



**Implementasi Metode Pembelajaran Bermain Ular Tangga Dalam Meningkatkan Efektivitas Belajar Pada Anak Usia Dini Di Era Modern**

*Intan Maria Boro<sup>1</sup>*

STT Ekumene Jakarta

E-mail Korespondensi : [intan@sttekumene.ac.id](mailto:intan@sttekumene.ac.id)

<b>Keywords:</b>	<b>Abstract</b>
<i>Learning effectiveness, snakes and ladders, early childhood</i>	<i>The lack of effectiveness of learning in the modern era in childhood learning can be caused by several things such as the lack of teacher creativity in teaching, inadequate facilities, and environmental factors such as the Covid-19 outbreak and so on. The purpose of this research is to find out how to implement the snakes and ladders method in increasing the effectiveness of learning in early childhood. Where snakes and ladders games can help children to be more effective in participating in the learning process and can help children to be more active, and can solve any problems that occur in the learning process so that children will have more interest and be motivated to learn. The method used by the author in this study is a qualitative method by taking reference sources from books, articles, journals, and previous research. The results of this study explain that using the snakes and ladders game method can increase the effectiveness of learning in early childhood and can improve cognitive, improve counting skills in early childhood.</i>

<b>Kata kunci:</b>	<b>Abstrak</b>
Efektivitas pembelajaran, ular tangga, anak usia dini	Kurangnya efektivitas belajar pada era modern dalam pembelajaran anak usia dapat disebabkan beberapa hal seperti kurangnya kreativitas guru dalam mengajar, fasilitas yang kurang memadai, serta faktor lingkungan seperti wabah covid-19 dan lain sebagainya. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana cara mengimplementasi metode ular tangga dalam meningkatkan efektivitas belajar pada anak usia dini. Dimana permainan ular tangga dapat membantu anak untuk lebih efektif dalam mengikuti proses pembelajaran serta dapat membantu anak untuk lebih aktif, serta dapat memecahkan setiap masalah yang terjadi pada proses pembelajaran sehingga anak akan lebih memiliki minat dan termotivasi untuk belajar. Adapun metode yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif dengan mengambil sumber referensi dari buku, artikel, jurnal, dan penelitian sebelumnya. Adapun hasil dari penelitian ini menjelaskan bahwa dengan penggunaan metode permainan ular tangga dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran pada anak usia dini serta dapat meningkatkan kognitif, meningkatkan keterampilan menghitung pada anak usia dini.

## **PENDAHULUAN**

Efektivitas adalah pencapaian keberhasilan dalam mencapai tujuan yang telah ditentukan. Efektivitas juga berarti usaha untuk dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan sesuai dengan keperluan yang dibutuhkan, sesuai dengan yang telah direncanakan baik itu dalam penggunaan data maupun melalui aktivitas tertentu baik secara fisik maupun non fisik yang mendapatkan hasil yang maksimal baik secara kualitatif maupun secara kuantitatif. Hakikat pembelajaran yang efektif adalah tahap belajar mengajar yang tidak hanya berfokus kepada hasil yang akan dicapai saja melainkan pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang mampu atau bisa memberikan pemahaman yang baik, kecerdasan, ketekunan, kesempatan, dan dapat memberikan mutu serta perubahan perilaku dan mengimplementasikan dalam kehidupan (Purnomo, 2022). Efektivitas pembelajaran berperan penting dalam meningkatkan proses pembelajaran dan dapat dijadikan sebagai alat untuk mengukur ketercapaian tujuan dari pembelajaran dalam kondisi yang mendidik.

Di era modern ini masalah yang terjadi dalam proses pembelajaran adalah ketidak efektifan dalam belajar. Salah satu penyebab pembelajaran kurang efektif adalah akibat dari wabah Covid-19. Seperti yang dikemukakan oleh Yustika Muliana P. dalam penelitiannya bahwa “pandemi Covid-19 dapat menimbulkan dampak atau pengaruh terhadap psikis siswa, serta banyak siswa mengalami penurunan belajar terutama dalam proses pembelajaran, serta peserta didik mengalami penurunan hasil belajar, mengalami kebosanan dan kurangnya motivasi belajar yang dipengaruhi oleh metode pembelajaran”(Pubian & Herpratiwi, 2022). Kemudian menurut Rasdiany dalam penelitiannya mengatakan bahwa kebiasaan belajar yang kurang baik saat proses pembelajaran seperti anak cenderung malas belajar, menyontek saat ujian dapat membuat proses pembelajaran menjadi tidak efektif sehingga hasil belajar siswa rendah di sekolah (Rasdiany & S, 2022). Adapun menurut hasil penelitian yang dilakukan oleh Eliyya A., Rita K., Enda P., menyatakan bahwa dengan pembelajaran jarak jauh banyak anak merasa bosan dan tidak termotivasi dalam belajar karena sebagian anak tidak bisa mengoperasikan *gadget* atau media lain, banyak anak tidak mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru, serta terdapat beberapa anak yang tidak mengikuti kelas (Agusti et al., 2022).

