Volume 7 Issue 1 (2023) Pages 491-499
Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini
ISSN: 2549-8959 (Online) 2356-1327 (Print)

Penggunaan Media Ular Tangga pada Anak Usia 5-6 Tahun untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara

Jendriadi[1]✉, Rima Rahayu Melati[1], Warlan Sukandar[2], Ismira[1], Vivi Puspita[1], Zaturrahmi[3], Evi Desmariani[2], Rahmi Anwar[4]
Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Adzkia, Indonesia(1); Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Adzkia, Indonesia(2); Pendidikan Fisika, Universitas Adzkia, Indonesia(3); Pendidikan Bahasa Indonesia, Universitas Bunghatta, Indonesia(4)
DOI: 10.31004/obsesi.v6i5.1226

Abstrak
Latar belakang penelitian ini berawal dari jarangnya guru menggunakan media dalam bentuk permainan sebagai alat bantu pembelajaran, apalagi media berbentuk permainan ular tangga pada proses pembelajaran. Penelitian ini memiliki tujuan dalam rangka pengembangan media pembelajaran tematik terpadu menggunakan media ular tangga untuk anak usia 5-6 tahun. Jenis penelitian ini adalah *Research and Development* (R & D) menggunakan teori Sugiyono (20013). Satu tahap terakhir yang tidak penulis lakukan yaitu tahap penyebaran (*dessemination*) dikarenakan pandemi COVID-19 yang masih mewabah ketika penelitian dilakukan. Berdasarkan validasi yang telah dilakukan menunjukkan bahwa pengembangan media ular tangga sudah valid dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Aktivitas bermain ular tangga dapat membantu anak dalam meningkatkan keterampilan berbicara karena dilaksanakan dalam bentuk bermain.

Kata Kunci: *media pembelajaran; ular tangga; keterampilan berbicara*

Abstract
This research come from the facts in the field, that the teachers rarely use media in the form of games as learning aids, especially media in the form of snakes and ladders in the learning process. This study aims to develop an integrated thematic learning media, namely the snake and ladder game for children aged 5-6 years. This type of research is Research and Development (R & D) using the theory of Sugiyono (2013). There is one last stage that the author did not do, namely the dissemination stage due to the COVID-19 pandemic which is still endemic. Based on the results of the validation that has been carried out, it shows that the development of the snake and ladder media collected through the validation sheet by the validator shows that the snake and ladder learning media developed is valid and can be used in the learning process. Snakes and ladders playing activities can help the children to improve speaking skills because they are carried out in the form of play.

Keywords: *learning media; snakes and ladders; speaking skills*

Copyright (c) 2023 Jendriadi, et al.

✉ Corresponding author :
Email Address : jendriadiijen@stkipadzkia.ac.id (Padang, Indonesia)
Received 17 April 2021, Accepted 31 July 2022, Published 23 January 2023

DOI: 10.31004/obsesi.v6i6.1226

Pendahuluan

Media pembelajaran merupakan sesuatu yang digunakan pada saat proses pembelajaran dengan maksud menyampaikan pesan atau informasi dari informan kepada penerima pesan. Media berfungsi sebagai saluran untuk menyampaikan informasi supaya dapat diserap dan tercernan dengan baik oleh sipenerima pesan. Media pembelajaran dalam aktivitas belajar mengajar, selain sebagai mediator penyampai pesan, ia juga menjadi sarana penyampaian informasi/pesan yang diperlukan oleh peserta didik (Miftah, 2013). Oleh sebab itu, secara cepat informasi akan lebih mudah terserap dan diolah oleh siswa melalui proses yang sederhana. Pelaksanaan proses pembelajaran dapat diarahkan dan diwujudkan melalui berbagai cara, diantaranya melalui penggunaan media yang inovatif. Munculnya media pembelajaran, memberikan makna yang begitu berharga karena pada aktivitas tersebut dapat memperkuat materi pembelajaran yang kurang jelas dipahami dengan menghadirkan media sebagai perantara sehingga siswa menjadi lebih terbantu dalam meningkatkan pemahaman, menyajikan materi/data secara menarik. *Association of Education and Communication Technology (AECT)* meyatakan bahwa media meruapakan variasi dan saluran yang dimanfaatkan dalam rangka pemberian pesan/informasi. Selain itu, media merupakan bagian dari upaya penyampaian pesan yang untuk selanjutnya disebut juga dengan mediator. Dengan demikian, mediator dipahami juga sebagai sesuatu yang menggambarkan kegunaan atau peranannya dalam rangka memberikan pengaturan konektivitas yang baik dengan berbagai pihak (Pujiyanto, 2019).

