

Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia Dini Melalui Permainan Ular Tangga Pada Kelompok A

Baiq Anda Riska Dwi Aprianti¹, Sry Anita Rachman¹

Program Studi PG- PAUD, Institut Pendidikan Nusantara Global, Indonesia

*Corresponding author email: bqandariska@gmail.com

History Article

Article history:

Submission 01 April 2025

Received 10 April 2025

Disetujui 20 April 2025

Diterbitkan 23 April 2025

Keywords:

Permainan Ular
Tangga, Kemampuan
Berhitung, Anak Usia
Dini

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung menggunakan permainan ular tangga pada kelompok A di Kelompok Belajar Assurur Tahun Pelajaran 2023/2024. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Suharsimi Arikunto. Model penelitian ini memiliki 4 komponen kegiatan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelompok A dengan jumlah siswa sebanyak 15 anak. Objek sebagai bahan kajian yang diteliti pada penelitian ini yaitu kemampuan berhitung. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara dan dokumentasi. Instrumen penelitian utama yang digunakan pada penelitian ini yaitu menggunakan instrumen lembar observasi. Standar KKM yang direncanakan oleh peneliti pada penelitian ini yaitu 70% untuk mencapai keberhasilan. Standar KKM tersebut sebagai acuan keberhasilan oleh peneliti pada penelitian yang dilakukan. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan berhitung dapat ditingkatkan melalui penggunaan permainan ular tangga. Peningkatan kemampuan berhitung dapat dilihat dari hasil Pra siklus terdapat 6 siswa yang tuntas atau 40% masuk kategori berkembang sesuai harapan. selanjutnya pada siklus I sebanyak 9 anak atau 60% yang tuntas dan masuk kategori berkembang sesuai harapan dan Pada Siklus II terdapat 12 anak yang tuntas atau 80% masuk kategori berkembang sesuai harapan. Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa kemampuan berhitung anak dapat ditingkatkan dengan menggunakan permainan ular tangga.

ABSTRACT

This study aims to improve counting skills using snakes and ladders games in group A at the Assurur Learning Group for the 2023/2024 academic year. This research uses the Suharsis Arikunto model of Classroom Action Research (PTK). This research model has 4 components of activities, namely planning, implementation, observation, and reflection. The subjects of this study were group A students with a total of 15 students. The object as the study material examined in this study is the ability to count. The data collection techniques used are observation, interview and documentation. The main research instrument used in this study is an observation sheet instrument. The Minimum Completeness Criteria standard planned by researchers in this study is 70% to achieve success. The Minimum Completeness Criteria standard is a reference for success by

researchers in the research conducted. This class action research was carried out in two cycles. The results showed that counting skills can be improved through the use of ladder caterpillar games. The increase in counting ability can be seen from the results of the Pre-cycle there are 6 students who are complete or 40% in the category of developing as expected. then in cycle I as many as 9 children or 60% who are complete and in the category of developing as expected and in Cycle II there are 12 children who are complete or 80% in the category of developing as expected.



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).

PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan Anak yang berusia 0-6 tahun yang memiliki sifat unik, serta pada usia ini anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan fisik, mental, kepribadian dan intelektual (Widodo, 2020; Anggraini, 2021). Pada anak usia ini dikatakan juga sebagai masa usia emas atau golden age, pada masa ini anak mengalami masa priode pertumbuhan dan perkembangan secara efektif melalui pemberian stimulasi atau rangsangan dalam membantu pertumbuhan dan perkembangan pada anak (Hermoyo, 2015; Naimah, 2019; Fatmawati, 2020; Azzahroh dkk, 2021). Pada masa ini juga dikatakan sebagai masa awal kehidupan manusia yaitu merupakan masa awal peletakan dasar-dasar kehidupan manusia dalam menjunjung masa kehidupan yang akan datang (Rahmah dkk, 2020; Kalsum dkk, 2023).

Pendidikan merupakan suatu upaya pembinaan dalam meningkatkan mutu sumber daya manusia (SDM) di Indonesia. Upaya pembinaan ini dimulai pada pendidikan anak usia dini baik secara formal maupun non formal yang dapat diselenggarakan dalam keluarga, masyarakat, pemerintah, melalui bimbingan, pengajaran dan pelatihan yang dilakukan sepanjang hidup dengan tujuan untuk menciptakan generasi bangsa yang berkualitas (Safitri 2021 : 1).