Berdasarkan penelitian sebelumnya yang dikemukakan oleh Yustika Muliana P., bahwa untuk mengatasi pengaruh wabah covid-19 yang mengakibatkan pembelajaran kurang efektif adalah dengan menggunakan metode *google site* akan membantu peserta didik untuk lebih tertarik mengikuti proses pembelajaran. Selanjutnya menurut hasil penelitian Rasdiany, (2022) bahwa untuk mengatasi kebiasaan belajar yang kurang baik yang menyebabkan pembelajaran tidak efektif maka dengan menggunakan teknik *cognitive restructuring setting* kelompok dapat meningkatkan perilaku kebiasaan belajar peserta didik yang efektif. Kemudian berdasarkan hasil penelitian Eliyya A., Rita K., Enda P., (2022) untuk mengatasi pembelajaran jarak jauh yang kurang efektif maka diperlukan peran orang tua yang harus mendampingi anak dalam mengikuti proses pembelajaran serta peran guru dalam menciptakan pembelajaran yang menarik agar anak tidak mudah bosan dan termotivasi untuk belajar. Adapun

# **Implementasi Metode Pembelajaran Bermain Ular Tangga Dalam Meningkatkan Efektivitas Belajar Pada Anak Usia Dini Di Era Modern**

Intan Maria Boro \*

perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian saat ini adalah pada penelitian sekarang ini lebih berfokus membahas mengenai implementasi metode permainan ular tangga dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran kecerdasan kinestetik AUD di era modern.

Metode adalah cara, teknik, atau tahapan yang dilakukan untuk melakukan sesuatu untuk mencapai tujuan tertentu. Metode ular tangga adalah metode yang diisi dengan berbagai pertanyaan dan tantangan, seperti menebak warna, menghitung angka, mewarnai, menyusun kata, dan lain-lain. Menurut Suherim mengungkapkan bahwa “permainan ular tangga memiliki keunggulan yang dapat digunakan yaitu dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, dapat merangsang siswa untuk melakukan aktivitas belajar individu maupun kelompok, serta dapat meningkatkan kognitif anak dan hasil belajar yang maksimal” Suherim (2009). Berdasarkan uraian di atas penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran AUD di era modern dengan menggunakan metode ular tangga. Adapun beberapa pertanyaan penelitian yang akan dijawab dan menjadi fokus dalam penelitian ini, diantaranya yaitu: Apa itu hakikat efektivitas pembelajaran? Bagaimana hakikat metode permainan ular tangga? Mengapa metode permainan ular tangga sangat penting dalam pembelajaran anak usia dini? Bagaimana cara mengimplementasikan metode permainan ular tangga terhadap pembelajaran anak usia dini? Apa tujuan metode permainan ular tangga dalam pembelajaran anak usia dini? Berdasarkan pertanyaan penelitian di atas diharapkan dapat memberikan solusi yang ingin dicapai sesuai dengan tujuan penelitian.

## **METODE**

Berisi identifikasi variabel, subjek penelitian, instrumen penelitian, dan metode penelitian termasuk teknik analisis statistik yang digunakan (jumlah halaman maksimal 20%). Berisi paparan tentang segala sesuatu yang memang dilakukan oleh peneliti dalam melakukan penelitian secara jelas seolah olah memberi peluang peneliti lain untuk melakukan replikasi atau verifikasi terhadap penelitiannya. Hindari definisi-definisi yang dikutip dari buku dalam paparan di bagian metode.

