ISSN: 2549-8959 (Online - Elektronik)
Pages 1940-1946
Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini
journal homepage: https://obsesi.or.id/index.php/obsesi

Implementasi Permainan Ular Tangga Berbasis Experiential Learning dalam Pembentukan Karakter Sabar Anak Usia 5–6 Tahun di Raudhatul Athfal

Ulfatun Nisa [a]✉, **Dewi Pusparini** [b]
[a b] Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Islam Madura, Indonesia
DOI: 10.31004/obsesi.v10i3.8362

Abstrak

Permainan ular tangga dipilih sebagai salah satu metode karena selain sederhana, juga menyenangkan dan fleksibel untuk dimodifikasi. Permainan ini mampu menstimulasi kerja otak kiri dan kanan, mendorong anak untuk berinteraksi, serta membiasakan mereka untuk menunggu giliran dengan sabar. Penelitian ini bertujuan Menganalisis efektivitas permainan ular tangga dalam menumbuhkan sikap sabar pada anak usia 5-6 tahun. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Subjek penelitian meliputi anak kelompok B, guru kelas, dan kepala sekolah di RA Nurul Hikmah Lenteng Proppo Pamekasan. Metode pengumpulan data pada penelitian ini melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan catatan, serta dianalisis menggunakan model interaktif Miles & Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi permainan ular tangga di RA Nurul Hikmah Lenteng secara signifikan mampu membentuk karakter sabar pada anak usia 5–6 tahun. Keberhasilan ini didasarkan pada proses pembelajaran experiential learning, di mana anak tidak sekadar menerima instruksi verbal, tetapi mengalami langsung proses pengolahan emosi melalui media bermain yang konkret. Penelitian ini menegaskan bahwa media permainan tradisional yang dimodifikasi secara edukatif memiliki potensi besar sebagai sarana stimulasi perkembangan afektif sekaligus sebagai media penanaman nilai karakter yang kuat di lingkungan pendidikan anak usia dini.

Kata Kunci: *Implementasi Permainan Ular Tangga, Karakter Sabar*, *Anak Usi Dini*

Abstract

The Snakes and Ladders game was chosen as one method because it is simple, fun, and flexible to modify. This game stimulates the left and right brain, encourages children to interact, and teaches them to wait their turn patiently. This study aims to Analyze the effectiveness of the Snakes and Ladders game in fostering patience in children aged 5-6. The study used a qualitative descriptive approach. Subjects included children in group B, class teachers, and the principal at RA Nurul Hikmah Lenteng Proppo Pamekasan. The data collection method in this study was through observation, interviews, documentation, and notes, and analyzed using the Miles & Huberman interactive model, which includes data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The study's results indicate that implementing the Snakes and Ladders game at RA Nurul Hikmah Lenteng significantly shaped children's patience aged 5-6 years. This success is based on the experiential learning process, where children do not simply receive verbal instructions but directly experience emotion processing through concrete play media. This study confirms that traditional game media that is educationally modified has great potential to stimulate affective development and to instill strong character values in early childhood education environments.

Keywords: *implementation, Snakes and Ladders game, patient character*

Copyright (2026) Ulfatun Nisa & Dewi Pusparini
✉ Corresponding author :
E-mail address: ulfatunnisa27032004@gmail.com (Pamekasan, Madura)
Received 22 April 2026, Accepted 31 May 2026, Published 31 May 2026

DOI: 10.31004/obsesi.v10i3.8362

Pendahuluan

Perkembangan anak usia dini saat ini menghadirkan tantangan baru dalam pembentukan karakter. Arus teknologi dan gaya hidup serba instan membuat sebagian anak terbiasa ingin serba cepat, sehingga mudah marah, tergesa-gesa, dan kesulitan mengendalikan emosi ketika keinginannya tidak terpenuhi. Pendapat Witasari dan Wiyani (2020) dalam artikelnya "Permainan Tradisional untuk Membentuk Karakter Anak Usia Dini" menyimpulkan bahwa permainan tradisional di Indonesia dapat menumbuhkan nilai moral, kerjasama, kesabaran, dan keterampilan sosial anak secara alami. Anak-anak yang rutin bermain permainan tradisional cenderung lebih disiplin, mampu berinteraksi dengan teman sebaya, dan menunjukkan empati lebih tinggi. Sementara itu, Srikandi dan Suardana (t.t.) dalam "Membentuk Karakter Anak Usia Dini melalui Permainan Tradisional" menemukan bahwa permainan tradisional efektif dalam membangun karakter anak, khususnya kesadaran diri, kedisiplinan, dan sikap toleran terhadap teman sebaya. Anak-anak yang berpartisipasi aktif dalam permainan menunjukkan kemampuan mengelola diri dan menghormati aturan permainan dengan lebih baik.

