

**PENGEMBANGAN PERMAINAN ULAR TANGGA NUMERASI SEBAGAI
MEDIA UNTUK MEMFASILITASI KEMAMPUAN MATEMATIKA ANAK USIA
5-6 TAHUN**

SKRIPSI

diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Program
Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini



oleh:

Annisa Naelul Barokah

2008397

PROGRAM STUDI

PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

KAMPUS TASIKMALAYA

2024

**PENGEMBANGAN PERMAINAN ULAR TANGGA NUMERASI SEBAGAI
MEDIA UNTUK MEMFASILITASI KEMAMPUAN MATEMATIKA ANAK USIA
5-6 TAHUN**

oleh:

Annisa Naelul Barokah

diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelas Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

© Annisa Naelul Barokah

Universitas Pendidikan Indonesia

Agustus 2024

Hak Cipta dilindungi undang-undang

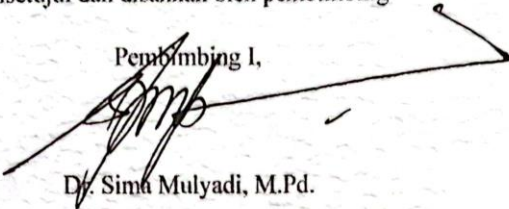
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian dengan dicetak ulang,
difotokopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis

ANNISA NAELUL BAROKAH

**PENGEMBANGAN PERMAINAN ULAR TANGGA NUMERASI
SEBAGAI MEDIA UNTUK MEMFASILITASI KEMAMPUAN
MATEMATIKA ANAK USIA 5-6 TAHUN**

disetujui dan disahkan oleh pembimbing

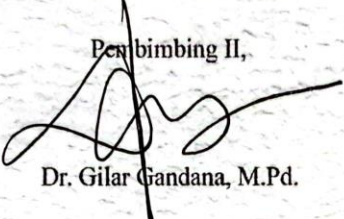
Pembimbing I,



Dr. Sima Mulyadi, M.Pd.

NIP. 196002141982031003

Pembimbing II,



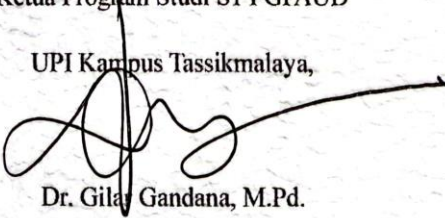
Dr. Gilar Gandana, M.Pd.

NIPT. 920200819900605101

Mengetahui,

Ketua Program Studi S1 PGPAUD

UPI Kampus Tassikmalaya,



Dr. Gilar Gandana, M.Pd.

NIPT. 92020081990060510

ABSTRAK

Penelitian ini didasarkan pada permasalahan di lapangan mengenai pembelajaran untuk memfasilitasi kemampuan matematika anak usia 5-6 tahun, kurangnya media pembelajaran yang tersedia dan metode pembelajaran yang monoton menjadikan proses pembelajaran masih kurang efektif. Pada dasarnya, anak-anak belajar melalui kegiatan bermain sehingga anak dapat mengeksplorasi dan belajar dengan cara yang menyenangkan. Aspek perkembangan kognitif merupakan salah satu dari 6 aspek perkembangan anak usia dini yang perlu dikembangkan. Perkembangan kognitif anak usia dini merupakan fondasi penting bagi pencapaian akademis di masa depan. Penelitian ini menggunakan metode EDR (*Educational Design Research*) yang terdiri dari tiga tahapan: analisis dan eksplorasi, desain dan konstruksi, serta evaluasi dan refleksi. Media yang dikembangkan dalam penelitian ini bertujuan untuk memfasilitasi kemampuan matematika anak usia 5-6 tahun, media tersebut diberi nama Permainan Ular Tangga Numerasi. Penelitian dilaksanakan di PAUD Al Rifki yang terletak di Kecamatan Karangsembung, Kabupaten Cirebon. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, wawancara, validasi ahli, angket, dan dokumentasi. Hasil uji coba tahap 1 dan uji coba tahap 2, menunjukkan bahwa respon angket dari guru dan efektivitas media permainan ular tangga numerasi layak di gunakan di Lembaga PAUD dan efektif untuk memfasilitasi kemampuan matematika anak usia 5-6 tahun. Secara keseluruhan hasil penelitian ini mengindikasikan bahwa media permainan ular tangga memiliki potensi dan efektif dalam mendukung pendidikan awal anak-anak, terutama dalam memperkenalkan konsep-konsep awal matematika yang penting bagi perkembangan anak di masa yang akan datang.

