

PENGUNAAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR ANAK PADA MATERI BILANGAN LONCAT KELAS A RA IBNU UMAH

Irma Muti^{1*}, Neng Awalia Farida², Hartanti Pungkas Baya³, Isyfini Kamilah⁴

^{1,2,3,4}Institut Madani Nusantara, Sukabumi

*email: irmamuti484@gmail.com

ABSTRACT

Skipping numbers are a fundamental concept in mathematics that is important to introduce from an early age because they are directly related to logical thinking, arithmetic, and number patterns. A problem faced in mathematics learning in early childhood education (PAUD), particularly in the topic of jumping numbers, is the low learning outcomes of students. This study aims to determine the improvement in student learning outcomes through the use of the snakes and ladders game on the topic of jumping numbers. The background of this study is the low interest and learning outcomes of students in mathematics learning, particularly in understanding the concept of jumping numbers. The research method used was Classroom Action Research (CAR), implemented in two cycles. The subjects were group B students at an early childhood education institution, with a total of 30 participants. Data were collected through observation, learning achievement tests, and documentation. The results showed a significant improvement in student learning outcomes after the implementation of the snakes and ladders game. In the first cycle, student learning completion only reached 62%, while in the second cycle, this increased to 93%. This improvement demonstrates that the Snakes and Ladders game can create a fun learning environment, increase student active engagement, and facilitate understanding of the concept of jumping numbers. Therefore, it can be concluded that the use of the Snakes and Ladders game is effective in improving student learning outcomes in the topic of jumping numbers in Early Childhood Education (PAUD).

Keywords: Early Childhood Education, Snakes and Ladders game, learning media, jumping numbers

ABSTRAK

Bilangan loncat merupakan salah satu konsep dasar dalam matematika yang penting dikenalkan sejak usia dini karena berhubungan langsung dengan kemampuan berpikir logis, berhitung, dan pola bilangan. Permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran matematika di PAUD, khususnya pada materi bilangan loncat, adalah masih rendahnya hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa melalui penggunaan media permainan ular tangga pada materi bilangan loncat. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya minat dan hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika, khususnya dalam memahami konsep bilangan loncat. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian adalah siswa kelompok B di salah satu lembaga PAUD, dengan jumlah peserta sebanyak 18 anak. Data dikumpulkan melalui observasi, tes, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam hasil belajar siswa setelah diterapkannya media permainan ular tangga. Pada siklus I, ketuntasan belajar siswa baru mencapai 62%, sedangkan pada siklus II ketuntasan meningkat menjadi 93%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa media permainan ular tangga mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif, serta mempermudah pemahaman konsep bilangan loncat. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media permainan ular tangga efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi bilangan loncat di PAUD.

Kata kunci: media pembelajaran, permainan ular tangga, bilangan loncat, PAUD

PENDAHULUAN

Matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern dalam kehidupan manusia. Matematika sendiri mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin dan memajukan daya pikir manusia. Matematika pada PAUD merupakan bagian penting dari aspek kognitif yang berfungsi menstimulasi kemampuan berpikir anak agar siap menghadapi tahap perkembangan berikutnya. Penguasaan matematika sejak dini menjadi sangat penting, karena

menjadi fondasi bagi anak untuk dapat berpikir logis, kritis, dan kreatif di masa depan. Oleh karena itu, pendidikan matematika tidak hanya diberikan di sekolah dasar, tetapi juga perlu diperkenalkan pada anak usia dini dalam bentuk pengalaman belajar yang menyenangkan, sesuai dengan tahap perkembangan mereka (Depdiknas, 2006).

Mengingat matematika perlu dikenalkan sejak usia dini, maka pengenalan bidang matematika di PAUD dikenal dengan pra-matematika. Kemampuan ini meliputi pengenalan angka, keterampilan berhitung sederhana, dan pengenalan pola bilangan. Salah satu kegiatan yang dapat membantu anak dalam mengenal pola bilangan adalah “bilangan loncat”. Namun kenyataannya di lapangan apabila kegiatan ini disampaikan dengan metode konvensional, anak cenderung lebih cepat bosan dan kurang antusias. Hal ini menuntut guru PAUD untuk dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menghadirkan media yang sesuai dengan dunia anak. Media permainan menjadi salah satu sarana yang efektif, karena menggabungkan unsur belajar dan bermain, sehingga anak dapat belajar tanpa merasa tertekan, termotivasi dan gembira.

