



Penggunaan Media Ular Tangga Dalam Meningkatkan Motorik Halus Anak Usia Dini

Ni Wayan Ayu Ariestya Dewi¹, Siti Zaenab², Desak Putu Saridewi³

Institut Agama Hindu Negeri Gde Pudja Mataram

e-mail Korespondensi: ayu1604wayan@gmail.com

<i>Keywords:</i>	<i>Abstract</i>
<i>snakes and ladders media, fine motor skills.</i>	<i>This research aims to describe the use of snakes and ladders media in improving children's fine motor skills at PAUD Widya Kumara West Lombok. This type of research is qualitative descriptive research. Data collection through observation, interviews and documentation. This research is supported by behavioral theory, cognitive theory and motivation theory. The results of the research showed that first the teacher used snakes and ladders media to improve children's fine motor skills. When using snakes and ladders media, it is adapted to the learning theme and follows the steps in the snakes and ladders game. Second, obstacles faced by teachers in learning to use snakes and ladders media in improving children's fine motor skills are that children do not understand how to play snakes and ladders, children are not able to follow commands or statements on the snakes and ladders plot, and teachers do not yet have the qualifications of a SI graduate as a Childhood Education teacher Early. Third, the teacher solutions used in overcoming obstacles using snakes and ladders media in improving children's fine motor skills are: teachers provide continuous stimulation, divide children into several groups during the learning process, provide motivation to children who experience difficulties in learning activities, teachers are given training, and sharing with fellow teachers who understand the use of snakes and ladders media. Using snakes and ladders media can improve children's fine motor skills.</i>

<i>Kata kunci:</i>	<i>Abstrak</i>
Media ular tangga, motorik halus, Anak Usia Dini	Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan media ular tangga dalam meningkatkan motorik halus anak di PAUD Widya Kumara Lombok Barat. Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif. Pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Penelitian ini didukung dengan teori behavior, teori kognitif dan teori motivasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pertama, guru menggunakan media ular tangga dalam meningkatkan motorik halus anak sudah baik. Dalam menggunakan media ular tangga disesuaikan dengan

	<p>tema pembelajaran dan sudah mengikuti langkah-langkah dalam permainan ular tangga. Kedua, kendala yang dihadapi guru dalam pembelajaran menggunakan media ular tangga dalam meningkatkan motorik halus anak yaitu anak belum memahami cara bermain ular tangga, anak belum mampu mengikuti perintah atau pernyataan yang ada pada petak ular tangga, dan guru belum memiliki kualifikasi lulusan SI guru Pendidikan Anak Usia Dini. Ketiga, solusi guru yang digunakan dalam mengatasi kendala menggunakan media ular tangga dalam meningkatkan motorik halus anak yaitu : guru memberikan stimulasi secara terus-menerus, membagi anak kedalam beberapa kelompok saat proses pembelajaran, memberikan motivasi kepada anak yang mengalami kesulitan dalam kegiatan pembelajaran, guru diberikan pelatihan dan sharing dengan sesama teman guru yang paham dengan penggunaan media ular tangga. Dengan menggunakan media ular tangga dapat meningkatkan motorik halus anak.</p>
--	--

I. PENDAHULUAN

Pemanfaatan media untuk meningkatkan kemajuan dan pematangan motorik halus anak sangatlah penting. Media pembelajaran anak usia dini dirancang untuk memenuhi kebutuhan spesifik siswa, sehingga materi yang ditawarkan dapat dipahami dengan baik. Anak dapat meningkatkan kemampuan motorik halusnya dengan aktif berinteraksi dengan media pembelajaran yang sesuai dengan materi pelajaran, sehingga mendorong tumbuh kembangnya. Kegiatan berbasis media yang tidak disertakan secara memadai dapat menghambat pertumbuhan dan perkembangan kemampuan motorik halus anak secara signifikan, sehingga mengakibatkan hasil yang kurang optimal. Terlibat dalam kegiatan pembelajaran berbasis bermain adalah pendekatan yang direncanakan dengan cermat yang berupaya meningkatkan beragam kemampuan khusus melalui pengalaman pendidikan. Pemanfaatan media yang sesuai akan memudahkan tercapainya kemajuan pendidikan anak. Pemilihan media pendidikan harus sesuai dengan lokasi tertentu dan selaras dengan konten yang disediakan (Kusmaryati dkk, 2023).

Berdasarkan observasi awal yang peneliti lakukan di PAUD Widya Kumara, pemanfaatan media pendidikan saat ini tidak sejalan dengan standar yang diharapkan. Saat melakukan kegiatan bermain, terlihat bahwa kemampuan motorik halus anak seperti menggenggam pensil, memotong, menempel, merobek, dan melipat, belum mengalami perkembangan yang signifikan. Kurangnya ketersediaan media untuk meningkatkan keterampilan motorik halus anak pada saat melakukan aktivitas bermain. Kurangnya sumber daya pendidikan dalam memanfaatkan media pembelajaran visual. Jarangnya pendidik mengembangkan alat permainan edukatif dalam pembelajaran. Selain itu, para pendidik sering kali menggunakan pendekatan pengajaran berbasis ceramah dan memberikan tugas, yang mungkin membatasi kemampuan mereka untuk sepenuhnya memanfaatkan media sebagai alat pedagogi. Oleh karenanya, hal ini dapat berkontribusi pada perkembangan verbalisme pada anak. Sikap pendidik dalam proses pembelajaran, seperti mengajar siswa sekolah dasar dalam keadaan serius

dan terkesan membebani anak. Selain itu, tingkat motivasi yang diberikan pendidik kepada anak ketika melakukan kegiatan bermain yang melibatkan motorik halus masih kurang optimal.

Berdasarkan pada latar belakang tersebut, identifikasi permasalahan dalam kegiatan pembelajaran tersebut antara lain kurangnya pemanfaatan media pembelajaran dalam pengembangan kemampuan motorik halus anak, serta kurangnya motivasi guru dalam membina pertumbuhan motorik halus anak. Ketika seorang anak mengembangkan keterampilan motorik halus, mereka menghadapi tantangan dalam melakukan tugas atau aktivitas sehari-hari yang biasanya diharapkan sesuai dengan usia mereka. Gangguan motorik halus dapat menghambat pembelajaran dan mengurangi rasa percaya diri pada lingkungan sekitar. Hal ini salah satu permasalahan yang ditemukan. Mengarah pada alternatif pemecahan permasalahan yang ada pada anak kelompok B di PAUD Widya Kumara yaitu meningkatkan motorik halus anak, menuntut guru PAUD Widya Kumara, untuk mampu mengelola proses pembelajaran dengan menggunakan media permainan. Pada dasarnya melalui media dalam mempelajari sesuatu, anak tidak akan merasa sedang belajar. Sehingga anak akan lebih merasa nyaman dalam mengikuti kegiatan yang ada. Media pembelajaran yang menggunakan teknik permainan akan membantu memudahkan anak untuk mempelajari sesuatu tanpa merasa sedang belajar.