Pentingnya Upaya Pendidikan untuk anak usia dini juga di perjelas dalam Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1, Pasal 1, butir 14 yaitu Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak usia 0-6 tahun yang dilaksanakan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani serta rohani, agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki kehidupan selanjutnya. Melalui pendidikan anak usia dini ini diharapkan anak dapat mengembangkan seluruh potensi yang dimilikinya yang meliputi pengembangan moral dan nilai-nilai agama, fisik, sosial emosional, bahasa, dan seni serta menguasai sejumlah pengetahuan dan keterampilan sesuai dengan perkembangan, serta memiliki motivasi dan sikap belajar (Izzah & Hardianti, 2025; Rachman & Buana, 2025).

Dari sekian banyak kemampuan yang dapat dikembangkan oleh anak melalui pendidikan, salah satunya yaitu kemampuan berhitung (Pebriani dkk, 2024). Berhitung merupakan angka yang dimulai 0-9. Adapun Menurut Bopo dkk (2023) berhitung merupakan sebuah keterampilan yang menjadi salah satu bagian dari ilmu matematika yang diperlukan sebagai dasar bagi pengembangan keterampilan matematika untuk mengikuti pembelajaran di sekolah dasar. Berhitung ini juga dapat diartikan sebagai salah satu hal yang paling utama diberikan pada anak-anak yang berada pada taman kanak-kanak. Adapun berhitung juga dikatakan sebagai sebuah prosedur yang didalamnya mempelajari nama, angka, dan kemudian menghitung jumlah dari suatu benda.

Peningkatan kemampuan berhitung dilakukan sejak dini bertujuan agar anak dapat mengetahui angka-angka mulai dari angka yang rendah yaitu angka 1-50 maupun angka yang lebih tinggi yaitu angka 60-100. Peningkatan kemampuan berhitung bertujuan agar anak tidak takut pada pembelajaran matematika ketika anak tersebut memasuki jenjang pendidikan sekolah dasar. Ketika anak sudah menguasai kemampuan berhitung pada jenjang taman kanak-kanak maka selanjutnya anak tidak takut ketika diminta oleh gurunya untuk berhitung baik itu dalam bentuk menghitung secara biasa maupun menghitung benda dan dalam bentuk hitungan lainnya. Meningkatkan kemampuan berhitung pada anak usia dini dapat dilakukan dengan berbagai cara atau metode. Diantaranya dapat dilakukan dengan cara penggunaan permainan. Penggunaan permainan dalam mengajarkan anak-anak dalam meningkatkan kemampuan berhitung agar proses pembelajaran dapat berjalan secara efektif dan optimal serta menyenangkan. Seperti yang kita ketahui bahwa penggunaan permainan sebagai cara dalam mengajarkan anak dalam belajar merupakan suatu cara yang menyenangkan karena anak dapat bermain sambil belajar. Salah satu permainan yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan berhitung yaitu melalui permainan ular tangga.

Permainan ular tangga merupakan permainan berupa papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh dua anak atau lebih (Wulanyani, 2013; Ferryka, 2018; Mujtahidin dkk, 2024). Bentuk permainan ini yaitu sebuah kertas petak dibagi dalam kotak-kotak kecil dan beberapa kotak-kotak tersebut terdapat gambar tangga dan ular yang menghubungkan dengan kotak yang lainnya serta terdapat angka dalam kotak petak tersebut (Ilham dkk, 2023). Menurut Lestari (2019 : 36) Ular tangga adalah jenis permainan papan yang terdiri dari kotak – kotak angka yang dimainkan oleh dua orang atau lebih dengan menggunakan dadu serta bidak sebagai pemain. Adapun pengertian lain dari permainan ular tangga yaitu Permainan ular tangga dapat diberikan untuk anak usia 5-6 tahun dalam rangka menstimulasi berbagai bidang pengembangan seperti kognitif, bahasa dan sosial. Keterampilan kognitif-matematika yang dapat terstimulasi yaitu menyebutkan urutan bilangan, mengenal lambang bilangan dan konsep bilangan (Ningsih, 2008).