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek, 2023) juga mencatat bahwa tantangan terbesar dalam pendidikan karakter pada PAUD adalah aspek disiplin, kesabaran, dan kontrol emosi. Laporan tersebut menegaskan bahwa 3 dari 5 guru PAUD mengaku kesulitan menghadapi anak yang mudah tantrum dan sulit mengikuti instruksi sederhana. Hal serupa juga terjadi di RA Nurul Hikmah Lenteng, di mana guru menemui anak yang kurang sabar saat bermain bersama, menunggu giliran, atau mengikuti aturan sederhana di kelas. Kenyataan tersebut menegaskan bahwa pendidikan anak usia dini tidak cukup hanya berfokus pada aspek kognitif, melainkan juga perlu diarahkan pada pembentukan karakter sabar melalui strategi pembelajaran yang kreatif, menyenangkan, dan sesuai dengan tahap perkembangan mereka.

Permainan ular tangga dipilih sebagai salah satu metode karena selain sederhana, juga menyenangkan dan fleksibel untuk dimodifikasi. Permainan ini mampu menstimulasi kerja otak kiri dan kanan, mendorong anak untuk berinteraksi, serta membiasakan mereka menunggu giliran dengan sabar. Hal ini sejalan dengan tujuan pembelajaran di RA, yaitu menciptakan suasana kelas yang aktif, kreatif, menyenangkan, sekaligus membangun karakter anak (Ramadhini & Chudari, 2022). Dalam praktiknya, permainan ular tangga dimanfaatkan sebagai media yang memadukan aktivitas bermain dengan penanaman nilai motorik dan karakter.

Berbagai penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa permainan edukatif efektif dalam membentuk karakter anak usia dini. Misalnya, penelitian Oki Witasari (2019) dalam skripsinya berjudul Pembentukan Karakter melalui Permainan Tradisional di TK Diponegoro 140 Rawalo Kecamatan Rawalo Kabupaten Banyumas menemukan bahwa pembentukan karakter anak dilakukan melalui tiga komponen utama, yaitu moral knowing, moral feeling, dan moral action. Temuan ini sejalan dengan artikel Sardiah Srikandi (2020) berjudul Permainan Tradisional untuk Membentuk Karakter Anak Usia Dini. Dalam penelitiannya, kegiatan permainan tradisional seperti Engklek dan Petak Umpet yang dilaksanakan secara rutin selama 30 menit pada hari Senin-Kamis terbukti dapat menumbuhkan berbagai karakter positif.

Dengan demikian, permainan tradisional sangat relevan diterapkan untuk anak usia 5-6 tahun, sekaligus dapat diintegrasikan dalam pembelajaran PAUD melalui pendekatan bermain yang menyenangkan (Witasari & Wiyani, 2020). Meskipun demikian, penelitian-penelitian sebelumnya belum secara khusus mengkaji bagaimana pembentukan karakter sabar melalui permainan ular tangga. Oleh karena itu, penelitian ini menjadi penting untuk dilakukan guna mengisi kekosongan kajian yang ada sekaligus memberikan kontribusi signifikan bagi pengembangan strategi pembelajaran karakter di RA Nurul Hikmah. Atas dasar inilah penelitian ini hadir untuk mengisi celah kajian (research gap) yang belum banyak disentuh oleh penelitian terdahulu. Pertama, terdapat gap konseptual karena kajian tentang pembentukan karakter sabar pada anak usia dini masih sangat terbatas. Kedua, terdapat gap metodologis, yaitu belum banyak penelitian yang memanfaatkan permainan ular tangga yang dimodifikasi sebagai media pembentukan karakter. Ketiga, terdapat gap kontekstual yang berkaitan dengan minimnya penelitian pada lembaga PAUD dengan karakteristik peserta didik yang aktif dan heterogen seperti di RA Nurul Hikmah Lenteng. Kondisi kelas yang dinamis dan beragam kemampuan menuntut strategi pembelajaran yang adaptif, sehingga efektivitas media permainan dalam konteks seperti ini perlu dieksplorasi lebih mendalam. Dengan demikian, penelitian ini menjadi penting karena memberikan kontribusi baru dalam mengembangkan strategi pembelajaran karakter berbasis permainan edukatif yang relevan, inovatif, dan sesuai dengan kebutuhan nyata pembentukan sikap sabar pada anak usia dini.