Kata kunci: Permainan Ular Tangga, Matematika, Metode EDR

ABSTRACT

This research is based on field issues regarding learning to facilitate the mathematical thinking abilities of children aged 5-6 years. The lack of available learning media and monotonous teaching methods make the learning process less effective. Fundamentally, children learn through play activities, allowing them to explore and learn in an enjoyable way. Cognitive development is one of the six developmental aspects of early childhood that needs to be nurtured. The cognitive development of early childhood is a critical foundation for future academic achievement. The media developed in this research aims to facilitate the mathematical thinking abilities of children aged 5-6 years and is named the Numeracy Snakes and Ladders Game. The research was conducted at PAUD Al Rifki, located in Karangsembung District, Cirebon Regency. Data collection techniques included observation, interviews, expert validation, questionnaires, and documentation. Results from the first and second trial phases showed that the questionnaire responses from teachers and the effectiveness of the Numeracy Snakes and Ladders game media were suitable for use in early childhood education institutions and effective in facilitating the mathematical thinking abilities of children aged 5-6 years. Overall, the results of this research indicate that the Snakes and Ladders game media has potential and is effective in supporting early childhood education, particularly in introducing fundamental mathematical concepts essential for the children's future development.

Keywords: Snakes and Ladders Game, Mathematics, EDR Method.

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iii
KATA PENGANTAR.....	Error! Bookmark not defined.
UCAPAN TERIMA KASIH	Error! Bookmark not defined.
ABSTRAK	i
<i>ABSTRACT</i>	ii
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	Error! Bookmark not defined.
1.1. Latar Belakang	Error! Bookmark not defined.
1.2. Rumusan Masalah Penelitian	Error! Bookmark not defined.
1.3. Tujuan Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
1.4. Manfaat Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
1.5. Struktur Organisasi Skripsi.....	Error! Bookmark not defined.
BAB II KAJIAN TEORI	Error! Bookmark not defined.
2.1. Kemampuan Matematika Anak Usia Dini	Error! Bookmark not defined.
2.1.1 Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini	Error! Bookmark not defined.
2.1.2 Kemampuan Matematika Anak Usia 5-6 Tahun..	Error! Bookmark not defined.
2.2. Media Pembelajaran	Error! Bookmark not defined.
2.2.1 Hakikat Media Pembelajaran.....	Error! Bookmark not defined.
2.2.2 Manfaat Media Pembelajaran	Error! Bookmark not defined.
2.3. Permainan Ular Tangga	Error! Bookmark not defined.
2.3.1 Sejarah Permainan Ular Tangga.....	Error! Bookmark not defined.

2.3.2	Pengertian Permainan Ular Tangga	Error! Bookmark not defined.
2.3.3	Kelebihan dan Kekurangan Permainan Ular Tangga..	Error! Bookmark not defined.
2.4.	Permainan Ular Tangga Numerasi.....	Error! Bookmark not defined.
2.4.1	Pengertian Permainan Ular Tangga Numerasi ...	Error! Bookmark not defined.
2.4.2	Karakteristik Permainan Ular Tangga Numerasi .	Error! Bookmark not defined.
2.4.3	Fungsi Permainan Ular Tangga Numerasi	Error! Bookmark not defined.
2.4.4	Pembuatan Permainan Ular Tangga Numerasi	Error! Bookmark not defined.
2.5.	Penelitian Relevan	Error! Bookmark not defined.
2.6.	Kerangka Pemikiran	Error! Bookmark not defined.
BAB III METODE PENELITIAN		Error! Bookmark not defined.
3.1.	Desain Penelitian	Error! Bookmark not defined.
3.2.	Partisipan dan Lokasi Penelitian	Error! Bookmark not defined.
3.2.1	Partisipan Penelitian	Error! Bookmark not defined.
3.2.2	Lokasi Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
3.3.	Subjek dan Objek Penelitian	Error! Bookmark not defined.
3.4.	Variabel dan Definisi Operasional Variabel Penelitian	Error! Bookmark not defined.
3.4.1	Variabel Penelitian	Error! Bookmark not defined.
3.4.2	Definisi Operasional Variabel	Error! Bookmark not defined.
3.5.	Data dan Instrumen Penelitian	Error! Bookmark not defined.
3.5.1	Teknik Pengumpulan Data	Error! Bookmark not defined.
3.5.2	Instrumen Penelitian	Error! Bookmark not defined.