Oleh karena itu, taktik bermain game dapat digunakan untuk membantu anak-anak memperoleh kemahiran dalam bidang tertentu, seperti meningkatkan pematangan dan kemajuan kemampuan motorik halus mereka. Ilustrasi penggunaan media yang akan digunakan sebagai sumber kajian analisis penelitian terkait dengan rendahnya tumbuh kembang motorik halus anak kelompok B PAUD Widya Kumara yakni penggunaan media ular tangga. Penggunaan ular tangga sebagai media memiliki alasan tersendiri, sebab penggunaan media ini bertujuan untuk memfasilitasi pemahaman konsep dan pola, serta menumbuhkan rasa ingin tahu, imajinasi, dan penerjemahan pengalaman bermain menjadi hasil yang bermakna bagi anak. Selain itu, ini membantu pengembangan keterampilan motorik halus anak. Sejalan dengan pendapat Kusmaryati dkk (2023), yang mengungkapkan, permainan adalah latihan yang dibuat dengan cermat yang dimaksudkan untuk meningkatkan beragam bakat tertentu melalui pengalaman pendidikan. Penggunaan media yang sesuai akan memudahkan tercapainya kemajuan pendidikan pada anak. Pemilihan media pendidikan harus sesuai dengan lokasi tertentu dan selaras dengan materi yang telah tersampaikan.

Ketika proses pembelajaran berlangsung, pemanfaatan ular tangga sebagai media dapat berfungsi sebagai sarana untuk meningkatkan berbagai dimensi perkembangan anak, meliputi kognitif, bahasa, sosial, motorik kasar, dan motorik halus. Permainan ini berpotensi merangsang berbagai keterampilan, antara lain penguasaan kosakata, gerakan maju mundur, gerakan naik turun, dan lain-lain. Media ular tangga dapat digunakan untuk pembelajaran kelompok yang melibatkan dua individu atau lebih. Hal tersebut selaras dengan pernyataan Dewi, dkk (2017), yang mengungkapkan bahwa permainan ular tangga menggunakan tiga peralatan penting yaitu dadu, pion, dan papan ular tangga. Permainan ular tangga sering kali dimainkan oleh sekelompok orang yang terdiri dari dua orang atau

lebih. Ular Tangga merupakan permainan yang terkenal sehingga mudah untuk diperkenalkan dan dijelaskan namanya kepada anak muda. Ular Tangga berfungsi sebagai alat pendidikan yang menarik, memunculkan emosi positif pada anak-anak dan menciptakan rasa senang bermain, meskipun faktanya permainan ini memfasilitasi pembelajaran melalui bermain. Selama bermain, anak-anak melakukan aktivitas melempar dadu dan menuliskan angka pada dadu tersebut. Selanjutnya, mereka dapat menghitung dengan cepat berpindah ke kotak berdasarkan angka yang tertera pada dadu. Kegiatan ini merangsang keterampilan motorik halus mereka melalui pembelajaran berdasarkan pengalaman.

Keterampilan motorik adalah salah satu kemampuan yang diperoleh seorang anak pada masa usia dini. Dalam hal ini koordinasi tangan dan mata diperlukan untuk kemampuan motorik halus, seperti menggambar, menulis, dan memotong. Kemajuan dan pematangan kemampuan motorik halus merupakan komponen penting dalam perkembangan fisik motorik. Akuisisi dan penyempurnaan kemampuan motorik halus memiliki penerapan praktis di beberapa bidang kehidupan sehari-hari. Penggunaan kemampuan motorik halus dalam banyak tugas sehari-hari terlihat jelas dalam proses tumbuh kembang. Kegiatan yang memerlukan koordinasi otot-otot kecil serta koordinasi mata dan tangan antara lain menempel, memotong, meremas, merobek, melipat, menulis, membuat sketsa, dan tugas-tugas sejenisnya.

Hal ini sejalan dengan pendapat Sumantri (2005), yang mengungkapkan bahwa keterampilan motorik halus mencakup serangkaian bakat fisik yang mencakup kerja sama antara otot-otot kecil dan gerakan mata dan tangan. Tindakan dan stimulasi yang berkelanjutan berpotensi memfasilitasi pelatihan dan pengembangan kemampuan motorik halus. Oleh karena itu, tindakan khusus ini memerlukan sedikit pengeluaran energi, namun memerlukan sinkronisasi yang cermat antara mata dan tangan. Kemampuan anak dalam melakukan aktivitas kreatif seperti memotong, membuat sketsa, mewarnai, dan menganyam berkorelasi positif dengan kemampuan gerak motorik halusnya. Namun demikian, tidak semua anak memiliki tingkat kematangan yang sama untuk menguasai keterampilan ini.

Motorik halus mempunyai peran penting dalam memfasilitasi beberapa aspek perkembangan anak, termasuk perkembangan kognitif dan sosial emosional. Penanaman keterampilan motorik halus yang tepat berpotensi meningkatkan kemampuan kognitif. Perkembangan terkait dengan kemampuan motorik halus ditunjukkan dari timbulnya kemampuan mengidentifikasi, membedakan, menjalin hubungan, menyelesaikan permasalahan yang tidak rumit, dan menghasilkan banyak pemikiran tentang beragam konsep dasar dan gejala yang ada di lingkungan sekitar. Kurangnya kesempatan untuk melakukan latihan motorik halus akan menghambat perkembangan dan kemampuan kognitif anak. Merujuk pada latar belakang yang telah dijabarkan, peneliti melakukan penelitian dengan judul: "Penggunaan media ular tangga dalam meningkatkan motorik halus anak di PAUD Widya Kumara Lombok Barat".

Penelitian ini memiliki tujuan secara umumnya adalah untuk mendeskripsikan penggunaan media pembelajaran ular tangga dalam meningkatkan motorik halus anak di PAUD Widya Kumara Lombok Barat, dan tujuan khusus adalah untuk mendeskripsikan penggunaan media ular tangga dalam meningkatkan motorik halus anak di PAUD Widya Kumara Lombok Barat, untuk memetakan kendala pembelajaran menggunakan media ular tangga dalam meningkatkan motorik halus anak di PAUD Widya Kumara Lombok Barat dan untuk menemukan solusi pembelajaran media ular tangga dalam meningkatkan motorik halus anak.

Penelitian ini memiliki manfaat secara teoretis bagi siswa secara menyeluruh baik orang per orang maupun per kelompok dan hasil penelitian ini dapat menambah pengetahuan serta lebih mendukung teori-teori yang ada sehubungan dengan media permainan ular tangga. Dan manfaat praktis bagi Guru sebagai bahan masukan pentingnya penggunaan media atau alat permainan edukatif (APE) yang melibatkan anak secara langsung khususnya dalam tumbuh kembang fisik motorik anak usia dini dan sebagai persiapan dalam jenjang pendidikan selanjutnya. Bagi Siswa penelitian ini diharapkan dapat memberi masukan agar siswa selalu memaksimalkan motivasi belajar sehingga akan membantu dalam tumbuh kembang fisik motorik anak usia dini. Bagi sekolah penelitian ini diharapkan dapat memberi masukan agar pihak sekolah memperhatikan fasilitas yang ada disekolah agar dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam peningkatan tumbuh kembang fisik motorik anak usia dini. Bagi peneliti dan peneliti lain penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan peneliti akan kegiatan dalam pembelajaran di anak usia dini.