Jadi, dari pengertian di atas dapat dikatakan bahwa permainan ular tangga dapat dijadikan sebagai permainan yang digunakan untuk metode belajar. Anak tidak hanya bermain saja melainkan melalui permainan ini anak dapat belajar dalam menghitung angka maupun jumlah bilangan. Namun kenyataannya kemampuan berhitung pada kelompok A dipaud KB Assurur masih rendah hal tersebut disebabkan karena penggunaan metode yang digunakan oleh guru dalam mengajarkan kemampuan anak dalam berhitung masih monoton atau metode yang digunakan belum efektif seperti penggunaan media poster angka. Peneliti juga menemukan bahwa beberapa anak kemampuan berhitungnya masih rendah yaitu anak masih belum fasih dalam mengenal angka, karena selama ini anak hanya menghafal angka namun masih kurang dalam mengenal angka tersebut. Peneliti juga menemukan dalam menyebutkan angka masih belum berurutan dari angka 1 sampai 10.

Berdasarkan hasil permasalahan di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian terhadap perkembangan kemampuan berhitung pada kelompok A dipaud KB Assurur yaitu menggunakan permainan ular tangga sebagai solusi dalam menyelesaikan permasalahan tersebut. Adapun rencana penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu dengan judul penelitian “Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Melalui Permainan Ular Tangga Pada Kelompok A Dipaud KB Assurur Tahun Pelajaran 2023/2024”.

METODE

Metode penelitian yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini yaitu menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) dengan menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif. Penelitian Tindakan Kelas yang umum disingkat dengan PTK adalah penelitian penelitian Tindakan yang dilaksanakan di dalam kelas Ketika pembelajaran berlangsung. PTK dilakukan dengan tujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan kualitas pembelajaran. PTK berfokus pada kelas atau pada proses pembelajaran yang terjadi di dalam kelas (Salim dkk, 2022).

Di dalam penelitian ini terdapat siklus yang mengikuti alur dari rangkaian kegiatan yang sudah disusun atau direncanakan. Pada penelitian ini peneliti menggunakan II siklus pada pelaksanaan penelitian. Dalam siklus penelitian tindakan kelas ada 4 rangkaian kegiatan yang akan dilaksanakan yaitu : (1) Perencanaan, (2) Tindakan, (3) Observasi, dan (4) Refleksi.

Dalam penelitian tindakan ini, peneliti menggunakan teknik observasi untuk mengetahui peningkatan kemampuan berhitung pada anak. Bentuk observasi yang digunakan yaitu peneliti mengamati kemampuan yang akan diteliti. Peneliti menyiapkan lembar observasi yang berisi kemampuan-kemampuan yang akan diteliti serta dijadikan sebagai indikator pencapaian yang akan diamati. Adapun indikator-indikator tersebut yang akan amati yaitu :

1. Menyebutkan Angka 1-10
2. Mengelompokkan Jumlah Benda Dengan Angka
3. Menyebutkan Angka Sambil Menunjuk Angka

Analisis data yang digunakan dalam menganalisa penelitian tindakan kelas yaitu dengan cara menganalisa data kuantitatif yaitu nilai hasil observasi. Dalam hal ini, peneliti menggunakan analisis deskriptif yaitu dengan mencari nilai pencapaian kemampuan individu dan mencari nilai ketuntasan klasikal.