3.6.	Prosedur Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
3.7.	Analisis Data	Error! Bookmark not defined.
3.9.1	Analisis Data Kualitatif.....	Error! Bookmark not defined.
3.9.2	Analisis Data Kuantitatif.....	Error! Bookmark not defined.
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN		Error! Bookmark not defined.
4.1.	Temuan dan Pembahasan Identifikasi dan Analisis Masalah Pengembangan Permainan Ular Tangga Numerasi untuk Memfasilitasi Kemampuan Matematika Anak Usia 5-6 Tahun.....	Error! Bookmark not defined.
4.1.1	Temuan Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
4.1.2.	Pembahasan	Error! Bookmark not defined.
4.2.	Temuan dan Pembahasan Perancangan Pengembangan Permainan Ular Tangga Numerasi untuk Memfasilitasi Kemampuan Matematika Anak Usia 5-6 Tahun	Error! Bookmark not defined.
4.2.1.	Temuan Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
4.2.2.	Pembahasan	Error! Bookmark not defined.
4.3.	Temuan dan Pembahasan Kegiatan Revisi dan Proses Uji Coba Permainan Ular Tangga Numerasi untuk Memfasilitasi Kemampuan Matematika Anak Usia 5-6 Tahun.....	Error! Bookmark not defined.
4.3.1.	Temuan Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
4.3.2	Pembahasan	Error! Bookmark not defined.
4.4.	Temuan dan pembahasan Refleksi terhadap Pengembangan Permainan Ular Tangga sebagai Media untuk Memfasilitasi Kemampuan Matematika Anak Usia 5-6 tahun	Error! Bookmark not defined.
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI ...		Error! Bookmark not defined.
5.1.	Simpulan.....	Error! Bookmark not defined.
5.2.	Implikasi	Error! Bookmark not defined.
5.3.	Rekomendasi	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR PUSTAKA.....	12
LAMPIRAN-LAMPIRAN	Error! Bookmark not defined.
RIWAYAT HIDUP	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Pedoman Wawancara	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Lembar Observasi Kemampuan Berpikir Matematis Anak Usia 5-6 Tahun	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Lembar Angket Respon Guru .	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3.5 Tahapan Penelitian, Jenis Data, Teknik Pengumpulan Data, Instrumen Penelitian, dan Sumber Data	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3.6 Kategori Skor Skala Likert Lembar Angket.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3.7 Tingkat Pencapaian dan Kualifikasi Respon Guru Terhadap Penggunaan Media.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3.8 Klasifikasi Nilai Normalitas Gain	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.1 Prototype Permainan Ular Tangga Numerasi	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.2 Alat dan Bahan Pembuatan Permainan Ular Tangga Numerasi	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.3 Pra Desain Papan Permainan Ular Tangga Numerasi .	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.4 Desain Papan Permainan Ular Tangga Numerasi.	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.5 Hasil Observasi Pretest Uji Coba Siklus 1	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.6 Hasil Observasi Posttest Uji Coba Siklus 1.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.7 Hasil Uji Normalitas Gain Hasil Observasi Uji Coba Siklus 1	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.8 Persentase Efektivitas Hasil Observasi Uji Coba Siklus 1	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.9 Hasil Capaian Perkembangan Anak Uji Coba Siklus 1.....	Error! Bookmark not defined.