II. METODE

Penelitian ini dilakukan di PAUD Widya Kumara yang beralamat di JL JB. Tuhumena Lingg. Babakan, Kecamatan Gerung, Kabupaten Lombok Barat, Provinsi Nusa Tenggara Barat. Terpilihnya lokasi ini karena kurang adanya pengembangan pendukung sarana dan prasarana. Sehingga peneliti memilih Lokasi ini sebagai lokasi penelitian peneliti.

Penelitian ini menggunakan data deskriptif kualitatif sebagai sumbernya. Data deskriptif kualitatif adalah data-data yang berupa sekumpulan kata-kata yang membentuk sebuah kalimat yang nantinya akan di tarik sebuah kesimpulan. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari data primer dan sekunder. Data primer terdiri dari data yang dikumpulkan langsung dari subjek atau sumber yang teliti. Data primer untuk penelitian ini dikumpulkan langsung dari subjek penyelidikan, khususnya melalui wawancara dan observasi lapangan dengan kepala sekolah dan guru kelas yang berkaitan dengan bahasan peneliti. Data sekunder terdiri dari data yang dikumpulkan melalui metode yang melengkapi data primer. Sumber data sekunder penelitian ini diperoleh dari lembaga pemerintah dan non pemerintahan, serta lembaga yang mempunyai afiliasi dengan lembaga Widya Kumara. Data sekunder tambahan yang digunakan dalam penelitian berasal dari buku, jurnal, laporan tahunan, dan dokumen terkait lainnya.

Peneliti melakukan observasi untuk mengumpulkan data yang berkaitan dengan prasarana dan fasilitas belajar mengajar yang ada di sekolah, letak wilayah sekolah juga kondisi sekolah. Adapun wawancara diklasifikasikan menjadi dua jenis yakni wawancara terpimpin dan tidak terpimpin. Wawancara terpimpin terdiri dari pertanyaan dan jawaban yang diajukan secara khusus untuk memperoleh informasi terarah, sedangkan wawancara tidak terpimpin adalah sebaliknya. Karena wawancara terpimpin lebih metodis dan tepat sasaran, penulis menggunakannya untuk penelitian ini. Adapun narasumber yang akan diwawancarai yaitu kepala sekolah, dan wali kelas atau guru kelompok B di PAUD Widya Kumara. Wawancara berarti peneliti menelusuri pendapat guru mengenai penggunaan media ular tangga dalam meningkatkan motorik halus anak usia dini melalui pembelajaran yang akan dilakukan, Untuk menjadikan penelitian ini lebih terarah, peneliti hendaknya terlebih dahulu menyusun kisi-kisi instrumen penelitian, hal ini berfungsi sebagai kisi-kisi dalam pengembangan pedoman wawancara. Metode dokumentasi digunakan dalam penelitian ini untuk mengumpulkan data mengenai jumlah siswa di PAUD Widya Kumara lebih Khusus lagi anak usia dini Kelompok B, jumlah guru di PAUD Widya Kumara, dan sarana prasarana yang berfungsi sebagai media Pendidikan.

Dalam penelitian ini akan menggunakan reduksi data yang sudah diperoleh dari kepala sekolah, guru kelas, dan siswa di PAUD Widya Kumara yang terlibat dalam kegiatan main anak atau proses pembelajaran tersebut kemudian dikaitkan dengan penggunaan media ular tangga dalam meningkatkan motorik halus anak. Teks naratif adalah pendekatan umum yang seringkali digunakan dalam penelitian kualitatif dalam melakukan penyajian data. Untuk itu data kualitatif berupa hasil wawancara dan observasi perbandingan nilai siswa nantinya akan disajikan secara naratif. Dalam penelitian ini penyajian data akan menggunakan teks yang bersifat naratif berdasarkan data-data yang diperoleh di lapangan pada saat penelitian. Teknik pengecekan keabsahan data yang digunakan dalam penelitian ini hanya tiga yaitu kredibilitas, dependabilitas, dan konfirmabilitas. Secara umum, pengecekan ketiga kriteria tersebut menggunakan triangulasi yaitu teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain. Penyajian hasil analisis data dalam penelitian ini disajikan dalam bentuk gabungan antara informal dan formal yaitu penyajian analisis dengan cara naratif dan foto, tabel, bagan untuk memperkuat data.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian

1. Penggunaan media Ular Tangga dalam meningkatkan motorik halus anak

Hasil wawancara dengan informan bahwa media ular tangga dalam proses pembelajaran sebagai alat untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada anak didiknya. Usaha yang dilakukan oleh seorang guru dalam sebuah pembelajaran sangatlah penting untuk mencapai sebuah keberhasilan tujuan yang telah direncanakan. Oleh karena itu pemilihan media pembelajaran sangat penting untuk

mengetahui sebuah karakter peserta didik yang di ajar, agar seorang guru tahu media yang cocok dalam pembelajaran dengan tujuan untuk menarik perhatian siswa.

Pada umumnya, pembelajaran tatap muka memiliki berbagai sistem tergantung dari gurunya. Terkadang guru yang menggunakan media pembelajaran seperti biasa dapat membuat peserta didik merasa bosan dikarenakan sistem pembelajarannya yang menurutnya kurang menarik dan membosankan. Oleh karena itu perlunya media pembelajaran yang dapat menarik perhatian para pendengarnya, salah satunya dengan menggunakan media ular tangga. Pembelajaran dengan media ular tangga merupakan salah satu cara yang digunakan untuk menyampaikan materi, ini adalah salah satu alasan media ular tangga digunakan. Prinsipnya karakteristik anak-anak cenderung lebih suka bermain. Maka media ular tangga merupakan suatu cara yang digunakan guru untuk menyampaikan pelajaran dengan menciptakan suasana yang menyenangkan, serius tetapi santai dan tidak membosankan, namun tidak mengabaikan pembelajaran yang dilakukan. Ketika peserta didik merasa bosan disaat materi di jelaskan atau ketertarikan belajar menurun, media ular tangga ini sangat penting untuk kembali meningkatkan rasa ketertarikannya dalam belajar.

Dalam melakukan pembelajaran dengan media ular tangga diperlukan alat bermain, sehingga pembelajaran dengan menggunakan media ular tangga terlihat menjadi lebih menarik, seperti kertas ular tangga, pion dan dadu. Ular tangga merupakan permainan untuk anak anak yang dimainkan oleh 2 orang atau lebih, papan permainan ular tangga dibagi dalam kotak-kotak kecil dan dibeberapa kotak terdapat tangga dan ular yang dapat menghubungkan dengan kotak-kotak lainnya. Cara menjalankan permainannya menggunakan ular tangga, dadu, dan pion. Setiap pemain mulai dengan pion di kotak pertama, cara menjalankannya menggunakan media dadu. Dadu berasal dari Bahasa latin yaitu datum yang berarti sesuatu yang diberikan atau dimainkan. Dadu adalah sebuah objek kecil yang umumnya berbentuk kubus yang digunakan untuk menghasilkan sebuah angka atau simbol acak, biasanya dadu ini pada setiap sisi terdapat sebuah simbol berupa angka ataupun di tandai dengan sebuah titik antara 1 sampai dengan 6.

