatan kelayakan media Mencari Jejak (*Big Maze Ular Tangga*) yang dikembangkan. Data hasil analisis validitas media Mencari Jejak (*Big Maze Ular Tangga*) disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Persentase Hasil Validitas Pengembangan Media *Big Maze Ular Tangga*

No	Subjek uji coba media <i>Big Maze Ular Tangga</i>	Hasil uji validitas (%)	Kualifikasi
1	Uji Ahli materi	98%	Sangat baik
2	Uji Ahli media	96%	Sangat baik
3	Uji Praktisi (guru)	96%	Sangat baik

Media yang telah diuji validitasnya kemudian direvisi dengan tujuan untuk memperbaiki media *Big Maze Ular Tangga*. Komentar atau saran yang dipertimbangkan untuk memperbaiki dan menyempurnakan Mencari Jejak (*Big Maze Ular Tangga*) yang dikembangkan dapat dibagi menjadi dua yakni revisi berdasarkan ahli media dan revisi berdasarkan ahli materi. Berdasarkan revisi ahli media, pada bagian buku petunjuk penggunaan Media Mencari Jejak (*Big Maze Ular Tangga*) sebelum direvisi hanya seperti buku petunjuk biasa dengan ketikan biasa dan tidak diisi cover depan sehingga buku petunjuk dengan media tidak menyatu. Adapun saran yang diberikan oleh ahli media yakni agar mengganti desain buku petunjuk penggunaan dengan menambahkan cover depan dengan desain percis seperti media *Big Maze Ular Tangga* kemudian dilamiting agar awet digunakan. Selanjutnya revisi berdasarkan ahli materi menunjukkan bahwa Produk awal Media Mencari Jejak (*Big Maze Ular Tangga*) dalam kemampuan kognitif setelah diperbaiki berdasarkan komentar atau saran yang ahli maupun praktisi berikan akan menjadi sebuah produk akhir agar bisa diimplementasikan secara maksimal pada proses belajar mengajar. Adapun produk akhir Media Mencari Jejak (*Big Maze Ular Tangga*) dalam kemampuan kognitif dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Hasil Akhir Pengembangan Produk Media

Media yang telah dikembangkan dan direvisi kemudian diujikan kembali kepada siswa, untuk mengetahui persentase respon siswa terhadap media yang dikembangkan. Analisis respon siswa dilakukan oleh duabelas siswa kelompok B dari Tk Wisata Kumara Timur. Adapun hasil penilaian dari respon siswa di Tk Wisata Kumara Timur menunjukkan bahwa 95% siswa tertarik dan senang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media *Big Maze Ular Tangga*.

Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan, maka dapat dikatakan bahwa media *Big Maze Ular Tangga* yang dikembangkan berada dalam kategori valid, sehingga sangat layak untuk dikembangkan dan dibelajarkan kepada siswa. Keberhasilan pengembangan media dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya adalah: pertama, media yang dikembangkan dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa. Media *Big Maze Ular Tangga* dikatakan dapat meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik karena

media ini memungkinkan peserta didik untuk berperan secara aktif dalam proses pembelajaran (Pahendra, 2021; Tatminingsih, 2019). Selain itu melalui permainan ini peserta didik dituntut untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, khususnya dalam proses menjawab soal serta petunjuk yang disajikan dalam media (Aryani & Ambara, 2021; Palupi & Watini, 2022). Berpikir kritis merupakan hal utama dalam kemajuan kognitif seorang anak. Hal tersebut karena ketika seorang anak ingin mengetahui benda tertentu, maka keahlian berpikirnya menjadi sangat kompleks (Rahmawati et al., 2019; Wirasasmita & Putra, 2018). Melalui proses berpikir seorang anak akan dapat membangun pengetahuan-pengetahuan yang didapat dari pengalamannya (Mardani, 2022; Nur et al., 2020). Selain itu seorang anak akan dapat membantu memecahkan masalah dengan cara berpikir, dengan kemampuan untuk mempelajari keterampilan dan konsep baru, keterampilan untuk memahami apa yang terjadi di lingkungannya, serta keterampilan menggunakan daya ingat dan menyelesaikan soal-soal sederhana yang disebut kognitif (Aisyah et al., 2019; Kore et al., 2020; Wulandari et al., 2022).