Pendidikan merupakan proses yang dilakukan dalam realisasi potensi yang dimiliki oleh peserta didik (Jendriadi et al., 2018). Potensi yang mereka miliki tentunya harus disalurkan melalui proses belajar mengajar. Proses ini akan berjalan jika pelajaran yang disampaikan terlaksana secara maksimal. Agar pembelajaran menjadi baik perlu dilakukan berbagai variasi metode pembelajaran dan berbagai media yang menarik agar semua materi pembelajaran tersampaikan oleh guru kepada siswa. Guru diharapkan menjadi pribadi yang lebih kreatif, inisiatif dalam meningkatkan wawasan serta pengetahuan anak bagi peningkatan IPTEKS melalui inovasi yang menyenangkan (Putra et al., 2022). Tanpa disadari, siswa dapat menyerap berbagai informasi yang disampaikan tanpa beban sama sekali.

Berdasarkan hasil observasi pada anak usia 5-6 tahun selama pembelajaran pada tanggal 10, 11, 12 Februari 2020 di kawasan Kampung Olo Padang ditemukan beberapa permasalahan terkait dengan kemampuan berbicara anak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ketika anak diminta untuk mengemukakan pendapat dan menceritakan tentang materi yang sedang dibahas, anak merasa kesulitan dan tidak berani tampil di depan kelas. Hal ini tentu saja mempengaruhi keberanian mereka untuk berbicara pada kesempatan berikutnya. selanjutnya, pemanfaatan media pembelajaran tentunya juga ikut memberikan dampak positif terhadap beraninya anak dalam mengungkapkan kemampuan berbicaranya di depan kelas. Pembelajaran yang dilakukan diharapkan mampu meningkatkan interaksi kognitif, motivasi, emosional dan sosial peserta didik. Salah satu media yang dipilih untuk meningkatkan keterampilaan berbicara anak adalah melalui permainan ular tangga. Ada beberapa keunggulan dari permainan ular tangga ini bagi pengembangan kemampuan anak yang beraneka ragam. Menurut (Setiawati et al., 2019) permainan ular tangga memiliki keunggulan, diantaranya: dapat memberikan wawasan bagi anak didik ketika terjadinya PBM dalam bentuk aktivitas bermain dan belajar; menstimulus terhadap tumbuh kembang daya pikir, daya cipta, dan bahasa demi terciptanya pribadi yang memiliki *akhlakul karimah*; terciptanya tempat bermain dengan penuh rasa aman, serta penuh dengan kebahagiaan ; selain itu, diharapkan juga terwujudnya pribadi yang mau mengakui kekalahan serta adanya kerjasama antar siswa serta memiliki kemampuan dalam bersabar ketika menunggu giliran.

Berdasarkan permasalahan yang dikemukakan di atas, media pembelajaran ular tangga bisa dilakukan sebagai upaya mengimplementasikan keterampilan berbicara bagi anak usia 5-6 tahun karena bisa membantu guru ketika proses pembelajaran dalam melatih siswa, supaya menjadi semakin aktif dan terpahaminya materi pembelajaran saat proses belajar

DOI: 10.31004/obsesi.v7i1.1226

mengajar. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dan pengembangan dengan judul "Validitas Model Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan Media Ular Tangga Pada Anak Usia 5-6 Tahun untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara".