DOI: 10.31004/obsesi.v10i3.8362

Metodologi

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Metode kualitatif dipilih karena penelitian ini berfokus pada pemahaman mendalam terhadap fenomena pembentukan sikap sabar pada anak usia dini dalam konteks alami tanpa manipulasi variabel. penelitian deskriptif kualitatif berusaha memahami makna dari fenomena yang diteliti melalui pengumpulan data dari situasi yang alamiah, kemudian mendeskripsikannya secara mendalam

Data penelitian dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan catatan. Observasi Peneliti mengamati secara langsung kegiatan pembelajaran reflektif di kelas. Fokus observasi meliputi perilaku anak yang menunjukkan kesabaran seperti menunggu giliran, berbagi alat, dan menyelesaikan tugas. Wawancara dilakukan dengan guru, kepala RA, dan orang tua untuk menggali pemahaman, pengalaman, serta strategi dalam pembentukan nilai sabar. Dokumentasi diperoleh dari dokumen tertulis dan visual seperti catatan harian guru, portofolio anak, foto kegiatan, dan perangkat pembelajaran. Catatan reflektif peneliti yang dibuat selama kegiatan penelitian untuk mendukung data observasi dan wawancara.

Subjek penelitian ini adalah anak-anak kelompok B RA Nurul Hikmah Lenteng yang berusia antara 5-6 tahun, beserta guru kelas dan kepala RA sebagai informan utama. Anak yang kelihatan bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran reflektif di RA. Guru yang terlibat langsung dalam kegiatan pembentukan karakter anak. Kepala RA yang memahami kebijakan dan penerapan program pembiasaan nilai karakter. Orang tua yang bersedia menjadi informan pendukung untuk memperoleh informasi mengenai pembiasaan sikap sabar di rumah. Jumlah subjek penelitian terdiri atas satu kelompok B, 2 guru kelas, 1 kepala RA, dan 2 orang tua sebagai pendukung data. Jumlah tersebut dipandang memadai untuk memperoleh data yang mendalam dan representatif dalam penelitian kualitatif.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan dua sumber data yaitu data primer dan data sekunder. Data primer Data yang diperoleh langsung dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi dengan: Guru kelas dan kepala RA sebagai informan utama, Anak usia 5–6 tahun sebagai subjek penelitian, Orang tua/wali sebagai informan pendukung. Data sekunder adalah Data yang diperoleh dari dokumen dan arsip seperti RPPH, catatan harian guru, hasil karya anak, foto kegiatan, serta referensi penelitian terdahulu yang relevan dengan pembentukan sikap sabar.

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan menggunakan model analisis interaktif Miles dan Huberman yang meliputi tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Reduksi data dilakukan sejak awal pengumpulan data dengan cara menyeleksi, memfokuskan, dan menyederhanakan informasi yang relevan dengan fokus penelitian, seperti praktik penggunaan permainan ular tangga dalam pembelajaran, respons kesabaran anak saat bermain, serta peran guru dalam memandu kegiatan.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan pada kelompok B dengan usia anak antara 5–6 tahun di RA Nurul Hikmah Lenteng. Penelitian berfokus pada bagaimana penerapan permainan ular tangga dapat berkontribusi dalam membentuk karakter sabar pada anak usia dini. Berdasarkan hasil penelitian, diketahui bahwa permainan ular tangga dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang efektif dalam menanamkan nilai kesabaran pada anak.