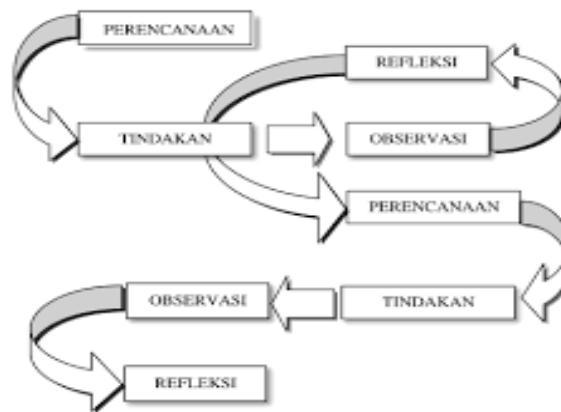
Salah satu media permainan edukatif yang dapat dimanfaatkan adalah permainan ular tangga. Permainan ini dapat dimodifikasi dengan menambahkan angka atau tantangan sederhana yang mengarah pada pengenalan bilangan loncat. Melalui kegiatan tersebut, anak belajar sambil bermain, berinteraksi dengan teman, serta termotivasi untuk menyelesaikan tantangan yang ada. Salah satu kelebihan ular tangga adalah pada visualisasi yang menyenangkan dapat mengaktifkan semua indera anak sehingga stimulasi yang masuk dapat dengan mudah dicerna, anak memperoleh pemahaman dan kebermaknaan bagi hidupnya (La Dode et al., 2022).

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan permainan edukatif dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini. Misalnya, Hidayati (2019) menyatakan bahwa media permainan tradisional yang dimodifikasi mampu meningkatkan pemahaman anak dalam mengenal konsep bilangan. Selanjutnya, Saputra et al., (2023) menemukan bahwa penggunaan alat peraga permainan ular tangga sangat membantu meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini.

Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini difokuskan pada penggunaan media permainan ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar anak PAUD pada materi bilangan loncat. Untuk itu, peneliti merasa perlu melakukan penelitian dengan judul Penggunaan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Anak dalam Menenal Bilangan Loncat pada Kelompok A RA Ibnu Ummah Sagaranten. Melalui penerapan media permainan ini, diharapkan anak-anak tidak hanya memahami konsep bilangan sederhana secara lebih baik, tetapi juga mengembangkan sikap positif terhadap kegiatan belajar, seperti rasa ingin tahu, kerjasama, serta kegembiraan dalam belajar matematika sejak usia dini.

METODE

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (classroom action research). Menurut Wardhani dkk. (2007) Penelitian Tindakan Kelas merupakan terjemahan dari Classroom Action Research, yaitu satu Action Research yang dilakukan di kelas. Penelitian tindakan kelas merupakan penelitian reflektif. Kegiatan penelitian berangkat dari permasalahan nyata yang dihadapi oleh guru dalam proses belajar mengajar, kemudian direfleksikan alternatif pemecahan masalahnya kemudian ditindaklanjuti dengan tindakan-tindakan terencana dan terukur. Oleh karena itu, maka penelitian tindakan kelas membutuhkan kerjasama antara peneliti, guru, siswa, dan staf sekolah lainnya untuk menciptakan suatu kinerja sekolah yang lebih baik. Bentuk penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (classroom action research) dengan 2 (dua) siklus. Langkah-langkah pelaksanaan PTK dilakukan melalui empat tahap, yaitu perencanaan (planning), tindakan (acting), pengamatan (observing), dan refleksi (reflecting). Secara jelas langkah-langkah penelitian tindakan kelas (PTK) tersebut dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1

Alur Penelitian Tindakan Kelas

Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah siswa kelompok B di RA Ibnu Ummah Sagaranten Kab. Sukabumi, dengan jumlah peserta sebanyak 18 anak. Data dikumpulkan melalui observasi, tes, dan dokumentasi.