Faktor kedua yakni media yang dikembangkan memiliki design yang menarik. Design dalam hal ini berkaitan dengan gambar, warna, serta ukuran tulisan yang digunakan dalam media (Indra Rini & Tirtayani, 2021; Mutmainnah, 2019). Media yang memiliki design menarik cenderung lebih diminati oleh siswa, hal ini disebabkan karena penggunaan warna serta gambar dapat merangsang rasa ingin tahu siswa terhadap media yang disajikan (Aryani & Ambara, 2021; Kurnia, 2020). Sebuah media akan dikatakan menarik apabila memuat gambar serta warna yang sesuai dengan konteks pembelajaran. Selain menambah estetika sebuah media, penggunaan warna serta gambar juga dapat membantu siswa untuk memahami materi dengan baik, maka dari itu warna serta gambar yang digunakan harus sesuai dengan materi yang disajikan (Fransisca et al., 2020; Khomsin & Rahimmatussalisa, 2021).

Faktor ketiga yakni media yang dikembangkan telah menyesuaikan dengan karakteristik perkembangan anak usia dini. Anak usia dini merupakan anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun, dimana pada usia ini anak cenderung lebih suka belajar sambil bermain, sehingga guru dituntut untuk mampu menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan (Ambara & Wulandari, 2021; Fitriana & Novitawati, 2021). Selain itu anak usia dini cenderung memiliki karakteristik mudah bosan dan sulit untuk memfokuskan diri dalam proses pembelajaran, sehingga penggunaan media yang mampu meningkatkan peran aktif siswa sangatlah dibutuhkan untuk menunjang keberhasilan proses pembelajaran (Aisyah et al., 2019; Kore et al., 2020; Wulandari et al., 2022). Penerapan media *Big Maze* Ular Tangga dalam proses pembelajaran mampu memaksimalkan peran aktif siswa serta dapat meningkatkan motivasi belajar anak (Siregar & Naimi, 2020). Penerapan media *Big Maze* Ular Tangga juga disertai dengan pemberian *reward* terhadap anak, yang dilakukan dengan tujuan agar anak tidak cepat bosan mengikuti kegiatan pembelajaran (Fransisca et al., 2020; Khomsin & Rahimmatussalisa, 2021).

Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian sebelumnya yang juga mengungkapkan bahwa permainan *Big Maze* efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka 1-10 anak usia 5-6 tahun di taman kanak-kanak (Ramadhani & Zulminiati, 2021). Hasil penelitian lainnya mengungkapkan bahwa media pembelajaran ular tangga bilangan secara signifikan dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun (Rekysika & Haryanto, 2019). Hasil penelitian selanjutnya mengungkapkan bahwa permainan ular tangga raksasa, secara signifikan dapat meningkatkan kemampuan pengenalan hidup sehat dan bersih anak usia dini (Hengky et al., 2022). Sehingga berdasarkan hasil penelitian yang didukung oleh hasil penelitian terdahulu, maka dapat dikatakan bahwa media *Big Maze* maupun media ular tangga memiliki pengaruh yang positif terhadap peningkatan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik anak.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Mencari Jejak (*Big Maze* Ular Tangga) berada pada kategori valid sehingga sangat layak untuk dikembangkan dan dibelajarkan kepada anak usia dini. Hasil tersebut diperoleh karena rancang bangun pengembangan media pembelajaran Mencari Jejak (*Big Maze* Ular Tangga) dilaksanakan sesuai dengan tahap pengembangan model ADDIE.