Pelaksanaan permainan ular tangga pada penelitian ini dirancang secara sistematis, terarah, serta disesuaikan dengan tahap perkembangan anak usia dini. Kegiatan ini mencakup tiga tahapan utama, yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pertama, tahap perencanaan Pada tahap ini, guru menyiapkan seluruh perangkat pembelajaran dengan matang. Media yang digunakan berupa papan ular tangga, dadu, serta pion dengan bentuk dan warna yang menarik agar mampu memotivasi anak. Selain itu, guru menyusun aturan permainan yang sederhana sehingga mudah dipahami oleh anak sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif mereka. Guru juga merumuskan tujuan pembelajaran yang tidak hanya berorientasi pada aspek kognitif, tetapi juga pada pembentukan karakter, khususnya sikap sabar, disiplin, dan sportif. Untuk mendukung tujuan tersebut, guru merancang kegiatan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan agar anak lebih antusias dalam mengikuti permainan. Kedua Tahap Pelaksanaan Pada tahap pelaksanaan, permainan dilakukan secara berkelompok, dengan setiap kelompok terdiri dari 3–4 anak. Pembagian kelompok ini bertujuan untuk melatih kemampuan sosial sekaligus membiasakan anak dalam menunggu giliran. Sebelum permainan dimulai, guru menjelaskan aturan permainan secara jelas dan berulang agar seluruh anak dapat memahaminya. Selanjutnya, permainan berlangsung secara bergiliran sesuai urutan yang telah ditentukan. Dalam proses bermain, anak melempar dadu dan menggerakkan pion sesuai jumlah angka yang diperoleh. Situasi naik tangga dan turun karena ular menjadi pengalaman belajar yang melatih kesiapan mental serta kemampuan mengendalikan emosi anak. Selama kegiatan berlangsung, guru aktif memberikan arahan, bimbingan, serta penguatan terhadap

DOI: 10.31004/obsesi.v10i3.8362

perilaku positif yang ditunjukkan anak. Ketiga Tahap Evaluasi Evaluasi dilakukan melalui pengamatan langsung terhadap perilaku anak selama kegiatan berlangsung. Guru menilai beberapa indikator, seperti kemampuan menunggu giliran, respons terhadap kekalahan, serta kemampuan dalam mengelola emosi. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan yang cukup signifikan pada sebagian besar anak, terutama dalam hal kesabaran. Anak mulai menunjukkan perubahan perilaku yang lebih positif dibandingkan dengan sebelum kegiatan dilaksanakan.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan berulang kali, permainan ular tangga terbukti efektif dalam mengembangkan karakter sabar pada anak. Pada awal kegiatan, sebagian besar anak masih menunjukkan sikap kurang sabar, seperti ingin bermain lebih dulu dan kesulitan menunggu giliran. Namun, setelah kegiatan dilakukan secara berulang, anak mulai memahami konsep bergiliran. Perkembangan ini terlihat dari kemampuan anak dalam menunggu dengan tertib tanpa mengganggu teman, serta meningkatnya kesadaran terhadap aturan permainan. Anak juga mulai menunjukkan sikap menghargai giliran orang lain.

Pada tahap awal, anak cenderung menunjukkan emosi yang cukup tinggi, seperti marah ketika kalah atau kecewa saat harus turun karena ular. Hal ini merupakan bagian dari perkembangan emosional anak usia dini. Namun, melalui pembiasaan yang dilakukan secara konsisten, anak mulai mampu mengelola emosinya dengan lebih baik. Mereka menjadi lebih tenang dalam menghadapi situasi yang tidak sesuai dengan harapan dan tidak lagi menunjukkan reaksi berlebihan seperti menangis atau marah. Selain pengendalian emosi, anak juga mengalami perkembangan dalam menerima hasil permainan. Anak mulai dapat menerima kemenangan maupun kekalahan dengan sikap yang lebih positif. Hal ini ditunjukkan dengan tidak menyalahkan teman, tidak berbuat curang, serta mulai memahami adanya aturan dan konsekuensi dalam permainan. Sikap sportif pun mulai berkembang seiring berjalannya kegiatan.