Analisis data dilakukan dengan cara deskriptif dengan persentase, diawali dengan penyaringan data, dideskripsikan dalam bentuk table, lalu ditarik sebuah Kesimpulan berdasarkan analisis (Juanda, 2016). Rumus yang digunakan dalam penelitian ini alah sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

- P = Hasil Persentase
- f = Jumlah Anak Hasil Observasi
- N = Jumlah Sampel Keseluruhan Anak
- 100% = Bilangan Tetap/Sudah Ketentuan

Keabsahan data dalam penelitian ini dijaga melalui teknik triangulasi, yaitu triangulasi teknik dan triangulasi sumber. Triangulasi teknik dilakukan dengan membandingkan data yang diperoleh melalui observasi, dokumentasi, dan hasil penilaian perkembangan anak. Sementara itu, triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan informasi yang diperoleh dari guru kelas, peneliti, dan hasil pengamatan terhadap aktivitas anak selama proses pembelajaran berlangsung.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Temuan Hasil (diperbolehkan dalam bentuk subjudul)

Berdasarkan hasil penelitian para observer yang dilaksanakan pada setiap siklus, sebanyak dua siklus dalam penelitian tindakan kelas ini, bertujuan untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa sehingga diharapkan meningkatkan pula prestasi belajar siswa pada materi bilangan loncat dengan menggunakan media permainan ular tangga tergambar pada laporan hasil dan pembahasan yang diuraikan sebagai berikut:

Siklus 1

- a. Persiapan Mengajar

Gambaran yang diperoleh dari hasil observasi mengenai persiapan mengajar yang dirancang guru masih ada yang harus diperbaiki yaitu tentang keterkaitan permainan ular tangga dengan materi bilangan loncat, masih kurang lengkapnya item soal dengan indikator yang ingin dicapai dan prosedur penilaian belum lengkap.

b. Kegiatan Menerima Pelajaran

Dari hasil pengamatan para observer dalam menerima pelajaran terlihat kesiapan siswa belum optimal, hal ini terbukti masih ada sebagian kecil siswa yang konsentrasinya terhadap pembelajaran masih rendah. Ada lima anak yang asyik dengan situasi disekitar di luar pembelajaran, diantaranya ada yang memainkan alat-alat seperti papan permainan, dadu, bahkan ada yang tegang. Ini mungkin disebabkan situasi kelas berbeda dengan situasi sehari-hari dengan hadirnya beberapa observer. Jika dihitung persentase rata-rata kesiapan siswa menerima pelajaran adalah 83% terlihat siap dan 17% siswa belum siap menerima pelajaran.

c. Kegiatan Belajar Mengajar

Observer dalam mengamati kegiatan belajar mengajar menemukan hal-hal berikut:

1. Siswa kurang berani menjawab pertanyaan (ragu-ragu).
2. Siswa kurang aktif bertanya saat proses penjelasan materi.
3. Siswa kurang aktif mengeluarkan pendapatnya.
4. Masih ada siswa yang gugup saat mengikuti proses pembelajaran.
5. Cara menjawab siswa masih harus diarahkan guru (belum mandiri).
6. Siswa belum bisa memecahkan persoalan secara mandiri.

Dari hasil observasi tersebut, pengamat mendapat gambaran bahwa siswa kurang kreatif dalam proses pembelajaran dan kurang berani untuk mengeluarkan pendapat. Guru belum optimal dalam memotivasi siswa yang teridentifikasi lamban dalam menerima pelajaran, karena siswa tersebut cenderung tertutup dan tidak menunjukkan aktifitas yang dapat melancarkan kegiatan pembelajaran. Dari hasil pengamatan observer yang menggunakan instrument observasi kegiatan guru diperoleh hasil sebagai berikut:

1. Guru kurang memberikan perhatian khusus kepada siswa yang lamban belajar.
2. Peggalian potensi siswa belum optimal dilakukan guru.
3. Guru dalam menggunakan waktu belum tepat.
4. Instrument penilaian akhir perlu disempurnakan

Berdasarkan analisa data kuantitatif, maka dapat dibuat interpretasi bahwa hasil belajar siswa mencapai 62%. Ini berarti anak yang tuntas belajar baru 62% atau 19 orang, sedangkan sisanya 38% atau 11 orang belum tuntas belajar. rikan siswa tentang pelajaran matematika.