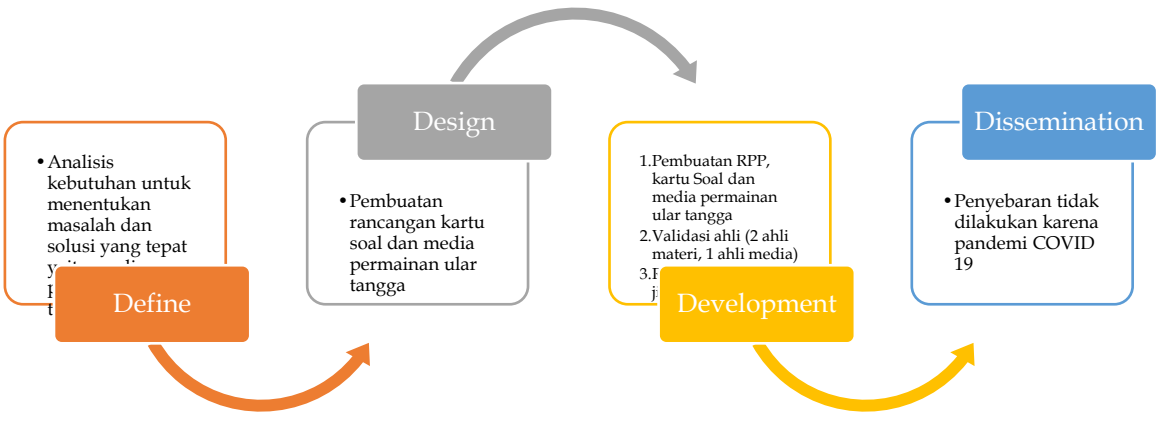
Adapun rumusan masalah yang diajukan, bagaimana validitas media pembelajaran ular tangga dalam pembelajaran tematik terpadu untuk meningkatkan keterampilan berbicara anak usia 5-6 tahun? penelitian ini bertujuan sebagai upaya pengembangan media pembelajaran tematik terpadu berupa media ular tangga yang valid sehingga mampu meningkatkan keterampilan berbicara anak. Selanjutnya, manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini untuk membantu guru supaya meningkatnya aktivitas siswa dalam proses pembelajaran, membantu siswa dalam penguatan konsep pembelajaran tematik terpadu serta sebagai media pembelajaran alternatif pada proses pembelajaran tematik terpadu sehingga keterampilan berbicara anak menjadi semakin meningkat.

Pada dasarnya, muatan informasi dari media pembelajaran bisa digunakan dengan baik saat terjadinya proses pembelajaran (Hasan et al., 2021) termasuk media pembelajaran ular tangga. Kelebihan dari media ini memiliki efektivitas dalam *mereview* subjek yang disampaikan disebabkan kemudahan penggunaannya (Kurniasih, 2018). Media ini juga termasuk kedalam golongan media yang praktis dan menjadikan pembelajaran semakin menyenangkan.

Metodologi

Penelitian ini menggunakan *metode research and development* (R&D). Sugiyono (2016) menyatakan bahwa (R&D) merupakan metode yang digunakan dalam upaya mengembangkan serta melakukan pengujian terhadap sebuah produk. Hasil akhir yang diharapkan berupa media permainan yang akan mampu memberikan peningkatan terhadap kemampuan berbicara anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini merupakan bagian dari upaya mengembangkan media pembelajaran yang mengambil tema ekosistem sesuai model R&D versi Sugiyono melalui empat tahapan pengembangan, yaitu aktivitas pendefinisian, merancang, mengembangkan serta melakukan penyebarluasan hasil penelitian.

Selanjutnya, produk yang telah dikembangkan dilakukan pengujian layak atau tidaknya dalam rangka meningkatkan kemampuan berbicara siswa melalui media ular tangga pada pembelajaran tematik terpadu. Untuk lebih jelasnya, gambar 1 adalah gambaran mengenai model penelitian pengembangan 4-D. desain penelitian disajikan dengan bagan pada gambar 1.



Gambar 1. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif merupakan kegiatan pengumpulan , mereduksi, serta melakukan simpulan terhadap data (Rijali, 2019) sesuai kritik/ saran dari validator. Selanjutnya, data kuantitatif sebagai data utama yang

DOI: 10.31004/obsesi.v6i6.1226

memberikan *judge* terhadap media yang dikembangkan dari validator materi, validator media, serta siswa pada rentang usiaa 5-6 tahun. Penilaian media pembelajaran yang dilakukan oleh siswa tidak dilakukan karena pandemi COVID-19 yang masih belum terkendali ketika kegiatan penelitian dilakukan.