## **HAIL DAN PEMBAHASAN**

### **1. Hasil Hakikat Efektivitas Pembelajaran**

Belajar merupakan usaha yang dilakukan seseorang untuk menghasilkan ilmu pengetahuan. Menurut Fakhurrizi, F. mengungkapkan bahwa belajar pada hakikatnya adalah suatu proses perubahan yang terjadi pada individu sehingga menghasilkan pengalaman dari hasil belajar yang diperoleh dengan lingkungannya (Fakhurrizi, 2018). Efektivitas pembelajaran menurut Popham bahwa efektivitas adalah proses pembelajaran yang seharusnya ditinjau dari bagaimana hubungan pendidik tertentu dalam mendidik kelompok peserta didik tertentu, di dalam keadaan tertentu dalam mengupayakan mencapai tujuan tertentu. Dimana efektivitas proses pembelajaran merupakan tahap keberhasilan tenaga pendidik dalam mendidik peserta didik dengan metode tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran (Sobri et

## **Implementasi Metode Pembelajaran Bermain Ular Tangga Dalam Meningkatkan Efektivitas Belajar Pada Anak Usia Dini Di Era Modern**

Intan Maria Boro \*

al., 2022). Sedangkan menurut Yanda bahwa pembelajaran yang efektif merupakan pembelajaran yang memfasilitasi kesempatan untuk belajar mandiri atau melakukan kegiatan pembelajaran dengan luwes terhadap peserta didik di dalam memahami setiap pembelajaran yang telah dipelajari (Yanda, 2022).

Menurut Dunne (1996:12 dalam Sobri et al, mengatakan bahwa efektivitas pembelajaran memiliki dua ciri khas yaitu yang pertama, memudahkan peserta didik dalam belajar, dapat memberikan manfaat seperti keterampilan, nilai, fakta serta dapat memberikan hasil belajar sesuai yang diharapkan. kedua, keterampilannya dapat diakui oleh orang yang telah berpengalaman seperti pendidik, pengawas, orang yang ahli menilai, serta peserta didik (Sobri et al., 2022).

### **2. Hakikat Metode Permainan Ular Tangga**

Metode permainan ular tangga adalah metode yang diisi dengan berbagai pertanyaan dan tantangan, seperti menebak warna, menghitung angka, mewarnai, menyusun kata, dan lain-lain. Menurut (Salam, Safei & Jamilah, 2019 dalam Nisa dkk, (2022) mengatakan bahwa permainan ular tangga merupakan papan permainan yang dibagi dalam beberapa bagian dalam bentuk kotak-kotak kecil dimana beberapa gambar kotak tersebut terdapat beberapa gambar tangga dan juga gambar ular yang menghubungkan antara kotak yang satu dengan kotak yang lain dengan menggunakan sebuah dadu yang menentukan berapa langkah yang akan dijalani oleh pemain tersebut untuk mencapai garis akhir permainan. Pengertian lain menurut Prihatini (2022) dalam penelitiannya mengungkapkan bahwa permainan ular tangga adalah jenis permainan yang dirancang secara khusus untuk anak usia 3 tahun ke atas, dimana permainan tersebut dapat dimainkan oleh dua orang anak bahkan lebih, dimana permainan ular tangga ini juga dapat memberikan banyak manfaat, terutama bagi anak yang mengalami kesulitan dalam proses belajar.

Manfaat penerapan permainan ular tangga dalam pembelajaran anak usia dini adalah anak dapat memperoleh banyak ilmu pengetahuan, serta dapat membantu anak dalam mengembangkan pola pikir, bahasa, serta kreativitas anak dalam belajar. Seperti yang diungkapkan oleh Ratnaningsih (2014) dalam Eka S., Desri M., Elih S., (2019), bahwa manfaat dari media ular tangga adalah “dapat memberikan ilmu pengetahuan pada anak melalui bermain sambil belajar, merangsang anak untuk berpikir serta mampu menciptakan hal yang baru, menumbuhkan sikap mental serta perilaku yang baik, mampu menciptakan lingkungan yang baik, anak dapat belajar bekerja sama dengan baik, serta dapat mengajarkan anak menerima kekalahan dan kemenangan dalam sebuah permainan”(Setiawati et al., 2019). Menurut Umi H. & Hibana mengatakan bahwa manfaat permainan ular tangga dalam pembelajaran anak usia dini adalah memberikan motivasi serta dapat merangsang anak dalam bereksplorasi dan mencoba hal yang baru, mendorong anak dalam meningkatkan minat belajar, serta meningkatkan kreativitas belajar anak (Hani & FITK UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2022).