Keberhasilan pelaksanaan permainan ular tangga didukung oleh beberapa faktor antara lain, Media permainan yang menarik dan sesuai dengan karakteristik anak, Antusiasme serta partisipasi aktif anak dalam kegiatan, Peran guru yang aktif dalam membimbing dan memberikan teladan, Lingkungan belajar yang kondusif. Faktor-faktor tersebut berperan penting dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna.

Meskipun kegiatan berjalan dengan baik, terdapat beberapa hambatan yang muncul selama pelaksanaan, di antaranya: anak masih mengalami kesulitan dalam menunggu giliran pada tahap awal; kondisi emosi anak belum stabil; timbulnya rasa bosan jika durasi permainan terlalu lama. Kendala tersebut merupakan hal yang wajar sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini.

Untuk mengatasi hambatan tersebut, guru melakukan beberapa langkah, seperti menjelaskan aturan permainan secara berulang dengan bahasa sederhana, memberikan contoh langsung sikap sabar kepada anak, memberikan pujian atau penguatan positif terhadap perilaku yang baik, mengatur durasi permainan agar tidak terlalu panjang. Upaya tersebut terbukti efektif dalam membantu anak menyesuaikan diri dengan aturan permainan serta meningkatkan kemampuan dalam mengendalikan perilaku dan emosi.

Pembahasan

Temuan penelitian ini menegaskan bahwa penanaman nilai karakter sabar pada anak usia dini berjalan optimal apabila diintegrasikan melalui metode bermain yang bermakna, konkret, dan bersifat experiential. Keberhasilan implementasi permainan ular tangga di RA Nurul Hikmah Lenteng didasarkan pada mekanisme experiential learning, di mana anak mengonstruksi pemahaman sosial-emosionalnya melalui interaksi nyata dengan media bermain. Hal ini selaras dengan pandangan Suyadi (2014) bahwa anak usia dini belajar secara totalitas menggunakan seluruh panca indra dan emosinya melalui pengalaman yang natural pada fase golden age (Aulia & Sudaryanti, 2023).

Peningkatan kemampuan menunggu giliran secara teoritis berkaitan langsung dengan perkembangan fungsi eksekutif otak (prefrontal cortex). Aktivitas menunggu giliran dalam kelompok kecil memaksa anak melakukan regulasi diri (self-regulation) dan menunda kepuasan (delaying gratification), yang merupakan latihan esensial bagi fungsi eksekutif dalam mengontrol perilaku impulsif (Friwahyuni, 2023). Sejalan dengan itu, Tihnike dan Farida (2023) menyatakan bahwa pembiasaan menunggu giliran secara konsisten merupakan instrumen paling efektif mereduksi perilaku agresif dan egois pada anak usia dini.

Dinamika emosional saat "turun karena ular" menjadi sarana stimulasi resiliensi yang efektif. Transformasi emosi dari respons destruktif menjadi konstruktif terjadi melalui mekanisme scaffolding (Vygotsky dalam Berk, 2013), di mana guru memberikan dukungan psikologis tepat waktu. Melalui pembiasaan repetitif, anak tidak hanya tahu bahwa sabar itu baik (moral knowing), tetapi merasakan cara mengelola kekecewaan secara langsung (moral feeling), lalu memanifestasikannya dengan tetap melanjutkan permainan secara tertib dan jujur (moral action) sesuai tiga komponen pendidikan karakter (Susanti, 2022).

DOI: 10.31004/obsesi.v10i3.8362

Witasari dan Wiyani (2020) mengemukakan bahwa permainan tradisional memiliki keunggulan inheren dalam membangun kecerdasan interpersonal anak karena menuntut kontak mata, negosiasi aturan, dan empati langsung (Fransisca et al., 2020). Dalam konteks RA Nurul Hikmah yang memiliki karakteristik siswa heterogen, modifikasi ular tangga terbukti adaptif, dan nilai kesabaran yang tertanam tidak berdiri sendiri melainkan berkelindan dengan karakter positif lain seperti kejujuran, toleransi, dan kedisiplinan.