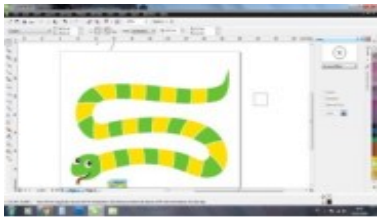
Untuk mengetahui validitas media ular tangga yang dirancang, diperlukan instrumen validasi. Lembar validasi ini nantinya akan diisi oleh validator. Terkait kegiatan validasi, peneliti memilih 3 orang ahli sebagai validator materi dan media. Berdasarkan hasil yang didapatkan setelah aktivitas validasi maka dilakukan analisis dengan penuh kehati-hatian. Data diperoleh dari hasil lembar validasi pengembangan media pembelajaran ular tangga yang akan dianalisis dalam penelitian berdasarkan angket validasi. Tingkat validitas permainan ular tangga ditentukan oleh data kuesioner yang dinilai oleh validator. Kuesioner merupakan bagian dari alat pengumpulan data yang bersifat fleksibel, dan tergolong sangat mudah digunakan (Suparyanto & Rosad, 2015) . Setiap jawaban dalam angket diberi skor dengan skala 1-4.

Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil temuan lapangan yang telah dilakukan dapat disajikan dalam bentuk validitas model permainan ular tangga pada pembelajaran tematik terpadu. Hasilnya akan disajikan di bawah ini.

Tahap *define* (tahap pendefinisian). Tahap *define* adalah bagian dari tahapan dalam rangka menentukan serta melakukan pendefenisian terhadap persyaratan yang dibutuhkan pada saat mengembangkan kegiatan belajar mengajar. Tahapan yang dilalui mencakup: analisis awal, analisis siswa, analisis tugas, analisis konsep dan analisis tujuan pembelajaran. Berikutnya adalah **tahap *design* (tahap perancangan).** (Lawhon, 1976) mengelompokkan aktivitas ini kepada aktivitas *constructing criterion-referenced test, media selection, format selection, initial design*. Pada kegiatan *design* (perancangan) dilakukan berupa ; melakukan persiapan alat dan bahan, menyusun media, melakukan perancangan terhadap media berbasis *Corel Draw*. Secara rinci, tampilannya dapat dilihat melalui gambar 2-10.

Gambar 1. Rancangan awal



Gambar 2. Ular diberi warna menarik

Gambar 3. Bentuk ular pada rancangan tulisan tangan

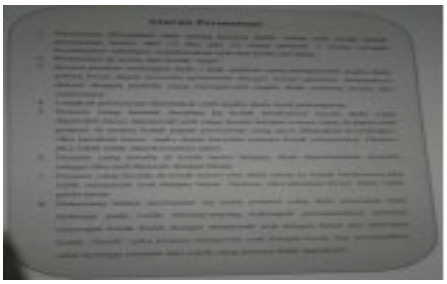
Gambar 4. Ular tangga yang dirancang melalui komputer

Gambar 5. Ular tangga yang sudah semakin menarik tampilannya

Gambar 7. Ular tangga final dan siap untuk divalidasi

DOI: 10.31004/obsesi.v7i1.1226

Gambar 8. Materi pendukung untuk pembelajaran



Gambar 9. Aturan penggunaan

Tahap *Development* (Tahap Pengembangan)

Pada tahapan ini (Lawhon, 1976) membagi tahap pengembangan berupa: *expert appraisal dan developmental testing*. Tahap *development* ini dilakukan berdasarkan hasil validasi terhadap media pembelajaran ular tangga yang telah didapatkan berdasarkan kepakaran mereka. Untuk lebih jelasnya, berikut ini akan dipaparkan hasil validasi yang didapatkan dari masing-masing validator.