5. DAFTAR RUJUKAN

- Aisyah. (2020). Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Permainan Balok. *Incrementapedia: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(02), 36-40. <https://doi.org/10.36456/incrementapedia.vol2.no02.a3018>.
- Aisyah, E., Iriyanto, T., Astuti, W., & Yafie, E. (2019). Pengembangan Alat Permainan Ritatoon Tentang Binatang Peliharaan Sebagai Media Stimulasi Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Kajian*

- Teknologi Pendidikan*, 1(1), 174–180. <https://doi.org/10.17977/um038v2i32019p174>.
- Ambara, D. P., & Wulandari, G. A. (2021). Media Kartu Uno Berbasis Multimedia Interaktif pada Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini dalam Mengenal dan Berhitung Angka. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(2), 211. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i2.35500>.
- Anggara, A. P. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Untuk Meningkatkan Kognitif dan Kemampuan Sosial Anak Usia Dini. *Jurnal Teologi Berita Hidup*, 2(1), 11–19. <https://doi.org/10.38189/jtbh.v2i1.18>.
- Aryani, N. W., & Ambara, D. P. (2021). Video Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif pada Aspek Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(2), 252. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i2.36043>.
- Fitriana, F., & Novitawati, N. (2021). Mengembangkan Kemampuan Aspek Kognitif Melalui Kombinasi Model Make A Match, Metode Bermain Angka Dan Media Papan Flanel Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Inovasi, Kreatifitas Anak Usia Dini (JIKAD)*, 1(1), 25. <https://doi.org/10.20527/jikad.v1i1.3221>.
- Fitriani, D., Fajriah, H., & Rahmita, W. (2019). Media Belajar Big Book dalam Mengembangkan Kemampuan Berbahasa Reseptif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 247. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.197>.
- Fransisca, R., Wulan, S., & Supena, A. (2020). Meningkatkan Percaya Diri Anak dengan Permainan Ular Tangga Edukasi. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 630. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.405>.
- Hendarwati, E., Wahono, & Setiawan, A. (2019). Implementasi Nilai Kejujuran Pada Anak Usia Dini Melalui Media Ular Tangga. *Jurnal Motoric*, 3(1), 26–39. <https://doi.org/10.31090/m.v3i1.884>.
- Hengky, H. K., Saleh, N. A. A., Juliana, I., & Aprilia Nursam, C. (2022). Edukasi Phbs Melalui Metode Edukatif (Permainan Ular Tangga Raksasa) Pada Anak Usia Dini. *Martabe: Pengabdian Masyarakat*, 5(9), 3123–3129. <https://doi.org/10.31604/jpm.v5i9.3123-3129>.
- Indra Rini, N. M. K. K., & Tirtayani, L. A. (2021). Manajemen Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini pada Masa New Normal. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(3), 457. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i3.37421>.
- Khadijah, K., & Amelia, N. (2020). Asesmen Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 69–82. <https://doi.org/10.24042/ajipaud.v3i1.6508>.
- Khomsin, K., & Rahimmatussalisa, R. (2021). Efektivitas Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Kosakata Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 10(1), 25–33. <https://doi.org/10.21831/jpa.v10i1.37872>.
- Kore, D., Wondal, R., & Samad, R. (2020). Peran Permainan Ludo Dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Ilmiah Cahaya PAUD*, 2(1), 106–116. <https://doi.org/10.33387/cp.v2i1.2068>.
- Kurnia, R. (2020). Efektifitas Media Dadu Putar Untuk Kesiapan Membaca Anak Usia Dini. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(01), 32–41. <https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v4i01.4644>.
- Mardani, P. S. (2022). Penggunaan Media Animasi Bergambar dalam Mengembangkan Keterampilan Membaca Permulaan Anak Usia Dini. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(02), 63–75. <https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v5i02.8778>.
- Muhroji, M., & Rahmawati, H. (2022). Gaya Belajar Peserta Didik Usia Dini Berprestasi Akademik. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 6384–6394. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3176>.
- Muqdamien, B., Umayah, U., Juhri, J., & Raraswaty, D. P. (2021). Tahap Definisi Dalam Four-D Model Pada Penelitian Research Development Alat Peraga Edukasi Ular Tangga Untuk Meningkatkan Pengetahuan Sains Dan Matematika Anak Usia 5-6 Tahun. *Intersections*, 6(1), 23–33. <https://doi.org/10.47200/intersections.v6i1.589>.
- Mutmainnah. (2019). Media Digital pada Anak Usia Dini. *Jurnal Kreatif*, 9(2), 87–91. <https://doi.org/10.15294/kreatif.v9i2.25401>.
- Nur, L., Hafina, A., & Rusmana, N. (2020). Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Dalam Pembelajaran Akuatik. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(1), 42–50. <https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i1.p42-50>.
- Pahendra, P. (2021). Optimalisasi Guru dalam Membuat Media Pembelajaran untuk Mestimulasi Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini. *Journal of Education and Teaching (JET)*, 1(2), 67–74. <https://doi.org/10.51454/jet.v1i2.16>.
- Palupi, R., & Watini, S. (2022). Penerapan Model Atik untuk Meningkatkan Kognitif Anak Usia Dini melalui Permainan Tata Balok di PAUD Rama Rama Tangerang Selatan. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(2), 621–627. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i2.466>.