Peran guru sebagai model perilaku (modeling) dan pemberi penguatan positif (positive reinforcement) menjadi faktor kunci keberhasilan internalisasi karakter sabar. Menurut teori belajar sosial Bandura (dalam Hurlock, 2013), anak belajar perilaku melalui proses meniru model yang dianggap penting dalam lingkungannya. Oleh karena itu, efektivitas permainan ular tangga sebagai sarana stimulasi karakter sangat bergantung pada kemampuan guru mengelola interaksi, durasi, dan ketersediaan sumber belajar.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa implementasi permainan ular tangga di RA Nurul Hikmah Lenteng secara signifikan mampu membentuk karakter sabar pada anak usia 5–6 tahun. Keberhasilan ini didasarkan pada proses pembelajaran yang bersifat experiential learning, di mana anak tidak sekadar menerima instruksi verbal, tetapi mengalami langsung proses pengolahan emosi melalui media bermain yang konkret. Karakter sabar tercermin secara nyata melalui peningkatan kemampuan anak dalam menunggu giliran, yang secara teoretis merupakan manifestasi dari kematangan fungsi eksekutif otak dalam melakukan regulasi diri (self-regulation) dan menunda kepuasan (delaying gratification)

Dinamika permainan yang melibatkan unsur kemenangan dan kekalahan terbukti efektif melatih resiliensi emosional anak, mengubah respons impulsif menjadi lebih tenang dan sportif sesuai dengan tahap perkembangan moralnya. Meskipun terdapat hambatan berupa keterbatasan durasi dan variasi media, peran guru sebagai model perilaku (modeling) dan pemberi penguatan positif (positive reinforcement) menjadi faktor kunci dalam menginternalisasi nilai-nilai karakter tersebut. Dengan demikian, permainan ular tangga bukan hanya berfungsi sebagai media instruksional kognitif, tetapi juga sebagai instrumen pedagogis yang strategis dalam membangun fondasi karakter sabar dan kematangan emosional anak pada masa peka (golden age).

Ucapan Terima Kasih

Penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Kepala Sekolah dan Guru Kelas B di RA Nurul Hikmah Lenteng atas izin, bantuan, dan kerja sama yang luar biasa selama proses pengumpulan data penelitian ini. Terima kasih juga penulis sampaikan kepada anak-anak Kelompok B yang telah berpartisipasi dengan penuh antusias. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif bagi pengembangan metode pembelajaran karakter di lembaga PAUD.

Daftar Pustaka

Adriana, L. E. (2021). *Konsep sabar dalam menangani anak usia dini: Studi terhadap pemahaman guru di PAUD Anak Bangsa Ungaran Kabupaten Semarang* [Skripsi, Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang]. Walisongo Repository. https://eprints.walisongo.ac.id/id/eprint/13695/

Agustin. (2023). *Pengaruh media ular tangga pintar (UTAR) terhadap hasil belajar kelas V pada mata pelajaran IPS tema keragaman budaya di SDN Dringu tahun ajaran [tahun]* [Skripsi, nama institusi].

Amiroh, A., & Pamungkas, J. (2023). Proses kreativitas bentuk huruf dan angka dalam pembelajaran seni lukis. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(5), 5687–5697. https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i5.5242

Arifin, M. M., & Rahmadhani, N. K. A. (2024). The arts creativity improvement of children aged 4–5 years through finger painting activities at TK Pertiwi 45 Kalisegoro. *BELIA: Early Childhood Education Papers*, 12(1), 1–8. https://doi.org/10.15294/belia.v12i1.66892

Aulia, D., & Sudaryanti, S. (2023). Peran permainan tradisional dalam meningkatkan sosial emosional anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(4), 4565–4574. https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i4.4056

Efendi, J. (2024). *Pembentukan karakter anak sejak usia dini di PAUD*. BPMP Aceh. https://bpmpaceh.kemendikdasmen.go.id/pembentukan-karakter-anak-sejak-usia-dini-di-paud/