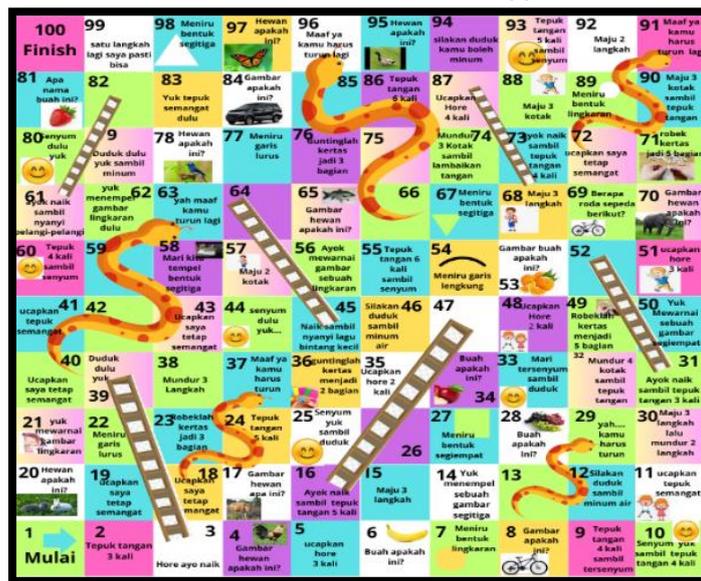
Cara memainkannya yaitu dadu dilempar keatas papan ular tangga dan ketika angka dadu yang dilempar sudah muncul, pemain bisa menjalankan pionnya sesuai dengan angka dadu dan apabila bidaknya berhenti di kolom kotak yang terdapat gambar tangga maka tandanya naik, maka pemain harus naik keujung tangga dan apabila pion pemain mendarat di kolom kotak yang terdapat ular dan terletak di kepala ular, maka tandanya turun, jadi pemain harus turun atau menuju ke ekor ular tersebut. Media Ular Tangga yang di gunakan pada penelitian ini, yaitu disetiap kolom kotak ular tangga antar kolom 1 sampai dengan kolom 100 terdapat gambar dan juga materi. Konsep penggunaan media pembelajaran ular tangga yakni dengan dimainkan oleh 4 siswa. Langkah pertama yakni mulai dari *start*, setiap pemain harus melempar dadu saat melangkah ketahap berikutnya dan pemain melangkah sesuai dengan angka yang didapat dari dadu, sehingga seorang siswa bisa memperoleh informasi mengenai konten materi pembelajaran maupun tujuan yang ingin dicapai.

Berikut langkah-langkah dalam menggunakan media ular tangga yaitu:

(a) Menyiapkan alat permainan yaitu kertas permainan ular tangga, pion dan dadu

Berdasarkan hasil observasi peneliti, dengan Ni Kadek Sriwarsikani guru kelompok B pertama menyiapkan alat permainannya itu ular tangga, pion, dan dadu sebelum dilaksanakan proses pembelajaran menggunakan media ular tangga. Tema yang dibahas dengan media ular tangga adalah tema binatang dan buah-buahan. Guru juga mempersiapkan semua alat main yang akan digunakan sesuai dengan pernyataan-pernyataan yang ada pada setiap petak ular tangga seperti, pensil, krayon, gambar bentuk lingkaran, gambar bentuk segi empat, dan gambar bentuk segitiga seperti gambar berikut ini.

Gambar 01. Media ular tangga



(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)

Hal tersebut dilakukan sebagai langkah awal seorang guru untuk melaksanakan tugas mengajarnya sebagai pendidik maupun fasilitator bagi peserta didik. Berdasarkan hasil wawancara PAUD Widya Kumara pernah menggunakan media ular tangga dalam meningkatkan motorik halus anak. Hal ini sejalan dengan pendapat Zaenab dan Sueca (2018) menyatakan bahwa anak bermain untuk mendapatkan sesuatu dengan cara menggali atau menemukan sesuatu dan melakukan percobaan atau dengan pengamatan sendiri tentang dunia di sekitarnya dalam rangka membangun pengetahuan diri sendiri. Hasil wawancara didukung oleh teori motivasi Abraham Maslow (2018) mengungkapkan bahwa kebutuhan fisiologis yaitu kebutuhan dasar dalam Teori Hirarki Kebutuhan Abraham H. Maslow. Kebutuhan fisiologis ialah kebutuhan yang berdasarkan pada fisik individu. Misalnya kegiatan bermain untuk melatih perkembangan motorik halus anak. Pemanfaatan media untuk meningkatkan kemajuan dan pematangan motorik halus anak sangatlah penting. Media pembelajaran anak usia dini dirancang untuk memenuhi kebutuhan spesifik siswa, sehingga materi yang disajikan dapat dipahami

dengan baik. Anak dapat meningkatkan kemampuan motorik halusya dengan aktif berinteraksi dengan media pembelajaran yang sesuai dengan materi pelajaran, sehingga mendorong tumbuh kembangnya.

Kegiatan berbasis media yang tidak disertakan secara memadai dapat menghambat pertumbuhan dan perkembangan kemampuan motorik halus anak secara signifikan, sehingga mengakibatkan hasil yang kurang optimal. Terlibat dalam kegiatan pembelajaran berbasis bermain adalah pendekatan yang direncanakan dengan cermat yang berupaya meningkatkan beragam kemampuan khusus melalui pengalaman pendidikan. Pemanfaatan media yang sesuai akan memudahkan tercapainya kemajuan pendidikan anak.

(b) Semua pemain berada pada petak Ular Tangga

Setelah semua peralatan main tersedia maka langkah selanjutnya yaitu semua anak yang bermain berada pada posisi yang sudah ditetapkan. Guru membagi siswa ke dalam 5 kelompok main. Setelah kelompok main sudah di tetapkan, semua anak langsung duduk melingkar berdasarkan kelompoknya masing-masing. Sebelum memulai bermain dengan media ular tangga guru menjelaskan nama alat-alat permainnya mulai dari dadu, ular tangga dan pion. Selanjutnya menyampaikan aturan bermainnya.