Siklus 2

a. Persiapan Mengajar

Persiapan mengajar yang dirancang sudah sistmatis dan terperinci dalam bentuk langkah-langkah, sehingga mudah untuk diimplementasikan dalam proses pembelajaran, baik dilaksanakan oleh pembuat maupun oleh orang lain. Pemilihan metoda, alat peraga dan media pembelajaran sangat menarik perhatian siswa, ini terbukti pada waktu proses pembelajaran semua siswa aktif terlibat. Kekompakan dalam kerja kelompok pada siklus ini pun mengalami kemajuan yang signifikan. Terlebih dengan disusunnya lembar kerja siswa yang dapat mengarahkan siswa pada pencapaian materi pokok. Alat evaluasi yang dibuat dalam bentuk butir-butir soal, cukup untuk mengukur indikator-indikator yang ingin dicapai.

b. Kegiatan Menerima Pelajaran

Hasil observasi pada siklus ini, diperoleh gambaran bahwa kesiapan siswa mengikuti proses pembelajaran semakin tinggi. Apabila dihitung persentasenya sudah di atas 93%, angka yang cukup tinggi ini menggambarkan bahwa minat belajar siswa terhadap pelajaran matematika semakin besar.

Pada siklus pertama siswa masih ragu-ragu/ kurang berani untuk mengemukakan pendapatnya atau menjawab pertanyaan, tetapi di siklus ini siswa terlihat berani, bahkan mereka berani debat pada waktu pelaporan hasil kerja kelompok masing-masing sehingga terjadilah diskusi kelas. Sanggahan-sanggahan terhadap kelompok pelapor begitu ramai yang akhirnya kelas menjadi hidup. Dengan dipandu guru, diakhir pembelajaran siswa dapat menyimpulkan hasil diskusi secara mandiri dan hasil kesimpulan tersebut siswa dapat menggunakannya dalam pemecahan berbagai

persoalan matematika secara mandiri, terutama yang berhubungan dengan bilangan loncat. Sudah barang tentu prestasi siswa pun dapat meningkat.

Semua keberhasilan yang diuraikan di atas, tidak terlepas dari adanya upaya inovasi dibidang pembelajaran matematika dengan penggunaan media ular tangga.

c. Kegiatan Belajar Mengajar

Dalam proses kegiatan belajar mengajar pada siklus II ini, observer memperoleh gambaran adanya peningkatan aktifitas siswa yang sangat signifikan dan jika dihitung dengan persentase mencapai 93%. Kenaikan aktifitas siswa ini tidak terlepas dari usaha guru meningkatkan aktifitasnya dalam pembelajaran.

Penggalan potensi siswa oleh guru memperoleh hasil yang cukup baik, hal ini terlihat bahwa para siswa sangat aktif bertanya, berani memberikan sanggahan, menyampaikan pendapat, bahkan bisa menyimpulkan sendiri hasil belajar, walaupun masih harus dibantu guru. Keaktifan dan keberanian para siswa ini tidak terlepas dari upaya guru secara sungguh-sungguh dalam membimbing, mengarahkan dan merangsang siswa untuk aktif.

Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media permainan ular tangga mampu meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar anak usia dini, khususnya dalam mengenal konsep bilangan loncat. Pada siklus pertama, guru belum optimal dalam menyiapkan perangkat pembelajaran. Rencana kegiatan masih kurang sistematis, instrumen penilaian belum lengkap, serta keterkaitan media ular tangga dengan materi bilangan loncat belum jelas. Kondisi ini berdampak pada keterlaksanaan pembelajaran yang belum maksimal. Hal ini sejalan dengan temuan Salhah (2019) yang menyatakan bahwa keberhasilan suatu pembelajaran sangat ditentukan oleh perencanaan yang sistematis dan terstruktur. Jika perencanaan tidak terstruktur, maka hasil belajar anak juga belum menunjukkan perkembangan yang signifikan.