Tabel 4. 10 Hasil Respon Angket Guru Media Permainan Ular Tangga Numerasi
.....**Error! Bookmark not defined.**

Tabel 4. 11 Persentase Angket Respon Guru terhadap Media Ular Tangga
Numerasi**Error! Bookmark not defined.**

Tabel 4. 12 Hasil Observasi Keefektifan Penggunaan Media Ular Tangga
Numerasi**Error! Bookmark not defined.**

Tabel 4. 13 Hasil Observasi Pretest Uji Coba Siklus 2 **Error! Bookmark not defined.**

Tabel 4. 14 Hasil Observasi Posttest Uji Coba Siklus 2..... **Error! Bookmark not defined.**

Tabel 4. 15 Hasil Uji Normalitas Gain Hasil Observasi Uji Coba Siklus 2... **Error! Bookmark not defined.**

Tabel 4. 16 Persentase Efektivitas Hasil Observasi Uji Coba Siklus 2 **Error! Bookmark not defined.**

Tabel 4. 17 Hasil Capaian Perkembangan Anak Uji Coba Siklus 2..... **Error! Bookmark not defined.**

Tabel 4. 18 Hasil Respon Angket Guru Media Permainan Ular Tangga Numerasi
.....**Error! Bookmark not defined.**

Tabel 4. 19 Persentase Angket Respon Guru terhadap Media Ular Tangga
Numerasi**Error! Bookmark not defined.**

Tabel 4. 20 Hasil Observasi Keefektifan Penggunaan Media Ular Tangga
Numerasi**Error! Bookmark not defined.**

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pemikiran.....	25
Gambar 3.1 Model Generik Penelitian EDR menurut McKenney dan Reeves	26
Gambar 4.1 <i>Storyboard</i> Ular Tangga Numerasi.....	47
Gambar 4.2 Sketsa Desain Papan Perminan	51
Gambar 4.3 Komponen Desain dalam Menentukan Tema Gambar.....	52
Gambar 4.4 Komponen Isi Konten	52
Gambar 4. 5 Gambar Membuka Aplikasi Desain	55
Gambar 4. 6 Gambar Mengatur Ukuran lembar Kerja Desain	53
Gambar 4. 7 Gambar Desain Papan Permainan	53
Gambar 4.8 Desain Petak Pertama.....	53
Gambar 4.9 Desain Petak Kedua	53
Gambar 4.10 Desain Petak Ketiga	54
Gambar 4.11 Desain Petak Keempat.....	54
Gambar 4.12 Desain Petak Kelima	54
Gambar 4.13 Desain Petak Keenam.....	54
Gambar 4.14 Desain Petak Ketujuh.....	54
Gambar 4.15 Desain Petak Kedelapan.....	54
Gambar 4.16 Desain Petak Kesembilan.....	55
Gambar 4.17 Desain Petak Kesepuluh.....	55
Gambar 4.18 Desain Petak Kesebelas.....	55
Gambar 4.19 Desain Petak Kedua Belas.....	55
Gambar 4.20 Desain Petak Ketiga Belas	55
Gambar 4.21 Desain Petak Keempat Belas.....	56
Gambar 4.22 Desain Petak Kelima Belas	56
Gambar 4.23 Desain Petak Keenam Belas.....	56
Gambar 4.24 Desain Petak Ketujuh Belas	56
Gambar 4.25 Desain Petak Kedelapan Belas	57
Gambar 4.26 Desain Petak Kesembilan Belas.....	57