Pendapat tersebut sesuai dengan teori Behavior yang dikemukakan oleh Skinner dalam Anwar (2017) bahwa sebelum memulai proses pembelajaran perlu adanya persiapan yang matang agar sesuai dengan tujuan yang diharapkan dan memperoleh hasil yang maksimal. Mulai dari mempersiapkan alat dan bahannya terlebih dahulu. Kemudian menjelaskan cara bermain ular tangga dengan mencontohkan cara bermainnya. Media ular tangga yang digunakan merupakan alat pedagogi. Media ini telah disesuaikan dengan karakteristik individu siswa, dengan tujuan utama memfasilitasi proses pembelajaran dan berfungsi sebagai alat informatif bagi siswa. Ketika anak-anak kelompok B mempersiapkan permainan ular tangga di situ terjadi perubahan tingkahlaku sebagai hasil dari pengalamannya. Siswa memperhatikan dan meniru cara bermain yang dicontohkan oleh guru. Sehingga melalui latihan secara berulang siswa menjadi paham cara memainkan media ular tangga. Dengan cara bermain melalui media ular tangga siswa memperoleh pengalaman belajar secara langsung untuk mengembangkan kemampuan motorik halusya.

Hal ini sejalan dengan yang diungkapkan oleh Zaenab dan Sueca (2018) bahwa rencana bermain merupakan strategi utama dengan program belajar anak di PAUD. Setiap hari anak-anak membuat rencana yang mereka mainkan pada waktu bermain di saat kegiatan main. Melalui pengalaman belajar dengan media ular tangga anak dapat mengeluarkan gagasan-gagasan yang mereka pikirkan dan mendapatkan penemuan-penemuan. Mereka mengembangkan perasaan, menguasai tindakan mereka, serta belajar mempercayai sumber ajar mereka.

(c) Pemain menentukan urutan bermain, pemain yang melempar dadu dengan nilai tertinggi maka ia akan maju pertama

Setelah kelompok sudah terbentuk langkah selanjutnya yang dilakukan guru yaitu menentukan kelompok yang maju pertama dengan cara melempar dadu. Pemain yang melempar dadu dengan nilai

tertinggi yang maju pertama. Hal ini dilakukan agar semua anak merasa adil. Salah satu perwakilan dari 5 kelompok yang terbentuk maju mengambil lot yang sudah disediakan guru. Hal ini sesuai dengan penuturan wali kelas kelompok B PAUD Widya Kumara Ibu Ni Kadek Sriwarsikani. Pendapatnya didukung oleh teori motivasi Abraham Maslow (2018), menyatakan bahwa Kebutuhan Sosial dalam kegiatan belajar harus dimiliki oleh seorang guru maupun para siswa, pada kebutuhan ini seorang anak merasa butuh interaksi dengan sesama teman dalam kelompoknya dan antar kelompok lain. Begitupun interaksi siswa dengan guru sangat dibutuhkan dalam kegiatan pembelajaran. Pada jenis kebutuhan sosial ini dalam kegiatan belajar, guru memberikan perhatian kepada siswa dalam proses belajar dan mengajar. Selain itu, guru juga memberikan keadilan bagi seluruh siswa untuk mengungkapkan pendapatnya.

Media permainan ular tangga dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa, menumbuhkan semangat belajar, dan mendorong pengungkapan sudut pandangnya. Hal ini pada gilirannya dapat memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa dan memudahkan penyampaian konten pendidikan oleh guru. Pemanfaatan materi pembelajaran mempunyai dampak yang bermanfaat besar terhadap kualitas pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Ular tangga merupakan permainan yang dikenal luas di seluruh nusantara. Permainan ini menggabungkan tiga instrumen berbeda, termasuk dadu, pion, dan papan ular tangga. Permainan ular tangga merupakan kegiatan kooperatif yang melibatkan banyak individu.

(d) Pemain memajukan pion sesuai dengan angka hasil lemparan dadu

Pemain nomor urut pertama memulai permainan dengan melempar dadu kemudian menjalankan pion sesuai dengan mata dadu yang muncul. Begitu seterusnya sampai ada kelompok yang menang. Disaat permainan ular tangga berlangsung guru mendampingi anak sambil memberi bantuan kepada anak untuk menjalankan pion. Guru juga membantu menyebutkan pernyataan-pernyataan yang ada pada petak ular tangga seperti petak nomor 7 yang berisi pernyataan meniru bentuk lingkaran. Ketika mata dadu berada di petak nomor 7 maka kelompok tersebut mengikuti pernyataan tersebut. Anak bersama kelompoknya meniru bentuk lingkaran yang sudah disediakan guru.

Hasil wawancara tersebut didukung oleh teori perkembangan kognitif Jean Piaget dalam Anwar (2017) bahwa penggunaan media permainan Ular Tangga memiliki potensi yang besar sebagai alat pembelajaran yang efektif dan menarik. Hasil penelitian ini memberikan wawasan baru dalam pendidikan anak usia dini dan memberikan kontribusi yang berharga dalam mengenali metode pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan. Melalui kegiatan belajar dengan media ular tangga seluruh potensi kecerdasan anak dapat dikembangkan, selain itu kegiatan bermain bagi anak sangat mempengaruhi perkembangannya terutama perkembangan fisik motorik halus. Kemampuan fisik motorik anak-anak penting untuk dilatih agar dapat berkembang sesuai dengan usianya. Perkembangan motorik halus mencakup perkembangan dan peningkatan ketangkasan tangan anak melalui aktivitas

yang memerlukan kerja otot-otot kecil di tangan, seperti makan mandiri, menulis, menggambar, merangkai manik-manik, atau mencoret-coret.

(e) Angka tertinggi pada dadu adalah 6, maka ketika pemain mendapat angka 6 pada lemparannya maka pemain tersebut mendapat giliran melempar dadu satu kali lagi dan pemain memajukan pion nya sesuai angka perolehan terakhir.

Pada saat bermain ular tangga guru mengingatkan anak kalau muncul mata dadu 6 maka kelompok tersebut memiliki kesempatan untuk melempar dadu satu kali lagi dan memajukan pion sesuai mata dadu yang muncul. Pada kesempatan ini guru memberikan arahan dan bimbingan kepada anak untuk mengikuti pernyataan-pernyataan yang tersedia pada petak ular tangga.

(f) Jika pemain berakhir pada petak yang mengandung kaki tangga maka pemain maju naik ke atas mengikuti tangga tersebut berhenti pada petak angka

Kelompok yang pionnya berada pada kaki tangga maka kelompok tersebut menjalankan pion ke atas mengikuti tangga tersebut dan berhenti pada petak angka dan mengikuti pernyataan yang tersedia pada petak tersebut. Dengan media ular tangga ini anak merasa senang dan antusias dalam kegiatan pembelajaran. Anak-anak pada setiap kelompok antusias mengikuti pernyataan-pernyataan yang sudah tersedia pada petak ular tangga melalui bimbingan dari guru.