Kesiapan anak dalam menerima pembelajaran juga mengalami perubahan dari siklus pertama ke siklus kedua. Pada siklus pertama, kesiapan anak baru mencapai 83% di mana sebagian anak masih terganggu konsentrasinya karena situasi kelas yang berbeda dengan biasanya. Namun, setelah dilakukan perbaikan pada siklus kedua, kesiapan anak meningkat menjadi 93%. Peningkatan ini tampak dari antusiasme anak yang lebih tinggi, keberanian mereka dalam menjawab pertanyaan, serta kesenangan dalam mengikuti kegiatan. Royani & Suryana (2023) menemukan bahwa permainan ular tangga mampu menumbuhkan minat dan keterlibatan anak usia dini, karena melalui media bermain anak merasa lebih nyaman, senang, dan termotivasi untuk belajar.

Selain itu, aktivitas bermain-belajar anak juga menunjukkan peningkatan yang signifikan. Pada siklus pertama, anak masih cenderung pasif, ragu-ragu menjawab pertanyaan, dan belum berani mengemukakan pendapat. Namun pada siklus kedua, anak tampak lebih aktif dalam bertanya, memberikan tanggapan, hingga berani berdebat saat kegiatan diskusi sederhana. Hasil ini sejalan dengan temuan Azizah et al. (2022) bermain merupakan hak dasar bagi anak usia dini, karena dengan bermain seluruh aspek perkembangan anak dapat terstimulasi dengan cara yang menyenangkan. Mereka menegaskan bahwa permainan dapat meningkatkan keterlibatan, menstimulasi kemampuan kognitif, sekaligus menumbuhkan kepercayaan diri anak dalam aktivitas pembelajaran numerasi.

Perubahan juga tampak dari aspek hasil perkembangan anak. Pada siklus pertama, ketuntasan perkembangan anak baru mencapai 62% sehingga masih banyak yang belum mencapai indikator perkembangan. Namun setelah dilakukan perbaikan di siklus kedua, hasil belajar meningkat menjadi lebih dari 93%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa permainan ular tangga dapat membantu anak memahami konsep bilangan loncat dengan cara yang menyenangkan dan sesuai tahap perkembangan mereka. Penelitian Meta dan Widayanti (2023) mengungkapkan bahwa permainan ular tangga dapat meningkatkan kemampuan literasi pada anak usia 5–6 tahun. Anak menjadi lebih mudah mengenali pola bilangan dan mengaplikasikannya dalam kegiatan sehari-hari.

Peningkatan hasil belajar pada siklus kedua ini juga tidak lepas dari peran guru yang semakin optimal dalam memotivasi dan membimbing anak. Guru lebih aktif dalam memberikan arahan, memberikan kesempatan kepada anak untuk mencoba, serta mengapresiasi partisipasi mereka. Dengan pendekatan ini, anak tidak hanya berkembang dari sisi kognitif, tetapi juga dari aspek sosial-emosional karena mereka belajar bekerja sama, menunggu giliran, dan menghargai teman saat bermain. Sejalan dengan itu, diketahui bahwa dari kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media ular tangga, anak mampu merawat dan menjaga benda milik bersama, Anak terbiasa berkata jujur, mau mengakui kesalahan, dan mau minta maaf bila salah, dan memaafkan teman yang berbuat salah (Hendarwati et al., 2019). Artinya penelitian ini sesuai dengan hasil yang menyatakan bahwa salah satu permainan yang dapat meningkatkan kemampuan hasil belajar anak adalah dengan menggunakan permainan ular tangga sebagai media saat belajar. Peserta didik merasakan proses pembelajaran yang menyenangkan sehingga peserta didik semakin memiliki pemahaman mendalam terkait materi pembelajaran (Lumbantobing, dkk, 2022)

Dengan demikian, dapat ditegaskan bahwa media permainan ular tangga berperan penting dalam pembelajaran di PAUD. Permainan ini mampu mengubah suasana belajar yang awalnya monoton menjadi menyenangkan, meningkatkan keterlibatan anak, memperkuat motivasi belajar, serta berdampak nyata terhadap peningkatan hasil perkembangan anak dalam mengenal bilangan loncat. Temuan penelitian ini menguatkan pandangan bahwa aktivitas bermain merupakan pendekatan yang tepat dan efektif dalam mendukung perkembangan kognitif, bahasa, maupun sosial-emosional anak usia dini.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas, dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas memberikan perubahan yang sangat signifikan kearah yang lebih baik. Perubahan ini dilalui dalam 2 siklus.

Penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam dua siklus ini menunjukkan bahwa penggunaan media permainan ular tangga mampu meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar anak usia dini, khususnya dalam memahami konsep bilangan loncat. Pada siklus pertama, keterlaksanaan pembelajaran belum optimal karena perencanaan guru kurang sistematis, instrumen penilaian belum lengkap, dan keterkaitan media dengan materi belum sepenuhnya jelas. Kondisi ini berdampak pada rendahnya ketercapaian hasil belajar, di mana ketuntasan baru mencapai 62%.

Setelah dilakukan perbaikan pada siklus kedua, tampak peningkatan yang signifikan. Perencanaan pembelajaran menjadi lebih terstruktur, pemanfaatan media ular tangga lebih relevan dengan materi, serta instrumen penilaian telah disempurnakan. Hal ini berdampak pada meningkatnya kesiapan anak dari 83% menjadi 93%, serta perubahan perilaku belajar yang lebih positif. Anak tampak lebih antusias, berani mengemukakan pendapat, aktif dalam bertanya, dan mampu bekerja sama dengan teman.

Dari aspek hasil belajar, ketuntasan meningkat dari 62% pada siklus pertama menjadi lebih dari 93% pada siklus kedua. Peningkatan ini menunjukkan bahwa media permainan ular tangga tidak hanya membantu anak memahami konsep bilangan loncat secara menyenangkan, tetapi juga mendorong perkembangan kognitif, sosial-emosional, dan nilai moral anak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media permainan ular tangga merupakan strategi pembelajaran yang efektif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini dalam mengembangkan kemampuan berhitung, khususnya bilangan loncat.

DAFTAR PUSTAKA

- Azizah, W., Suarta, I. N., Astini, B. N., & Astawa, I. M. S. (2022). Pengembangan Media Permainan Smart Jenga dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Kelompok B TK Pembina Ampenan Tahun 2022. *JURNAL JENDELA PENDIDIKAN*, 2(03).
<https://doi.org/10.57008/jjp.v2i03.279>
- Hendarwati, E., W., & Setiawan, A. (2019). Implementasi Nilai Kejujuran Pada Anak Usia Dini

- Melalui Media Ular Tangga. *MOTORIC*, 3(1). <https://doi.org/10.31090/m.v3i1.884>
- La Dode, W. E., Wondal, R., & Mahmud, N. (2022). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Melalui Permainan Ular Tangga Pada Anak Kelompok B Paud Barunawati Kota Ternate. *Jurnal Ilmiah Cahaya PAUD*, 4(2). <https://doi.org/10.33387/cp.v4i2.5183>
- Lumbantobing, W. L., Silvester, S., & Dimmera, B. G. (2022). PENERAPAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN MINAT DAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR DI WILAYAH PERBATASAN. *Sebatik*, 26(2), 666–672. <https://doi.org/10.46984/sebatik.v26i2.2170>
- Natasha, D., Mushoddik, M., Ja'far, M. Z., & Esaputra, A. B. (2024). Efektivitas permainan ular tangga dalam meningkatkan literasi numerasi anak usia 5–6 tahun di PAUD Mutiara Bunda Desa Jatisawit. *Jurnal Nusantara Berbakti*, 2(4), 92-103.
- Meta, E., & Widayanti, M.D. (2023). PENGARUH MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA TERHADAP KEMAMPUAN LITERASI NUMERASI PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN. *PAUD Teratai*, 12(1), 1–9. Retrieved from <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/paud-teratai/index>
- 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). <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.3705>
- Salhah. (2019). Perencanaan Pembelajaran Pada Anak Usia Dini. *An-Nahdhah | Jurnal Ilmiah Keagamaan Dan Kemasyarakatan*, 10(2), 203–232. Retrieved from <https://jurnal.iaidukandangan.ac.id/index.php/annahdhah/article/view/53>
- Saputra, H., Purwanti, R. D., & Utami, L. F. (2023). Meningkatkan Kemampuan Kognitif Aritmatika Anak Dengan Menggunakan Alat Peraga Permainan Ular Tangga. *Jurnal Lebesgue: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika Dan Statistika*, 4(1). <https://doi.org/10.46306/lb.v4i1.206>