- Paramita, N., Rintayati, P., & Wahyuningsih, S. (2019). Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Penerapan Permainan Sains. *Kumara Cendekia*, 7(2), 126. <https://doi.org/10.20961/kc.v7i2.36372>.
- Rahmawati, Y., Ismail, Y., & Anggraeni, D. (2019). Implementasi Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini. *Tarbawy: Indonesian Journal of Islamic Education*, 6(1), 70. <https://doi.org/10.17509/t.v6i1.19464>.
- Rahmayani, Y., & Sumitra, A. (2022). Pembelajaran Berhitung Melalui Media Permainan Ular Tangga Pada Anak Usia Dini. *Ceria (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 5(2), 164. <https://doi.org/10.22460/ceria.v5i2.10327>.
- Ramadhani, C., & Zulminiati, Z. (2021). Efektivitas Permainan Big Maze Terhadap Kemampuan Anak Mengenal Angka Usia 5-6 Tahun Di Taman Kanak-Kanak an-Nur. *Edukids: Jurnal Pertumbuhan, Perkembangan, Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 18(2), 90-95. <https://doi.org/10.17509/edukids.v18i2.33955>.
- Rekysika, N. S., & Haryanto, H. (2019). Media Pembelajaran Ular Tangga Bilangan Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(1), 56-61. <https://doi.org/10.17509/cd.v10i1.16000>.
- Rini, N. M. K. K. I., & Tirtayani, L. A. (2021). Manajemen Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini pada Masa New Normal. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(3), 457. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i3.37421>.
- Rosmauli, C., & Watini, S. (2022). Implementasi Model ATIK untuk Mengembangkan Kemampuan Kognitif Berpikir Logis dalam Kegiatan Menggambar di TK IT Insan Mulia Pancoran. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(3), 888-894. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i3.510>.
- Royani, I., & Suryana, D. (2023). Peningkatan Kemampuan Konsep Bilangan melalui Bermain Ular Tangga pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 17-26. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.3705>.
- Shunhaji, A., & Fadiyah, N. (2020). Efektivitas Alat Peraga Edukatif (APE) Balok Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini. *Journal of Islamic Education*, 2(1), 1-30. <https://doi.org/10.51275/alim.v2i1.157>.
- Siregar, A., & Naimi, N. (2020). The Pelatihan Media Big Maze Bagi Guru-Guru Aisyah Pendukung Selama Daring. *Abdimas Universal*, 2(2), 76-81. <https://doi.org/10.36277/abdimasuniversal.v2i2.67>.
- Tatminingsih, S. (2019). Alternatif Stimulasi Kemampuan Kognitif melalui Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Permainan Komprehensif. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 183. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.130>.
- Widhiasih, A. P., & Yunita, S. (2021). Pengembangan Permainan Interaktif Berbasis Teknologi Untuk Anak Usia Dini. *Ceria: Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(1), 1. <https://doi.org/10.31000/ceria.v10i1.4831>.
- Widyawati. (2022). Strategi Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Suara Pengabdian*, 1(1), 48-54. <https://doi.org/10.56444/pengabdian45.v1i1.14>.
- Wirasasmita, R. H., & Putra, Y. K. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Interaktif menggunakan Aplikasi Camtasia Studio dan Macromedia Flash. *Edumatic: Jurnal Pendidikan Informatika*, 1(2), 35-43. <https://doi.org/10.29408/edumatic.v1i2.944>.
- Wulandari, H., Komariah, K., & Nabilla, W. (2022). Pengembangan Media Kartu Domino untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 78-89. <https://doi.org/10.37985/murhum.v3i1.91>.