Gambar 02. pemain menjalankan pion naik tangga



(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)

Hasil wawancara didukung oleh teori perkembangan kognitif Jean Piaget dalam Anwar (2017) bahwa saat anak belajar ada tahapan-tahapannya. Anak mulai menyatukan pemahaman yang diperoleh dari penjelasan gurunya (Asimilasi), kemudian memproses pemahamannya yang baru diperoleh kedalam pengetahuan yang sudah ada sebelumnya (Akomodasi) dan proses penyesuaian pengetahuan kedalam bentuk yang baru. Sehingga pembelajaran melalui media ular tangga anak secara langsung dapat melakukan interaksi. Dari proses inilah ilmu pengetahuan dibangun dalam diri siswa melalui proses interaksi yang berkesinambungan dengan lingkungannya. Proses belajar tidak berjalan terpisah-pisah, tapi melalui proses yang mengalir, berkesinambungan dan menyeluruh sebagai satu kesatuan

yang utuh masuk dalam pikiran dan perasaan siswa. Anak merasa senang dan antusias dalam proses pembelajaran karena sesuai dengan tahapan-tahapan pembelajarannya.

(g) Jika pemain berakhir di petak yang mengandung mulut ular atau kepala ular maka pemain harus turun petak mengikuti ekor ular di petak

Pada saat anak memperoleh mata dadu yang muncul mengandung petak mulut ular, guru memberikan dukungan dan motivasi kepada kelompok untuk tetap semangat dan tidak putus asa dalam mengikuti permainan ular tangga.

Gambar 03. Guru memberikan semangat dengan tepuk semangat



(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)

Pendapat di atas didukung oleh teori Maslow (2018) bahwa kebutuhan seorang anak yaitu perlu motivasi atau semangat dan dorongan untuk mencoba lagi kegiatan bermain ular tangga. Dorongan yang kuat dapat membuat anak bersemangat lagi dan tidak akan mudah menyerah dalam permainan ular tangga. Seperti mengucapkan tepuk semangat bersama-sama. Hal ini berguna untuk memberikan motivasi terhadap perkembangan psikologis anak.

(h) Pemenang dalam permainan ini adalah pemain yang terlebih dahulu selesai pada angka 100.

Pada saat pembelajaran di kelompok B PAUD Widya Kumara Kelompok yang menjadi pemenang adalah kelompok yang selesai pada angka 100 di peroleh oleh kelompok perempuan. Guru memberikan penguatan dan motivasi kepada kelompok laki-laki yang belum menyelesaikan permainan. Pembelajaran dengan media ular tangga terus dilakukan untuk menstimulasi motorik halus anak. Dengan pemberian stimulasi terus menerus melalui media ular tangga dapat meningkatkan motorik halus anak.

2. Kendala Menggunakan Media Ular Tangga Dalam Meningkatkan Motorik Halus Anak

Berdasarkan observasi peneliti di PAUD Widya Kumara kendala yang ditemukan dalam proses pembelajaran menggunakan media ular tangga yaitu siswa belum memahami arah menjalankan pion, siswa belum memahami pernyataan pada setiap kotak ular tangga yang disebutkan oleh guru, dan gurunya belum memiliki kualifikasi lulusan SI guru Pendidikan Anak Usia Dini. Saat pembelajaran

menggunakan media ular tangga membuat kelas menjadi lebih hidup bahkan siswa yang kurang aktif dan pasif pun terlihat bersemangat kembali mengikuti pembelajaran. Pada pertemuan kali ini peneliti mengamati proses pembelajaran menggunakan media ular tangga tersebut, kebanyakan siswa sangat antusias dalam mengikuti pembelajaran tersebut, akan tetapi ada siswa yang bahkan membuat gaduh karena terlalu bersemangat dalam memainkan ular tangga tersebut. Bahkan dalam pelaksanaan menggunakan media tersebut ada salah seorang siswa yang berkeliaran di kelompok lain untuk mengganggu kelompok lain yang sedang memainkan media permainan ular tangga tersebut. Terdapat juga siswa yang belum memahami cara menjalankan pion. Selain itu terdapat siswa yang belum memahami pertanyaan-pertanyaan yang disebutkan oleh guru yang terdapat pada kotak ular tangga.

Gambar 04. Guru menjelaskan cara menjalankan pion



(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)

Teori Kognitif menekankan pada ilmu pengetahuan dibangun dalam diri siswa melalui proses interaksi yang berkesinambungan dengan lingkungannya. Proses belajar tidak berjalan terpisah-pisah, tapi melalui proses yang mengalir, berkesinambungan dan menyeluruh sebagai satu kesatuan yang utuh masuk dalam pikiran dan perasaan siswa. Seperti membaca buku, bukan alfabet yang terpisah yang diserap oleh pikiran, tapi kata, kalimat, paragraf yang semuanya menjadi satu, mengalir, menyerbu secara total bersamaan. Sehingga media permainan ular tangga dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa, menumbuhkan semangat belajar, dan mendorong pengungkapan sudut pandang. Hal ini dapat memberikan pengaruh baik terhadap hasil belajar siswa dan memudahkan penyampaian konten pendidikan oleh guru. Pemanfaatan materi pembelajaran mempunyai dampak yang bermanfaat dan besar terhadap kualitas pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Siswa terlibat dalam aktivitas sehari-hari mereka melalui studi akademis dan kegiatan rekreasi. Ular tangga merupakan permainan yang dikenal luas di seluruh nusantara. Permainan ini menggabungkan tiga instrumen berbeda, termasuk dadu, pion, dan papan ular tangga. Permainan ular tangga merupakan kegiatan kooperatif yang melibatkan banyak individu.

3. Solusi guru dalam penggunaan media ular tangga dalam meningkatkan motorik halus anak

Solusi yang di lakukan oleh guru PAUD Widya kumara dalam menghadapi kendala yang timbul pada saat proses pembelajaran dengan media ular tangga yaitu Perlu adanya bimbingan dan stimulasi yang terus-menerus. Karena untuk meningkatkan perkembangan motorik halus anak membutuhkan waktu tidak bisa secara instan dapat ditingkatkan. Guru memberikan bimbingan dan arahan dalam melatih perkembangan motorik halus anak. Karena dengan menggunakan media ular tangga anak terlibat semua dalam kegiatan main.

Hasil wawancara didukung oleh teori behavioristik yang dicetuskan oleh B. F. Skinner dalam Anwar (2017) tentang perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman. Aliran ini menekankan pada terbentuknya perilaku yang tampak sebagai hasil belajar. Teori behavioristik dengan model hubungan stimulus-responsnya mendudukan orang yang belajar sebagai individu yang pasif. Respons atau perilaku tertentu dengan menggunakan metode pelatihan atau pembiasaan semata. Perkembangan motorik halus pada anak dipengaruhi oleh berbagai faktor, antara lain dinamika keluarga, pola asuh orang tua, adat istiadat, dan pendidikan orang tua, serta pengaruh lingkungan biologis dan fisik, serta aspek psiko sosial. Salah satu komponen krusial dalam mengatasi permasalahan keterlambatan tumbuh kembang pada anak adalah pelaksanaan kegiatan bermain.