### **3. Pentingnya metode ular tangga dalam pembelajaran Anak Usia Dini**

## **Implementasi Metode Pembelajaran Bermain Ular Tangga Dalam Meningkatkan Efektivitas Belajar Pada Anak Usia Dini Di Era Modern**

Intan Maria Boro \*

Anak usia dini adalah usia anak untuk bermain dengan lingkungan sekitarnya tetapi permainan yang disajikan haruslah permainan yang membuat anak berkembang baik secara fisik, psikis dan moral karena masa ini adalah masa yang paling penting dan mudah untuk membentuk pribadi anak, karena itu untuk mengembangkan anak baik secara fisik, psikis dan moral adalah dengan menyediakan sarana pembelajaran yang menarik sehingga membuat anak berkembang. Menurut (Sadono 2000) dalam Khomsin, K., & Rahimatus Salisa, R. mengungkapkan bahwa ketika anak bermain maka anak akan mempelajari segala sesuatu yang terjadi disekitarnya. Salah satu permainan yang membantu anak untuk berkembang secara kognitif adalah permainan ular tangga, permainan ular tangga merupakan permainan yang menyenangkan dan memberikan kesempatan kepada anak untuk mengekspresikan diri, memanipulasi, mengulang-ulang permainan, bereksplorasi mempraktekan dan serta mendapatkan bermacam-macam konsep dari permainan (Nahdlatul et al., 2021).

Dengan demikian metode penerapan permainan ular tangga sangat bermanfaat pada anak usia dini karena dengan permainan ular tangga anak dapat mengeksplor banyak hal. Menurut hasil penelitian yang dilakukan oleh Khomsin, K., & Rahimatus Salisa, R. menyatakan bahwa permainan ular tangga dapat meningkatkan efektifitas kemampuan belajar bahasa serta kosakata pada anak usia dini serta mempermudah guru dalam menyampaikan materi (Nahdlatul et al., 2021).

#### **4. Cara mengimplementasikan metode ular tangga dalam Pembelajaran AUD**

Alamsyah Said dan Andi Budimanjaya (2012: 240) mengungkapkan bahwa penerapan permainan ular tangga pada anak usia dini adalah dengan cara siapkan kertas permainan ular tangga beserta dadu yang mempunyai mata enam, siapkan pertanyaan dan gambar yang sesuai dengan materi ajar yang akan dipelajari (Setiawati et al., 2019). Menurut Umi H. & Hibana dalam penelitiannya bahwa cara menggunakan permainan ular tangga yaitu dilakukan secara berkelompok dengan menggunakan tahapan-tahapan sebagai berikut: a) permainan minimal diikuti oleh 2 orang anak dan paling tinggi 4 anak; b) pembimbing menyebutkan nama alat-alat permainan yang digunakan; c) pembimbing/ guru/orang tua menyampaikan aturan permainan; c) permainan diawali dengan sweet untuk menentukan siapa pemain pertama dengan menggunakan dadu; d) anak yang mendapat giliran pertama akan mengocok dadu tersebut dan melemparkan dadu; e) anak menjalankan dadu tersebut sesuai dengan hasil dadu yang telah dikocok, misalnya mendapatkan titik 3 maka menjalankan dadu tersebut sesuai dengan perintah yang ada pada titik dadu, kemudian STAR tiga langkah ke kanan sesuai dengan urutan angka; f) permainan dilakukan secara bergantian oleh setiap pemain; g) pemain yang pertama kali sampai pada titik finish akan dinyatakan sebagai pemenang dan akan mendapatkan reward (Hani & FITK UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2022). Cara kerja dari permainan tantangan ular tangga ini adalah sebagai berikut:

- 1) Pemain maksimal 6 dan 1 pembimbing
- 2) Setelah menentukan siapa yang akan bermain duluan, maka dadu siap untuk dikocok
- 3) Setiap nomor akan dikenakan tantangan yang dipegang oleh pembimbing

## **Implementasi Metode Pembelajaran Bermain Ular Tangga Dalam Meningkatkan Efektivitas Belajar Pada Anak Usia Dini Di Era Modern**

Intan Maria Boro \*

- 4) Anak harus siap dengan segala tantangan dan pertanyaan yang sudah disiapkan
- 5) Pemenang akan ditentukan dari nomor yang ditempatinya. Karena ular tangga mempunyai 100 nomor, maka jika ada anak yang sudah menempati nomor 100 itulah yang akan menjadi pemenangnya.
- 6) Untuk mengapresiasi anak, pemenang harus diberi penghargaan sehingga anak-anak lain terpacu untuk terus melakukan metode ini.