Validasi Ahli Media

Aktivitas ini dilakukan untuk memvalidasi media pembelajaran yang valid dan praktis (Mukholifah et al., 2020). Setelah peneliti membuat perancangan media permainan pembelajaran ular tangga selanjutnya dilakukan tahap validasi media pembelajaran ular tangga dengan mencari validator ahli media untuk memvalidasi media secara terintegrasi sesuai bidang keahlian validator. Hasil revisi dari ahli media disajikan pada tabel 4.

Tabel 4. Revisi Ahli Media Ular Tangga pada Pembelajaran Tematik Terpadu

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
Revisi dari Ahli Media	

Gambar 11. Posisi kepala ular dalam posisi terbalik

Gambar 12. Posisi kepala ular sudah diperbaiki

Dalam kegiatan ini, validator diminta untuk menilai media pembelajaran ular tangga yang telah peneliti buat. Validator diminta memberikan penilaian dan saran perbaikan terhadap materi serta m edia rancangan peneliti. Revisi dilakukan setelah menerima masukan dari validator. Saran validator ahli media bahwa kepala ular dalam posisi terbalik (kepala ular di atas dan ekor di bawah) sehingga siswa yang mendapatkan kotak dengan ular di atas

DOI: 10.31004/obsesi.v6i6.1226

kepala, siswa tidak bisa turun karena kepala ada di atas bukan di bawah. Berdasarkan skor yang diberikan diperoleh nilai 3,6% dengan kategori penilaian valid.

Validasi Ahli Materi

Setelah peneliti membuat perancangan media permainan pembelajaran ular tangga maka peneliti melakukan tahap selanjutnya yaitu tahap validasi materi. Tujuan dari validasi ini untuk mengetahui tingkat kelayakan materi yang dirancang (Setiyorini, 2014). Penilaian uji validitas produk media pembelajaran ular tangga ini dipilih dua validator yang memiliki kecakapan pada bidangnya. Berdasarkan masukan dari validator, diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran ular tangga layak untuk dikembangkan dalam pembelajaran tematik terpadu untuk meningkatkan keterampilan berbicara anak usia 5-6 tahun. Berdasarkan hasil validasi ahli materi dengan nilai 3,81, dengan kategori "Sangat Valid". sehingga, dapat diterapkan dalam pembelajaran.

Pembahasan

Media pembelajaran adalah sarana yang mampu memberikan kemudahan kepada siswa saat menerima materi yang disampaikan oleh guru (Kurniasih, 2018). Media merupakan bagian dari teknologi yang membawa pesan agar materi pembelajaran dapat disampaikan dengan baik (Rusman, 2018). Selain itu, media pembelajaran juga sebagai sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang dan dengar tidak terkecuali perangkat keras. Pada masa usia emas dengan perkembangan kognitifnya yang begitu pesat hingga 80 %, perlu adanya upaya untuk menstimulasi berbagai aspek perkembangan yang mereka miliki (Rahmatia et al., 2021) , termasuk dengan upaya maksimalisasi pada media pembelajaran. Salah satu media yang dianggap layak dalam rangka memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran adalah media permainan ular tangga. Media permainan ular tangga ini dibuat untuk dapat digunakan oleh anak usia 5-6 tahun dan diharapkan dapat membantu siswa dalam melatih keterampilan berbicara pada saat terjadinya proses pembelajaran. (Dhieni et al., 2010) menjelaskan bahwa perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun luar biasa pesat. Potensi yang dimiliki akan berkembang dengan optimal bila distimulus melalui komunikasi aktif dengan menggunakan bahasa yang baik dan benar. Hasil dari penelitian ini berupa media permainan ular tangga yang dicetak berupa spanduk menyerupai ular dan terdapat 27 kotak yang berisi ular tangga dalam pembelajaran tematik terpadu tema 5 subtema 1 pembelajaran 1. Pembelajaran telah divalidasi oleh tiga ahli ahli yaitu satu ahli media, dua ahli materi pembelajaran sehingga siswa merasa lebih nyaman dalam melakukan permainan selama pembelajaran. Hasil validasi tadi selanjutnya dianalisis sebagai bagian untuk memberikan penilaian apakah media yang dikembangkan sesuai atau tidak sebagai media pembelajaran (Damayanti et al., 2021).