Perkembangan gerak motorik halus lebih penting pada anak usia dini dalam aktivitas yang melibatkan penggunaan jari untuk memegang atau meletakkan benda. Karena keterampilan motorik halus memerlukan koordinasi antara mata dan tangan, maka gerakan tangan harus dikembangkan secara maksimal agar dapat memudahkan perkembangan di masa depan. Perkembangan motorik mengacu pada pembentukan kontrol progresif atas gerakan tubuh melalui operasi terkoordinasi dari pusat saraf, otot, dan saraf. Pengendalian ini diakibatkan oleh terbentuknya kontemplasi dan aktivitas massa yang ada pada bayi sejak lahir, sebelum pembentukan ini, anak tidak berdaya. Perkembangan motorik halus mencakup perkembangan dan peningkatan ketangkasan tangan anak melalui aktivitas yang memerlukan kerja otot-otot kecil di tangan, seperti makan mandiri, menulis, menggambar, merangkai manik-manik, atau mencoret-coret. Sebagai alternatif, keterampilan motorik halus mencakup berbagai kemampuan fisik anak usia dini, termasuk koordinasi antara tangan dan mata serta kelompok otot kecil. Kemampuan ini dipupuk melalui keterlibatan yang konsisten dalam merangsang aktivitas dan tugas seperti menulis, menggambar, menyusun balok, dan melipat kertas.

Selain itu guru juga memberikan motivasi bagi anak yang mengalami kendala dalam menggunakan media ular tangga. Motivasi akan mendorong terjadinya transformasi dalam bidang energi anak. Motivasi sebenarnya mengatur arah umum, tingkat aktivitas, intensitas,

dan konsistensi perilaku anak. Ini merupakan gagasan rumit yang saling berhubungan dengan berbagai konsep lain, termasuk minat, konsep diri, sikap, dan banyak lagi.

Hal tersebut didukung oleh Teori Motivasi Abraham H. Maslow atau Teori Hierarki Kebutuhan Maslow. Teori Motivasi Abraham Maslow sangat kita perlukan dalam kegiatan atau aktivitas belajar. Hal tersebut karena Teori Motivasi Abraham Maslow dapat meningkatkan, berpengaruh atau mengoptimalkan proses belajar, hasil belajar dan prestasi belajar siswa, sehingga sangat penting untuk mengimplikasikan Teori Motivasi Abraham Maslow dalam kegiatan belajar. Misalnya Teori Motivasi Abraham Maslow yang pertama, yaitu : Kebutuhan Fisiologis. Kebutuhan Fisiologis adalah kebutuhan akan fisik atau fisiologis seseorang seperti makanan dan minuman.

Dalam proses pembelajaran, siswa yang berkemampuan intelektual terkadang memperoleh hasil yang biasa-biasa saja. Selama diskusi kelas, siswa sering kali menunjukkan tanda-tanda bosan atau lesu, menunjukkan keterlibatan kognitif yang minimal dalam pemecahan masalah atau mendiskusikan isu-isu terkait, apalagi berpartisipasi aktif pembelajaran. Guna mencegah hal ini terjadi, jika setiap kemampuan siswa tidak sama, maka guru dapat melakukan intervensi seperlunya. Misalnya melalui penggunaan media pembelajaran atau pemberian stimulasi untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak, termasuk motorik halusnya. Salah satu manfaatnya adalah pemanfaatan media ular tangga dapat memfasilitasi kemajuan dan pematangan motorik halus anak.

Penanaman keterampilan motorik halus anak dapat maksimal dengan adanya motivasi. Semakin besar efektivitas pembelajaran maka semakin cocok motivasi yang diberikan. Dengan demikian, upaya belajar siswa akan selamanya ditentukan oleh tingkat motivasinya. Berkenaan dengan penelitian tersebut, peneliti memasukkan media yang menampilkan ular tangga kedalam kegiatan bermain bersama anak agar dapat memotivasi mereka dalam mengikuti kegiatan belajar atau bermain, sehingga memudahkan perkembangan motorik halus anak secara optimal.

SIMPULAN

Penggunaan media ular tangga dalam meningkatkan motorik halus anak di PAUD Widya Kumara Lombok Barat sudah baik hal ini karena guru melakukan pemilihan tema yang ingin dicapai, menunjukkan benda-benda yang ada dalam permainan ular tangga. Berikut adalah langkah-langkah pada pembelajaran dengan bermain melalui media ular tangga yang sudah dipakai oleh pihak guru di PAUD Widya Kumara dalam meningkatkan motorik halus anak di PAUD Widya Kumara: (a) Siapkan alat permainan yaitu kertas permainan ular tangga, pion dan dadu, (b), Semua pemain berada pada petak

yang biasa terdapat pada kotak nomor (c) Pemain menentukan urutan bermain, pemain yang melempar dadu dengan nilai tertinggi maka ia akan maju pertama, (d) Pemain memajukan pion sesuai dengan angka hasil lemparan dadu kemudian mengikuti perintah yang ada pada petak tersebut, (e) Angka tertinggi pada dadu adalah 6, maka ketika pemain mendapat angka 6 pada lemparannya maka pemain tersebut mendapat giliran melempar dadu satu kali lagi dan pemain memajukan pionnya sesuai angka perolehan terakhir (f) Jika pemain berakhir pada petak yang mengandung kaki tangga maka pemain maju naik keatas mengikuti tangga tersebut berhenti pada petak angka, (g) Jika pemain berakhir di petak yang mengandung mulut ular atau kepala ular maka pemain harus turun petak mengikuti ekor ular di petak mana akan berhenti, (h) Pemenang dalam permainan ini adalah pemain yang terlebih dahulu selesai pada angka 100.

Kedua kendala yang dihadapi guru dalam pembelajaran menggunakan media ular tangga dalam meningkatkan motorik halus anak di PAUD Widya Kumara Lombok Barat yaitu anak belum memahami cara bermain ular tangga. Anak belum mampu mengikuti perintah atau pernyataan yang ada pada petak ular tangga. Guru belum memiliki kualifikasi lulusan SI guru Pendidikan Anak Usia Dini.

Ketiga solusi guru dalam penggunaan media ular tangga dalam meningkatkan motorik halus anak di PAUD Widya Kumara Lombok Barat yaitu dengan cara memberikan stimulasi secara terus-menerus. Pengulangan dan konsistensi dalam pengulangannya itu, yang dibutuhkan untuk meningkatkan motorik halus anak. Membagi anak kedalam beberapa kelompok saat proses pembelajaran menggunakan media ular tangga. Memberikan penguatan dan motivasi kepada anak yang mengalami kesulitan dalam kegiatan pembelajaran menggunakan media ular tangga.

DAFTAR PUSTAKA

- Aela, dkk. (2023). *Pengembangan Permainan Ular Tangga Berbasis Magic Box Untuk Meningkatkan Kemampuan Numerasi Siswa Kelas I SD*. Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 8(1), 5260-5272.
- Anwar. (2017). *Teori-Teori Pendidikan*. Yogyakarta: IRCiSoD
- Arikunto. (2002). *Prosedur Penelitian; Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Arsyad. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Asmanidar. dkk. (2022). *Pengembangan Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Perkembangan Nilai Agama Dan Moral Anak Usia Dini*. Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Anak Usia Dini, 7(1).
- Astini, dkk. (2017). *Identifikasi Pemafaatan Alat Permainan Edukatif (APE) Dalam Mengembangkan Motorik Halus Anak Usia Dini*. Jurnal pendidikan anak, 6(1), 31-40.
- Batubara. (2020). *Media Pembelajaran Efektif*. Semarang: Fatawa Publishing.
- Danim. (2002). *Menjadi Peneliti Kualitatif*. Bandung: CV Pustaka Setia. (2010). *Profesionalisasi dan Etika Profesi Guru*. Bandung: Alfabeta.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media
- Dimiyati. dan Mudjiono. 2010. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Dwinta, Irma. 2021. *Problematika Guru Dalam Pembelajaran Tematik Terpadu Secara Daring Di Kelas III Sekolah Dasar Negeri 31/IV Kota Jambi*. Skripsi. Jambi. Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Jambi.