Gambar 4.27 Desain Petak Kedua Puluh	57
Gambar 4.28 Desain Petak Kedua Puluh Satu	57
Gambar 4.29 Desain Petak Kedua Puluh Dua	57
Gambar 4.30 Desain Petak Kedua Puluh Tiga	58
Gambar 4.31 Desain Petak Kedua Puluh Empat.....	58
Gambar 4.32 Desain Petak Kedua Puluh Lima.....	58
Gambar 4.33 Desain Petak Kedua Puluh Enam.....	58
Gambar 4.34 Desain Petak Kedua Puluh Tujuh.....	59
Gambar 4.35 Desain Petak Kedua Puluh Delapan.....	59
Gambar 4.36 Desain Petak Kedua Puluh Sembilan.....	59
Gambar 4.37 Desain Petak Ketiga Puluh.....	59
Gambar 4.38 Desain Petak Ketiga Puluh Satu.....	59
Gambar 4.39 Desain Petak Ketiga Puluh Dua	60
Gambar 4.40 Desain Petak Ketiga Puluh Tiga.....	60
Gambar 4.41 Desain Petak Ketiga Puluh Empat	60
Gambar 4.42 Desain Petak Ketiga Puluh Lima	60
Gambar 4.43 Desain Petak Ketiga Puluh Enam.....	61
Gambar 4.44 Desain Petak Ketiga Puluh Tujuh	61
Gambar 4.45 Desain Petak Ketiga Puluh Delapan.....	61
Gambar 4.46 Desain Petak Ketiga Puluh Sembilan.....	61
Gambar 4.47 Desain Petak Keempat Puluh	61
Gambar 4.48 Desain Petak Keempat Puluh Satu	62
Gambar 4.49 Desain Petak Keempat Puluh Dua	62
Gambar 4.50 Desain Petak Keempat Puluh Tiga.....	62
Gambar 4.51 Desain Petak Keempat Puluh Empat.....	62
Gambar 4.52 Desain Petak Keempat Puluh Lima.....	63
Gambar 4.53 Desain Petak Keempat Puluh Enam.....	63
Gambar 4.54 Desain Petak Keempat Puluh Tujuh.....	63
Gambar 4.55 Desain Petak Keempat Puluh Delapan.....	63

Gambar 4.56 Desain Petak Keempat Puluh Sembilan.....	63
Gambar 4.57 Desain Petak Kelima Puluh.....	64
Gambar 4.58 Desain Kartu <i>Reward</i>	64
Gambar 4.59 Desain kartu bintang.....	64
Gambar 4.60 Gambar Desain Akhir Papan Permainan.....	65

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Keputusan Direktur UPI Kampus Tasikmalaya	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 2. Surat Izin Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 3. Surat Keterangan Penelitian	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 4. Instrumen Wawancara	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 5. Hasil Wawancara Studi Pendahuluan PAUD Al Rifki.....	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 6. Hasil Analisis Kurikulum 2013 PAUD.....	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 7. Hasil Analisis Kurikulum Sekolah	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 8. Perangkat Ajar	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 9. Skenario Penggunaan Produk.....	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 10. Instrumen Validasi Produk.....	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 11. Hasil Validasi Produk.....	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 12. Instrumen Observasi Kemampuan Matematika.....	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 13. Hasil Observasi Kemampuan Matematika (Pretest) Siklus 1..	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 14. Hasil Observasi Kemampuan Matematika (Posttest) Siklus 1 .	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 15. Kisi-Kisi Lembar Angket Respon Guru.....	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 16. Hasil Angket Respon Guru terhadap Penggunaan Media	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 17. Kisi-Kisi Lembar Observasi Keefektivan Penggunaan Media	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 18. Hasil Observasi Keefektivan Penggunaan Media.....	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 19. Hasil Observasi Kemampuan Matematika (Pretest) Siklus 2..	Error! Bookmark not defined.

Lampiran 20. Hasil Observasi Kemampuan Matematika (Posttest) Siklus 2 . **Error! Bookmark not defined.**

Lampiran 21. Hasil Angket Respon Guru terhadap Penggunaan Media **Error! Bookmark not defined.**

Lampiran 22. Hasil Observasi Keefektivan Penggunaan Media **Error! Bookmark not defined.**

Lampiran 23. Produk Akhir Media Permainan Ular Tangga Numerasi **Error! Bookmark not defined.**

Lampiran 24. Buku Panduan Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Numerasi **Error! Bookmark not defined.**

Lampiran 25. Dokumentasi Kegiatan Studi Pendahuluan **Error! Bookmark not defined.**

Lampiran 26. Dokumentasi Kegiatan Uji Coba Produk Siklus 1 **Error! Bookmark not defined.**

Lampiran 27. Dokumentasi Kegiatan Uji Coba Produk Siklus 2 **Error! Bookmark not defined.**

DAFTAR PUSTAKA

- Afni, R. N., Mulyana, E. H., & Rahman, T. (2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis android untuk memfasilitasi pengenalan bentuk geometri pada anak usia dini. *Jurnal PAUD Agapedia*, 5(1), 22–34.
- Angkur, M. F. M., Sum, T. A., Palmin, B., & Nahim, V. C. (2023). Upaya Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun melalui Permainan Ular Tangga. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 2443–2452. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.3190>
- Astuti, F., & Nuhammad Awin Alaby. (2019). Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif melalui Permainan Ular Tangga. *Prosiding Seminar Nasional ...*, 1–10.
<http://jurnal.stkipkusumanegara.ac.id/index.php/semnara2019/article/view/131>
- Azhima, I., Meilanie, R. S. M., & Purwanto, A. (2021). Penggunaan Media Flashcard untuk Mengenalkan Matematika Permulaan Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 2008–2016.