Sebagai bagian dari media pembelajaran, permainan memiliki beberapa kelebihan, diantaranya sebagai sarna hiburan dan menstimulus partisipasi aktif peserta didik untuk belajar. Maisyarah & Firman (2019) menyatakan bahwa permainan akan memberikan berbagai pengalaman nyata yang mampu memancing anak supaya aktif serta terampil dalam pembelajaran. Media ular tangga sebagai media permainan memiliki begitu banyak kelebihan. Diantara kelebihan tersebut adalah terdapatnya aktivitas siswa, proses interaktif sesama siswa dalam berkelompok, siswa menjadi mudah memahami materi dan termotivasi untuk belajar sehingga hasil belajar menjadi maksimal dan memuaskan (Wati, 2021) . Selain itu, media ini bersifat edukatif sehingga terciptanya aktivitas koordinasi multi arah (antara siswa dengan guru, antara guru dan siswa). Penyajian materi yang diberikan dan soal dibuat melalui kartu soal yang menarik. Selain itu, dadu yang dimainkan dibuat dalam bentuk boneka yang mencolok dengan dihiasi berbagai warna. Bagaimanapun juga, warna mencolok bagi anak usia 5-6 tahun merupakan sesuatu yang menarik karena mereka berada pada dunia penuh dengan warna sehingga mereka memiliki kecenderungan terhadap warna-warna yang cerah (Aisyah, 2017). Selanjutnya, media pembelajaran ular tangga yang sudah divalidasi

DOI: 10.31004/obsesi.v7i1.1226

dicetak dengan spanduk yang menyerupai ular sehingga siswa memiliki semangat dan keingintahuan yang tinggi dalam belajar.

Media permainan ular tangga ini memiliki permainan langkah demi langkah yang interaktif dan konsisten untuk memudahkan siswa mencapai tahap akhir. Apalagi, permainan ular tangga diyakini dapat meng-eksplorrasi serta merangsang berbagai kompetensi kecerdasan sosial peserta didik (Mulyana, 2017). Peneliti memberikan tantangan pada setiap kotak/setiap langkah berupa nomor pada setiap kotak. (Ariyanti, 2016) menyatakan bahwa siswa akan menjadi semangat dan termotivasi ketika adanya aktivitas demonstrasi. Karena guru dalam pembelajaran juga berfungsi sebagai seorang demonstrator. Pada setiap langkah yang berkaitan dengan pembelajaran terdapat penambahan poin, pengurangan poin dalam menjawab soal. Ada juga penurunan langkah jika siswa berada di ekor ular. Ketika siswa yang berada di ekor ular membuat mereka harus turun agar sampai di mulut ular, dengan tujuan untuk memperluas wawasan terkait kehidupan nyata yang berhubungan dengan berbagai jenis ekosistem serta makanan hewan. Kegiatan ini diharapkan akan memberikan pengetahuan kepada siswa melalui kegiatan bermain sambil belajar. Dengan demikian, akan mampu mengembangkan dan merangsang daya pikir, kreativitas serta kemampuan berbahasa anak. Sari & Effendi (2022) menyatakan bahwa kemampuan berbahasa anak usia 5-6 tahun sudah bisa dikembangkan sejak lahir melalui pola komunikasi yang baik, adanya interaksi berupa diskusi dalam keluarga dan motivasi yang dapat meningkatkan kemauan anak belajar bahasa . tak terkecuali juga sekolah sebagai sarana untuk mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki anak.

Kondusifitas lingkungan belajar merupakan lingkungan yang berusaha membuat nyaman ketika terjadinya proses belajar mengajar (Wati, 2021). Lingkungan belajar yang menarik akan membuat terasa aman dan tenang agar siswa tidak bosan dalam proses pembelajaran. Apalagi anak sedang berada pada masa emas pada periode ini. Rochanah (2018) menyatakan bahwa tugas perkembangan anak pada fase ini diharapkan sudah bisa membaca, menulis, berhitung, dan perkembangan sikap yang semuanya itu tanggungjawab bersama antara guru dan orang tua. Oleh sebab itu, diperlukan lingkungan yang kondusif, hal ini terlihat ketika siswa *mereview* pelajaran yang telah dijelaskan oleh guru serta mengerjakan soal-soal yang berhubungan dengan materi pelajaran dengan penuh antusias dan tanpa beban. Permainan ini dipimpin oleh seorang koordinator untuk menentukan jalannya permainan.