Menurut Melsi (2015) dalam Eka S., Desri M., Elih S., (2019) bahwa kelebihan dari permainan ular tangga yaitu mampu membentuk peserta didik dalam melatih kesabaran dalam menunggu giliran permainan; dapat melatih peserta didik berpikir seperti menghitung jumlah mata ular saat dadu telah dikocok; dapat melatih peserta didik untuk bekerja sama dengan baik; dapat membantu guru untuk mengulang mata pelajaran yang telah diajarkan; dapat membantu peserta didik dalam menjawab setiap tantangan dan pertanyaan yang diberikan; metode ular tangga sangat mudah dan praktis dimainkan; dapat memotivasi siswa dalam belajar; peserta didik tidak hanya belajar tetapi dapat bermain. (Setiawati et al., 2019) Adapun menurut Nisa, dkk dalam penelitiannya mengungkapkan bahwa keunggulan dari permainan ular tangga yaitu: 1) dengan menggunakan metode permainan ular tangga bisa digunakan dalam proses pembelajaran, yang dikarenakan aktivitas yang menyenangkan sehingga peserta didik dapat berfokus bermain sambil belajar; 2) bisa menumbuhkan minat belajar peserta didik; 3) mampu membuat suasana belajar yang menyenangkan; 4) dengan permainan ular tangga anak dapat memecahkan masalah-masalah kecil atau sederhana ;5) peserta didik dapat secara langsung berperan dalam pembelajaran; 6) permainan ular tangga jugadapat merangsang stimulus perkembangan bahasa dan pengetahuan sosial anak (Nisa et al., 2022). Adapun kelemahan dari metode permainan ular tangga ini menurut Menurut Melsi dalam Eka S., Desri M., Elih S., adalah membutuhkan persiapan yang matang dalam menyesuaikan dengan materi apa yang akan diajarkan; membutuhkan waktu yang cukup panjang untuk menjelaskan kepada peserta didik; tidak dapat mengembangkan semua mata pelajaran; ketika anak belum mengerti secara utuh aturan permainan maka pembelajaran tidak akan berjalan dengan baik (Setiawati et al., 2019).

### **5. Tujuan metode ular tangga dalam pembelajaran AUD**

Tujuan dari metode permainan ular tangga dalam pembelajaran anak usia dini adalah untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran dan juga meningkatkan kognitif anak. Sama halnya yang diungkapkan oleh Khomsin, K., & Rahimatus Salisa, R. (2021) dalam penelitiannya bahwa permainan ular tangga dapat meningkatkan efektifitas kemampuan belajar bahasa serta kosakata pada anak usia dini serta mempermudah guru dalam menyampaikan materi. Adapun menurut Hasibuan, dkk, dalam penelitiannya mengungkapkan bahwa permainan ular tangga bertujuan untuk meningkatkan literasi numerasi terhadap anak seperti anak dapat mengenal mengenai konsep bilangan, mengenali pola kegiatan, dan memahami bagaimana cara membagi (Hasibuan et al., 2022). Kemudian menurut Nur R., & Gudnanto, mengungkapkan bahwa permainan ular tangga bertujuan untuk meningkatkan

## Implementasi Metode Pembelajaran Bermain Ular Tangga Dalam Meningkatkan Efektivitas Belajar Pada Anak Usia Dini Di Era Modern

Intan Maria Boro \*

kemampuan intelektual, meningkatkan hasil belajar anak usia dini serta dapat membantu meningkatkan kinerja guru dalam pembelajaran menjadi lebih efektif (Rohmawati & Gudnanto, 2022). Maka dengan demikian tujuan dari permainan ular tangga adalah untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran anak usia dini seperti meningkatkan kognitif, hasil belajar, keterampilan menghitung anak usia dini serta dapat membantu guru dalam pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran anak usia dini.

### SIMPULAN

Isi Pendidikan anak usia dini sangat perlu untuk diperhatikan karena anak usia dini adalah anak yang mudah dibentuk dan sangat rentan terhadap lingkungan dan juga merupakan generasi penerus bangsa. Maka dari itu untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran anak usia dini perlu peran guru yang kreatif di dalam mendidik anak usia dini dalam hal ini dengan menggunakan metode permainan ular tangga. Dengan menggunakan permainan ular tangga maka pembelajaran anak usia dini dapat berlangsung secara efektif. Dalam mengimplementasikan metode permainan ular tangga dalam pembelajaran Anaka Usia Dini dapat dilakukan dengan cara memilih pemain yang terdiri dari 6 orang dan satu orang pembimbing selanjutnya menentukan siapa yang akan bermain duluan, dimana di dalam permainan tersebut ada tantangan-tantangan yang harus di selesaikan oleh setiap pemain, setelah menyelesaikan tantangan maka pemenang akan ditentukan berdasarkan nomor yang ditempatinya, bagi pemain yang memenangkan permainan maka akan diberikan penghargaan. Tujuan dari metode ini adalah untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran anak usia dini serta dapat meningkatkan kognitif anak usia dini dan juga kemampuan belajar mereka.