Nilai pencapaian kemampuan individu untuk mencari nilai individu atau satu orang. Nilai ketuntasan klasikal untuk mencapai keberhasilan akhir dari penelitian. Nilai ketuntasan klasikal juga dapat dikatakan sebagai penentu apakah pelaksanaan penelitian dilanjutkan ke siklus selanjutnya atau di berhentikan. Dalam penelitian ini peneliti menentukan target akhir sebagai acuan untuk keberhasilan yang akan dicapai oleh anak atau dikatakan anak tersebut tuntas atau berhasil. Peneliti menentukan indikator keberhasilan pada anak yaitu 70%, apabila kemampuan anak sudah mencapai 70% maka penelitian tersebut dikatakan sudah berhasil dan kegiatan penelitian diberhentikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pra Siklus

Sebelum melakukan tindakan penelitian, peneliti melakukan kegiatan observasi awal untuk melihat kemampuan berhitung pada anak. Peneliti menyiapkan lembar observasi yang berisi indikator yang akan diamati. Adapun indikator-indikator yang akan diamati dalam penelitian ini yaitu : (1) Menyebutkan angka 1-10, (2) Mengelompokkan jumlah benda dengan angka, (3) Menyebutkan angka sambil menunjuk angka. Adapun hasil observasi tersebut terdapat hasil bahwa anak yang tuntas sebanyak 6 anak atau 40% (BSH) sedangkan yang belum tuntas sebanyak 9 anak atau 60% (MB) kemampuan anak masih rendah. Dari hasil tersebut ditemukan bahwa kemampuan berhitung pada kelompok A di KB Assurur masih rendah karena banyaknya anak yang belum tuntas setelah dilakukanya tes oleh peneliti. Melihat dari hasil tersebut peneliti melakukan tindakan perbaikan melalui

kegiatan bermain ular tangga sebagai solusi dalam permainan yang akan dilakukan oleh peneliti untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada kelompok A.

Siklus I

Setelah melihat dari hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti bahwa ditemukan kemampuan anak dalam berhitung masih rendah sehingga peneliti memberikan solusi dari permasalahan dalam kemampuan berhitung tersebut. Peneliti akan melakukan tindakan kegiatan penelitian pada Siklus I yang akan dilaksanakan sebanyak 5 kali pertemuan.

Pada pertemuan pertama ini peneliti mulai memperkenalkan permainan ular tangga. Dalam permainan ini peneliti mengajak anak-anak bermain sambil berhitung menggunakan permainan ular tangga. Dalam pertemuan pertama ini fokus penelitiannya yaitu pada kemampuan berhitung yaitu berhitung angka 1-10. Karena subjek penelitian yang diambil oleh peneliti sebanyak 15 anak maka peneliti membagi kelompok menjadi 2 kelompok agar permainan ular tangga ini efektif diterapkan. Satu kelompok dibimbing oleh peneliti sendiri dan satu kelompok lagi dibimbing oleh guru.

Pada pertemuan kedua, peneliti masih menerapkan permainan ular tangga. Kegiatan bermain ini dijadikan sebagai kegiatan inti dalam pembelajaran. Peneliti masih menerapkan permainan ini agar anak-anak lebih berfasilitasi dalam bermain permainan ular tangga.

Pertemuan ketiga peneliti menyiapkan kegiatan belajar tambahan yaitu menempel angka 1-10 dibuku. Setelah peneliti mengajak anak-anak bermain menggunakan ular tangga selanjutnya anak-anak diajak untuk menempel angka 1-10 dibuku masing-masing anak.

Pertemuan keempat, peneliti menyiapkan kegiatan belajar menghitung menggunakan media poster. Sebelum peneliti mengajak anak-anak bermain ular tangga, peneliti mengajak anak-anak berhitung bersama menggunakan media poster sambil bernyanyi.

Pada akhir pertemuan kelima ini peneliti mengajak kembali anak-anak bermain menggunakan permainan ular tangga untuk melihat keefektifan permainan ular tangga ini terhadap kemampuan berhitung anak. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti pada kemampuan berhitung anak terdapat hasil yaitu : dari jumlah anak sebanyak 15 anak 9 anak atau 60% (BSH) kemampuan berhitungnya meningkat atau tuntas sedangkan 6 anak atau 40% (MB) kemampuannya berhitungnya masih rendah atau belum tuntas. Perbandingan peningkatan pada kemampuan berhitung pada pra Siklus dan siklus I yaitu hanya 4 anak. Melihat dari hasil tersebut maka peneliti mendapatkan hasil bahwa adanya peningkatan yang terjadi pada siklus I namun peningkatan tersebut belum mencapai target yang direncanakan oleh peneliti yaitu 70%. Adapun sebab yang masih menjadi kurangnya peningkatan tersebut yaitu masih ada anak-anak yang belum ikut berpasifasi dalam bermain permainan ular tangga karena dalam permainan ini anak menunggu giliran dalam bermain ular tangga sehingga menyebabkan anak-anak masih belum berpasifasi dengan baik pada pelaksanaan permainan ular tangga tersebut. Melihat dari hasil tersebut maka peneliti melanjutkan kembali penelitian pada tahap siklus II yang dilakukan selama 5 kali pertemuan.