Bermain merupakan bagian dari kegiatan yang menyenangkan bagi anak. Menurut Trinova (2012) bermain merupakan kegiatan yang dipilih sendiri oleh anak, sesuai keinginan hati, bukan karena akan mendapatkan hadiah dari orang yang lebih dewasa. Bagi anak, aktivitas bermain merupakan kegiatan yang hampir menyerupai aktivitas belajar dan bekerja bagi orang dewasa. Dari kegiatan penelitian yang dilakukan, jika ditinjau dari aspek permainan, diperoleh temuan bahwa papan permainan tidak mudah hancur, tidak mudah sobek, lebih fleksibel untuk dibawa serta dapat dilipat ketika menyimpannya. Papan permainan dilengkapi dengan berbagai macam gambar yang terdapat pada setiap kotak yang sesuai dengan materi soal, didesain berbentuk seperti ular yang menjadikan tampilannya semakin disenangi siswa ketika berlangsungnya aktivitas bermain sambil belajar. Disini, lagi-lagi peran guru merupakan sesuatu keharusan karena guru merupakan faktor penting dalam pembelajaran dalam rangka optimalisasi berbagai potensi siswa (Lubis, 2019).

Simpulan

Pembelajaran tematik terpadu menggunakan media ular tangga untuk meningkatkan keterampilan berbicara anak usia 5 -6 tahun dapat dikembangkan dengan menggunakan model 4-D. Media pembelajaran yang dikembangkan dalam pembelajaran tematik terpadu menggunakan media ular tangga dinyatakan valid. Dengan rincian oleh ahli media dinyatakan Sangat Valid, validator ahli materi dinyatakan Sangat Valid dengan nilai 3,81 oleh

DOI: 10.31004/obsesi.v6i6.1226

ahli materi dan dinyatakan "Sangat Valid". Secara keseluruhan dari hasil validasi, nilai rata-rata hasil uji validitas kategori Sangat Valid, sehingga bisa diterapkan pada pembelajaran tematik terpadu.

Ucapan Terima kasih

Ucapan terima kasih yang tiada terhingga kepada *reviewer*, partisipan, pimpinan Universitas Adzkia serta validator dan pihak-pihak yang telah mendukung terselesaikannya penelitian ini. Selanjutnya, terima kasih kepada editor jurnal Obsessi beserta tim yang telah memfasilitasi publikasi ini.

Daftar Pustaka

Aisyah, A. (2017). Permainan Warna Berpengaruh Terhadap Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *1*(2), 118. https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i2.23

Ariyanti, T. (2016). Pentingnya Pendidikan Anak Usia Dini Bagi Tumbuh Kembang Anak, The Importance of Childhood Education for Child Development, Jurnal Dinamika Pendidikan dasar, Volume 8, No.1, Maret 2016, hlm. 50. *Dinamika Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *8*(1), 51. http://jurnalnasional.ump.ac.id/index.php/Dinamika/article/view/943

Damayanti, L., Suana, W., & Riyanda, A. R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Augmeneted Reality Pengenalan Perangkat Keras Komputer. *IKRA-ITH INFORMATIKA: Jurnal Komputer Dan Informatika*, *6*(1), 10–19. https://doi.org/10.37859/eduteach.v1i1.1807

Dhieni, N., Pujiastuti, S. I., & Aryanti, A. (2010). Meningkatkan kemampuan berbicara anak usia 5-6 tahun melalui menonton vcd cerita anak. *Perspektif Ilmu Pendidikan*, *22*(XIII), 122–131. https://doi.org/10.21009/PIP.222.3

Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, M., & Indra, I. M. (2021). *Media Pembelajaran* (Uswan Khasanah (Ed.); 1st ed.). Tahta Media Group.