### DAFTAR PUSTAKA

- Agusti, E., Kurnia, R., & Puspitasari, E. (2022). Pengaruh Efektivitas Pembelajaran Jarak Jauh Terhadap Motivasi Belajar Anak Usia 5-6 Tahun di Masa Pandemi Covid-19 Di TK FKIP UNRI. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6, 16515–16524. <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/5052%0Ahttps://www.jptam.org/index.php/jptam/article/download/5052/4277>
- Fakhrurrazi, F. (2018). Hakikat Pembelajaran Yang Efektif. *At-Ta'fikir*, 11(1), 85–99. <https://doi.org/10.32505/at.v11i1.529>
- Hani, U., & FITK UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, P. (2022). Ular Tangga Covid-19 sebagai Redesain Alat Permainan Edukatif untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Pelita PAUD*, 6(2), 162–171. <https://doi.org/10.33222/PELITAPAUD.V6I2.1262>
- Hasibuan, R. H., Cahyani, I. N., & Fadillah, R. (2022). Pelatihan Literasi Numerasi Anak Usia Dini Melalui Media Ular Tangga Bagi Orang Tua Di Sirapit Desa Aman Damai Kabupaten Langkat. *Journal Of Sriwijaya Community Service On Education (JSCSE)*, 1(2), 44–49. <https://doi.org/10.36706/JSCSE.V1I2.533>
- Nahtlatul, U., Surakarta, U., Mercu, U., & Yogyakarta, B. (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>
- Nisa, K., Alim, M. L., & Syahril, S. (2022). Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Media Permainan Ular Tangga Edukasi di Kelompok A. *Jurnal Pendidikan Terintegrasi*, 3(1). <http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpt/article/view/8549>

**Implementasi Metode Pembelajaran Bermain Ular Tangga Dalam Meningkatkan Efektivitas Belajar Pada Anak Usia Dini Di Era Modern**

Intan Maria Boro \*

- Pubian, Y. M., & Herpratiwi, H. (2022). Penggunaan Media Google Site Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Efektifitas Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. *Akademika*, 11(01), 163–172. <https://doi.org/10.34005/akademika.v11i01.1693>
- Purnomo, A. C. (2022). Manajemen Kelas Dalam Meningkatkan Efektifitas Proses Belajar Mengajar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Keislaman JIPKIS*, 2(1), 27–34.
- Rasdiany, A. N., & S, N. (2022). Efektivitas Teknik Cognitive Restructuring Setting Kelompok Untuk Meningkatkan Kebiasaan Belajar Siswa di SMKN 6 Padang. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 4180–4185. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2933>
- Rohmawati, N., & Gudnanto. (2022). Pentingnya Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Tk Kartini Kecamatan Rowosari Kabupaten Kendal. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 1(9), 1927–1932. <https://bajangjournal.com/index.php/JPDSH/article/view/2977>
- Setiawati, E., Desri, M., & Solihatulmilah, E. (2019). Permainan Ular Tangga Dalam Meningkatkan Kemampuan Moral Anak. *Jurnal Petik*, 5(1), 85–91. <https://doi.org/10.31980/jpetik.v5i1.494>
- Sobri, M., Kom, M., Nafsiah, S. N., & Msi, M. (2022). *Laporan Akhir Penelitian Dosen Pemula Efektivitas Pembelajaran Media E-Learning Berbasis Web Dan Konvensional Terhadap Tingkat Keberhasilan Belajar Mahasiswa (Studi Kasus Mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Bina Darma Palembang) Oleh : Kode /Nama Rumpu.*
- Wulanyani, N. M. S. (2013). Meningkatkan Pengetahuan Kesehatan Melalui Permainan Ular Tangga. *Meningkatkan Pengetahuan Kesehatan Melalui Permainan Ular Tangga*, 40(2), 181–192.
- Yanda, , Caca putri. (2022). *Perbandingan Antara Efektivitas Pembelajaran Daringdan Pembelajaran Luring Pada Mata Pelajaranmatematika SDN 52 Kota Bengkulu.*