Siklus II

Pada pertemuan Pertama kali ini peneliti menerapkan kembali permainan ular tangga. Peneliti mengajak anak-anak bermain ular tangga sampai semua anak mendapat giliran. Sebelum dimulainya kegiatan bermain peneliti mengajak anak-anak berhitung secara bersama-sama dan bernyanyi lagu berhitung agar anak semangat dalam mengikuti kegiatan bermain.

Pada pertemuan kedua kali ini peneliti menyiapkan kegiatan tambahan yaitu mengelompokkan jumlah benda dengan angka. Pada saat pelaksanaan bermain guru mengintruksi kepada anak yang mendapat giliran untuk menentukan angka yang didapat kemudian menentukan jumlah benda yang sudah disiapkan oleh peneliti. Misalnya alifa mendapat angka no 5 lalu alifa mengumpulkan benda sebanyak 5 buah begitu seterusnya.

Pada pertemuan ketiga peneliti menyiapkan kegiatan menempel angka. Kegiatan ini dilakukan apabila anak yang sudah selesai mendapat giliran kemudian mengerjakan kegiatan menempel yang sudah disiapkan oleh peneliti.

Pada pertemuan keempat ini peneliti menyiapkan kegiatan yang berbeda yaitu kegiatan mencocokkan angka. Peneliti menyiapkan media yang akan dilakukan oleh anak-anak. Media tersebut sengaja dibuat untuk mengukur kemampuan anak dalam mencocokkan angka. Media ini juga dibuat agar anak-anak tidak bosan dalam bermain permainan ular tangga.

Pada pertemuan kelima ini sebelum dimulainya kegiatan bermain peneliti mengajak anak-anak senam angka, bernyanyi gerak dan lagu angka, kemudian dilanjutkan bermain ular tangga. Pada akhir pertemuan ini peneliti melakukan tes kembali untuk melihat kemampuan anak dalam berhitung. Berdasarkan hasil pengamatan yang sudah dilakukan oleh peneliti terdapat hasil yaitu : dari jumlah 15 anak 12 anak mengalami peningkatan atau tuntas 80% (BSH), sedangkan 3 anak 20% kemampuan berhitungnya masih rendah. Dari hasil tersebut dapat dikatakan bahwa permainan ular tangga dapat meningkatkan kemampuan berhitung pada anak kelompok A Di PAUD KB Assurur. Melihat dari hasil tersebut sudah mencapai target yang ditargetkan oleh peneliti yaitu 70% maka peneliti memberhentikan kegiatan penelitian di PAUD KB Assurur.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa kegiatan kemampuan berhitung dapat ditingkatkan melalui penggunaan permainan ular tangga. Peningkatan tersebut dapat dicapai dalam setiap kegiatan yang telah dilakukan pada siklus I dan siklus II. Hasil tersebut dilihat dari hasil tes yang dilakukan oleh peneliti pada setiap akhir pertemuan yaitu pada pertemuan ke-5 pada setiap siklus. Adapun hasil pengamatan yang sudah dilakukan oleh peneliti yaitu pada siklus I jumlah anak yang tuntas sebanyak 9 anak atau 60% sedangkan yang belum tuntas sebanyak 6 anak atau 40%. Pada siklus II jumlah anak yang tuntas yaitu sebanyak 12 anak atau 80% sedangkan yang belum tuntas sebanyak 3 anak atau 20%. Dilihat dari hasil tersebut maka dapat dikatakan bahwa penggunaan permainan ular tangga dapat meningkatkan kemampuan berhitung pada kelompok A di PAUD KB Assurur.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, N. (2021). Peranan orang tua dalam perkembangan bahasa anak usia dini. *Metafora: Jurnal Pembelajaran Bahasa Dan Sastra*, 7(1), 43-54.
- Azzahroh, P., Sari, R. J., & Lubis, R. (2021). Analisis perkembangan bahasa pada anak usia dini di Wilayah Puskesmas Kunciran Kota Tangerang Tahun 2020. *Journal for Quality in Women's Health*, 4(1), 46-55.
- Bopo, G., Ngura, E. T., Fono, Y. M., & Laksana, D. N. L. (2023). Peningkatan Kemampuan Numerasi dengan Media Pembelajaran Papan Pintar Berhitung pada Anak Usia 6-7 Tahun. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 10(3), 468-480.