Jendriadi, J., Sukandar, W., & Rossa, R. (2018). Life Skills Education for People with Disabilities at Blind Orphanage "Tuah Sakato" West Sumatra Indonesia. *Journal of ICSAR*, *2*(2), 171–174. https://doi.org/10.17977/um005v2i22018p171

Kurniasih, R. (2018). Media Ular Tangga Jejak Petualang Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *5*(2), 119–125. https://doi.org/10.17509/cd.v5i2.10505

Lawhon, D. (1976). Instructional development for training teachers of exceptional children: A sourcebook. *Journal of School Psychology*, *14*(1), 75. https://doi.org/10.1016/0022-4405(76)90066-2

Lubis, R. F. (2019). Kemampuan Guru Menarik Perhatian Siswa dalam Proses Pembelajaran. *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan*, *16*(1), 152–175. https://ojs.diniyah.ac.id/index.php/Al-Mutharahah/article/view/18

Maisyarah, E., & Firman. (2019). Media Permainan Ular Tangga, Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Anak*, *4*(1), 32–38.

Miftah, M. (2013). Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal Kwangsan*, *1*(2), 95. https://doi.org/10.31800/jkwangsan-jtp.v1n2.p95--105

Mukholifah, M., Tisngati, U., & Ardhyantama, V. (2020). Mengembangkan Media Pembelajaran Wayang Karakter Pada Pembelajaran Tematik. *Jurnal Inovasi Penelitian*, *1*(4), 673–682. https://doi.org/10.47492/jip.v1i4.152

Mulyana, E. (2017). *Panduan Penggunaan Permainan Ular Tangga*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.

Pujiyanto, A. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Continuously Variable*

DOI: 10.31004/obsesi.v7i1.1226

Transmission Pada Mata Pelajaran Memelihara Transmisi Bidang Keahlian Teknik Kendaraan Ringan SMK Nasional Berbah Yogyakarta [Universitas Negeri Yogyakarta]. http://eprints.uny.ac.id/62705

Putra, H. M., Prakasa, A., & Kurniati, P. (2022). Internalisasi Nilai Kemandirian Anak melalui Parenting. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *6*(5), 3846–3854. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2342

Rahmatia, R., Pajarianto, H., Kadir, A., Ulpi, W., & Yusuf, M. (2021). Pengembangan Model Bermain Konstruktif dengan Media Balok untuk Meningkatkan Visual-Spasial Anak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *6*(1), 47–57. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1185

Rijali, A. (2019). Analisis Data Kualitatif. *Alhadharah: Jurnal Ilmu Dakwah*, *17*(33), 81. https://doi.org/10.18592/alhadharah.v17i33.2374

Rochanah, R. (2018). Lingkungan alam sebagai media pembelajaran untuk mengenalkan kekuasaan Allah pada anak usia sekolah dasar di pondok pesantren al mawaddah kudus. *ELEMENTARY: Islamic Teacher Journal*, *6*(1), 101–119. https://doi.org/10.21043/elementary.v6i1.3617

Rusman. (2018). *Model-model Pembelajaran*. Raja Grafindo Persada.

Sari, M., & Effendi, D. (2022). Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini 5-6 Tahun Ditinjau dari Aspek Sintaksis dan Pragmatik. *PERNIK : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *5*(2), 78–88. https://doi.org/10.31851/pernik.v5i2.8043

Setiawati, E., Desri, M., & Solihatulmilah, E. (2019). Permainan Ular Tangga Dalam Mengingkatkan Kemampuan Moral Anak. *Jurnal Petik*, *5*(1), 85–91. https://doi.org/10.31980/jpetik.v5i1.494

Setiyorini, E. (2014). *Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Pokok Bangun Ruang Sisi Datar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Boyolangu Tulungagung Tahun Pelajaran 2013-3014* [Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung]. http://repo.uinsatu.ac.id/345

Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Alfabeta.

Suparyanto, & Rosad. (2015). *Manajemen Pemasaran*. Media.

Trinova, Z. (2012). Hakikat Belajar Dan Bermain Menyenangkan Bagi Peserta Didik. *Al-Ta Lim Journal*, *19*(3), 209–215. https://doi.org/10.15548/jt.v19i3.55

Wati, A. (2021). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *2*(1), 68–73. https://doi.org/10.33487/mgr.v2i1.1728