<https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.1091>

- Cahaya, i made elia, & Poerwati, C. E. (2017). Efektivitas mendongeng dalam meningkatkan kemampuan matematika anak usia dini. *Media Edukasi : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(2), 65–73.
- Cahyanti, S., Kurniawati, E., & Budi Utomo, H. (2023). Pengembangan Permainan Ular Tangga Raksasa untuk Menstimulasi Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pelita PAUD*, 7(2), 322–330. <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v7i2.2878>
- Direktorat Guru PAUD dan Dikmas. (2023) *Pentingnya Literasi dan Numerasi Sejak Dini Pembelajaran literasi dan numerasi sejak usia dini akan membuat anak lebih percaya diri dan mandiri*. Diakses: [Pentingnya Literasi dan Numerasi Sejak Dini - Direktorat Guru PAUD dan Dikmas \(kemdikbud.go.id\)](https://kemdikbud.go.id)
- Faoziyah, N., & Dalimarta, F. F. (2024). Mengenalkan Matematika Yang Menyenangkan Bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, 2(3), 549–554. <https://doi.org/10.59837/jpmba.v2i3.858>
- Fatrima Santri Syafri. (2018). Pengajaran Konsep matematika Pada AUD. *Al Fitrah Journal Of Early Childhood Islamic Educationrmainan*, 1(2), 117–130.
- Fitria, A. (2013). Mengenalkan dan Membelajarkan Matematika Pada Anak Usia Dini. *Mu'adalah Jurnal Studi Gender Dan Anak*, 1(2), 45–55. <http://jurnal.uin-antasari.ac.id/index.php/muadalah/article/view/675>
- Gandana. (2019). *Literasi ICT dan Media Pendidikan dalam Perspektif Pendidikan Anak Usai Dini*. Tasikmalaya: Ksatria Siliwangi
- Gratzer, W. (2008). The golden age. *Biochemist*, 30(6), 8–10. <https://doi.org/10.1042/bio03006008>
- Handayani, Auliya, N. H., & Andriana, H. (2020). *Metode Penelitian Kualitataif dan Kuantitatif*. Yogyakarta: CV. Pustaka Ilmu
- Handayani, F. F., Munawaroh, F., Kurniawan, N. A., & Devianti, R. (2022). Metode Bermain: Upaya Menstimulasi Perkembangan Matematika Anak Usia Dini. *Mitra Ash-Shibyan: Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5(02), 73–84. <https://doi.org/10.46963/mash.v5i02.529>
- Hanny, N. F. (2022). *Sejarah Permainan Ular Tangga, Jadi Alat Pengajaran Agama Hindu*. Diakses: [Sejarah Permainan Ular Tangga, Jadi Alat Pengajaran Agama Hindu - National Geographic \(grid.id\)](https://grid.id)
- Istiqomah, N., & Maemonah, M. (2021). Konsep Dasar Teori Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini Menurut Jean Piaget. *Khazanah Pendidikan*, 15(2), 151. <https://doi.org/10.30595/jkp.v15i2.10974>
- Juli Rahmania. (2022). *Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Bintang Mulia Rimbo Panjang*.
- Karo-karo, I. R., & Rohani. (2018). Manfaat Media dalam Pembelajaran. *Axiom:*

Jurnal Pendidikan Dan Matematika, VII(1), 1–17.