- Hasan, Muhammad., dkk. (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group.
- Ibrahim, N., & Ishartiwi, I. (2017). *Pengembangan media pembelajaran mobile learning berbasis android matapelajaran IPA untuksiswa SMP*. Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan, 8(1).
- Ina dan Susmini (2018). *Hubungan Ukuran Lingkar Lengan Atas Dengan Kejadian Anemia Pada Mahasiswa Di Asrama Putri Universitas Tribhuwana Tungadewi Malang*. Nursing News: Jurnal Ilmiah Keperawatan, 3(3).
- Istiqomah, S. (2018). *Penerapan Metode Bermain Melalui Permainan Ular Tangga Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Paud Sriwijaya Lampung Timur TP. 2017/2018 Skripsi* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Khadijah. (2015). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing
- Kusmaryati, dkk. (2023). *Pengaruh Permainan Ular Tangga Terhadap Perkembangan Anak Usia 48-59 Bulan*. JURNAL ILMIAH OBSGIN: Jurnal Ilmiah Ilmu Kebidanan & Kandungan P-ISSN: 1979-3340 e-ISSN: 2685-7987, 15(2), 248-253.
- Lestari. (2021). *Upaya Meningkatkan Pemahaman Nilai Agama Pada Anak Usia Dini Melalui Media Pembelajaran Ular Tangga "Widya Suputra" Berbasis Tri Hita Karana*. Volume 8, Number 1, Tahun 2021, pp. 23-30 P-ISSN: 2614-8609 E-ISSN: 2615-2908 Jurusan PG PAUD, Fakultas Dharma Acarya IHDN Denpasar, Denpasar, Indonesia
- Maslow, A. H. (2018). *Motivation and Personality*. Diterjemahkan oleh Achmad Fawaid dan Maufur. 2018. Yogyakarta: Cantrik Pustaka
- Mayer R. (2009). *Multimedia learning*. Cambridge University Press: University of California Santa Barbara
- Nardina, dkk. (2021). *Tumbuh Kembang Anak*. Kudus: Yayasan Kita Menulis
- Nuzulia. (2021). *Efektivitas penggunaan media ular tangga pada materi kerajaan Islam, Hindu dan Budha berbasis soal HOTS terhadap hasil belajarsiswa di SDN Ngaringan 03 Blitar*. Madrosatuna: Journal of Islamic Elementary School, 5(1), 17-23.
- Pagarra, Hamzah., dkk. (2022). *Media Pembelajaran*. Makasar: Badan Penerbit UNM
- Panzilion, dkk. (2021). *Pengetahuan Stimulasi Perkembangan Anak Usia Dini oleh Guru*. Journal of Telenursing (JOTING), 3(1), 85-94.
- Patmonodewo. (2010). *Pendidikan Anak Prasekolah*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Prasetyo. (2023). *Hubungan Koordinasi Mata-Tangan Dan Tingkat Konsentrasi Terhadap Hasil Ketepatan Shooting Olahraga Petanque Di Fopi Pacitan* (Doctoral dissertation, STKIP PGRI PACITAN).
- Puspita, dkk (2023). *Penggunaan Media Ular Tangga pada Anak Usia 5-6 Tahun untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara*. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 7(1), 491-499.
- Putra, dkk. (2020). *Pengembangan Aplikasi Ular Tangga Digital Pada Pembelajaran Tematik Siswa V SD Negeri Rejoso 1 Kabupaten Blitar*. Jurnal Seminar Nasional PGSD Unikama, 4(1), 49-55
- Rahmayani, Y dan Sumitra, A. (2022). *Pembelajaran Berhitung Melalui Media Permainan Ular Tangga Pada Anak Usia Dini*. CERIA (CERDAS Energik Responsif Inovatif Adaptif), 164-172.
- Ramli, Muhammad. (2012). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Banjarmasin: IAIN Antasari Press.
- Rusman. (2017). *Belajar dan Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Cetakan Pertama. Jakarta: PT Kharisma Putra Utama.
- Sadiman, dkk. (2010). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Sardiman. (2007). *Interaksi dan motivasi belajar-mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Saridewi., Aunguroch. dan Juanamasta. (2023). *Independence of Deaf Students Through Mesatue Method Using Cartoon Media In Hindu Religious Learning*. Journal of Education Technology, 7(1).
- Saripudin. (2019). *Analisis Tumbuh Kembang Anak Ditinjau Dari Aspek*

- Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini*. Equalita: Jurnal Studi Gender dan Anak, 1(1), 114-130.
- Setiawati, dkk. (2019). Permainan Ular Tangga Dalam Meningkatkan Kemampuan Moral Anak. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 5(1), 85– 91.
- Slameto. (2010). *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta
- Slavin RE. 2000. *Educational Psychology: Theory and Practice*. Allyn & Bacon, Boston
- Sumantri, (2005). *Model Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini*, (Jakarta: Depertemen Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Tenaga Perguruan Tinggi, 2005), h. 144-145
- Suyono dan Hariyanto. 2012. *Belajar&Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Syafria, dkk. (2023). *Pengaruh Media Ular Tangga Keberagaman dalam Meningkatkan Hasil Belajar Muatan PPKn Siswa Sekolah Dasar*. *Jurnal Basicedu*, 7 (5), 3111-3117.
- Ulfa, R. (2021). *Variabel Penelitian Dalam Penelitian Pendidikan*. Al-Fathonah, 1(1), 342-351.
- 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.
- Winarni, Linda., dkk. (2023). *Penerapan Media Permainan Ular Tangga Edukasidalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Kata*. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(4), 4543-4553.
- Wulandari dkk. (2023). *Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar*. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936.
- Zaenab, S.(2023). *Konservasi Dongeng Anak “Ala Kari’i Wele” Pada PAUD di Kabupaten Dompu*. SAGACIOUS Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Sosial. Institute Agama Hindu Negeri Gde Pudja, Mataram.
- Zaenab, S. (2022). *The Role of Pedagogical Documentation in Early Childhood Education in Indonesia*. *Journal of Ethnic and Cultural Studies*, 9(3), 194-211.
- Zaenab, S., dan Sueca, I. N. (2018). *Peran Guru Paud Hindu Dalam Membangun Karakter Anak Usia 4-6 Tahun Menuju NTB Bersaing*. *Prosiding Nasional*.