- Fatmawati, F. A. (2020). Pengembangan fisik motorik anak usia dini. Caremedia Communication.
- Ferryka, P. Z. (2018). Permainan ular tangga dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar.
- Hermoyo, P. (2015). Membentuk komunikasi yang efektif pada masa perkembangan anak usia dini. *Pedagogi: Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1).
- Ilham, A., Rivai, S., Abdullah, G., & Basalamah, N. (2023). Pengaruh Media Ular Tangga Terhadap Minat Belajar Matematika Pada Siswa Kelas III Di SDN 2 Telaga Jaya. *Dikmas: Jurnal Pendidikan Masyarakat dan Pengabdian*, 3(4), 901-914.
- Izzah, A., & Hardianti, F. (2025). Efektivitas Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Kemampuan Menghafal Surat-Surat Pendek (Al-Insyiroh) Pendek Pada Kelompok B. *JURNAL ASIMILASI PENDIDIKAN*, 3(1), 8-14. <https://doi.org/10.61924/jasmin.v3i1.47>
- Kalsum, U., Arsy, A., Salsabilah, R. A., Putri, P. N., & Noviani, D. (2023). Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Perspektif Islam. *Khirani: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(4), 94-113.
- Maisarah, L. 2019. Peningkatan Kemampuan Berhitung Menggunakan Media Permainan Ular Tangga Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di Taman Kanak-Kanak (TK) Zhaifira Gedangan Sidoarjo. Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya Fakultas Tarbiyah dan keguruan.
- Mujtahidin, S., Hardianti, F., & Rachman, S. A. (2024). Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Ular Tangga Pada Anak Usia Dini. *Berajah Journal*, 4(3), 503-510.
- Naimah, K. (2019). Mengembangkan kecerdasan sosial emosional anak usia dini melalui kegiatan makan bersama di sekolah. *El-Wasathiya: Jurnal Studi Agama*, 7(1), 63-85.
- Pebriani, E., Margaretha, L., Nurjaya, N., & Mustika, S. (2024). Pengembangan Media Permainan Mipon's Daily untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(12), 13834-13844.
- Rachman, S. A., & Buana, M. (2024). Strategi Pembelajaran Inovatif Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Kelompok B. *JURNAL ASIMILASI PENDIDIKAN*, 2(4), 144-151. <https://doi.org/10.61924/jasmin.v2i4.43>
- Rahman, M. H., Kencana, R., & NurFaizah, S. P. (2020). Pengembangan nilai moral dan agama anak usia dini: panduan bagi orang tua, guru, mahasiswa, dan praktisi PAUD. Edu Publisher.
- Safitri, A., D. 2021. Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. <http://repository.radenintan.ac.id>
- Salim, S., Karo-Karo, I. R., & Haidir, H. (2022). Penelitian Tindakan Kelas: Teori dan Aplikasi Bagi Mahasiswa, Guru Mata Pelajaran Umum dan Pendidikan Agama Islam di Sekolah.
- Sriningsih, N. (2008). Pembelajaran matematika terpadu untuk anak usia dini. Bandung: Pustaka Sebelas.
- Undang-undang republik indonesia nomor 20 tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, Jakarta
- Widodo, H. (2020). *Dinamika Pendidikan Anak Usia Dini*. Alprin.
- Wulanyani, N. M. S. (2013). Meningkatkan pengetahuan kesehatan melalui permainan ular tangga. *Jurnal Psikologi*, 40(2), 181-192.