- Khairini Elparesi, R., & Zulminiati, Z. (2023). Pengaruh Media Busy Book Terhadap Kemampuan Matematika Anak Usia Dini Pada Kelompok A di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(2), 5650–5659. <https://doi.org/10.31004/jptam.v7i2.6599>
- Kurniasih, R. (2014). Media Ular Tangga Jejak Petualang sebagai Media. *Cakrawala Dini*, 5, 119–125.
- Lidinillah, D. A. M. (2018). Educational Design Research : a Theoretical Framework for Action. *Universitas Siliwangi*, 1(1), 1–13.
- Lubis, N. A., & Umar, A. (2022). Pengenalan Konsep Matematika pada Anak Usia Dini. *Seulanga : Jurnal Pendidikan Anak*, 3(1), 53–61. <https://doi.org/10.47766/seulanga.v3i1.429>
- Maghfiroh, S., & Suryana, D. (2021). Pembelajaran di Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 05(01), 1561.
- Marinda, L. (2020). Kognitif dan Problematika. *An-Nisa' : Jurnal Kajian Perempuan Dan Keislaman*, 13(1), 116–152.
- Marwany, M. (2022). Aspek Perkembangan Anak Usia Dini dalam Permainan Tradisional Nogarata Suku Kaili Palu. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 7283–7292. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3439>
- Meta, E., & Widayanti, M. D. (2023). Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Terhadap Kemampuan Literasi Numerasi Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Ejournal.Unesa.Ac.Id*, 12(1). <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/paud-teratai/article/view/56756%0Ahttps://ejournal.unesa.ac.id/index.php/paud-teratai/article/view/56756/44566>
- Ngadha, K. S., Meka, M., & Ita, E. (2022). Jurnal Citra Pendidikan (JCP) Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Mengembangkan Kemampuan Kognitif dalam Berpikir Simbolik pada Anak Usia 5-6 Tahun di TKK Negeri Rutogeli Kecamatan. Program Studi PG-PAUD , STKIP Citra Bakti Dalam Peraturan Ment. *Jurnal Citra Pendidikan (JCP)*, 2(1), 130–143. <http://jurnalilmiahcitrabakti.ac.id/jil/index.php/jcp/index%0AVolume>
- 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>
- Nurhazizah. (2014). Peningkatan Kemampuan Matematika Awal melalui Strategi Pembelajaran Kinestetik. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 8(2), 331.
- Nuryati, N., & Darsinah, D. (2021). Implementasi Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 3(2), 153–162. <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikdasar.v3i2.1186>
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini

- Ray, D. Y., & Choiriyah. (2021). Peningkatan Kognitif Anak Usia Dini dalam Bermain Jarimatika. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 2–5.
- Risnawati, A. (2020). *Pentingnya Pembelajaran Sains bagi Pendidikan Anak Usia Dini*. 2, 513–515.
- Safira, A. R., Ifadah, A. S. (2020). *Pembelajaran Sains dan Matematika Anak Usia Dini*. Gresik: Caramedia Communication
- Sugiyono. (2007). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sulaiman, U., Ardianti, N., & Selviana, S. (2019). Tingkat Pencapaian Pada Aspek Perkembangan Anak Usia Dini 5-6 Tahun Berdasarkan Strandar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini. *NANAEKE: Indonesian Journal of Early Childhood Education*, 2(1), 52. <https://doi.org/10.24252/nananeke.v2i1.9385>
- Sumardi, S., Nur, L., & Sa'diyyah, H. H. (2017). Kemampuan Matematika Anak Usia 5-6 Tahun di Kober Al-Hidayah Kecamatan Cikoneng Kabupaten Ciamis. *Jurnal Paud Agapedia*, 1(1), 106–117. <https://doi.org/10.17509/jpa.v1i1.7164>
- Suryadi, Sumaryati, H. (2019). INOVASI PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI (Cetakan Pertama). In *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*.
- Ulfah, M., & Felicia, L. (2019). Pengembangan Pembelajaran Matematika Dalam National Council of Teachers of Mathematics (Nctm) Pada Anak. *Equalita: Jurnal Studi Gender Dan Anak*, 1(2), 127. <https://doi.org/10.24235/equalita.v1i2.5642>
- Wati, A. (2021). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 68–73. <https://doi.org/10.33487/mgr.v2i1.1728>
- Zaman, B., Pd, M., & Eliyawati, H. C. (2022). Media Pembelajaran Anak Usia Dini. *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, 6(1), 51. http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR._PGTK/197010221998022-CUCU_ELİYAWATI/MEDIA_PEMBELAJARAN_ANAK_USIA_DINI-PPG_UPI.pdf