Etnawati, S., & Pamungkas, J. (2022). Penggunaan media lukis dalam pembelajaran seni untuk mengembangkan multiple intelegensi anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 5960–5969. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.2766

Fransisca, R., Wulan, S., & Supena, A. (2020). Meningkatkan percaya diri anak dengan permainan ular tangga

DOI: 10.31004/obsesi.v10i3.8362

edukasi. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 630–638. https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.405

Friwahyuni, D. (2023). Implementasi media permainan ular tangga edukatif dalam menanamkan karakter berkebinekaan global pada anak usia 5-6 tahun. *JECIE (Journal of Early Childhood and Inclusive Education)*, 7(1), 35–42.

Handayani, S., Hidayati, N., & Khotimah, N. (2023). Peningkatan kreativitas seni melalui pembelajaran sains pencampuran warna dengan teknik finger painting pada anak usia dini. *Journal of Education Research*, 4(2), 801–813. https://doi.org/10.37985/jer.v4i2.271

Henny, H., Saleh, R., Marwah, M., Kurniati, A., & Suhardin, N. (2023). Stimulasi perkembangan aspek seni anak usia dini. *Generasi Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 6(1), 1–10. https://doi.org/10.25299/ge.2023.vol6(1).12249

Hidayah, R. N., & Arbarini, M. (2025). Studi kualitatif tentang pembentukan karakter anak usia dini melalui permainan tradisional di PAUD. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(5), 1545–1558. https://doi.org/10.31004/obsesi.v9i5.7053

Ma'rifat, R. A., Suraharta, I. M., & [Inisial Penulis Ketiga]. (2024). Konsep pendidikan karakter anak usia dini. *[Nama Jurnal]*, 2(2), 306–312.

Mayar, F., Fitri, R. A., Isratati, Y., Netriwinda, N., & Rupnidah, R. (2022). Analisis pembelajaran seni melalui finger painting pada anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 2795–2801. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.1978

Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (3rd ed.). Sage.

Mutaqin, M. Z. (2022). Konsep sabar dalam belajar dan implikasinya terhadap pendidikan Islam. *Journal of Islamic Education: The Teacher of Civilization*, 3(1), [halaman]. https://doi.org/10.30984/jpai.v3i1.1853

Nuraeni. (2016). Pendidikan karakter pada anak usia dini. *Jurnal Paedagogy*, 3(1), 65–73.

Ole, A. A. (2025). Pendidikan karakter anak usia dini dalam keluarga. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan (JIIP)*, 8(5), 4570–4574. https://doi.org/10.54371/jiip.v8i5.7860

Pebrianty, R. D., & Pamungkas, J. (2023). Menggambar sebagai alternatif pendekatan konsepsi pendidikan seni rupa anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 536–547. https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.3696

Pragista, F. N. (2025, September). *Permainan ular tangga untuk pengembangan nilai moral pada anak*. Kompasiana.

Priyanti, N. Y. (2021). *Upaya meningkatkan kemampuan sosial emosional anak melalui permainan ular tangga pada kelompok B di TK Al Khairiyah Jatibening, Bekasi* [Skripsi, nama institusi].

Putri, M. K., & Pamungkas, J. (2023). Back to nature sebagai strategi pembelajaran seni lukis anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(5), 5249–5260. https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i5.4989

Ramadhini, N. I. C., & Chudari, I. N. (2022). Metode bermain menggunakan permainan ular tangga untuk mengendalikan emosi dan perilaku agresif siswa. *Didaktika*, 2(1), 181–189. https://ejournal.upi.edu/index.php/didaktika/article/view/38149

Russo-Netzer, P., Tarrasch, R., & Niemiec, R. M. (2023). A meaningful synergy: The integration of character strengths and the three types of meaning in life. *Social Sciences*, 12(9), Article 494. https://doi.org/10.3390/socsci12090494

Safrilsyah, S., Fitri, P. R., & Karjuniwati, K. (2023). Patience and psychological welfare on students working part-time during COVID-19 in Banda Aceh. *Psikoislamedia: Jurnal Psikologi*, 8(1), [halaman]. https://doi.org/10.22373/psikoislamedia.v8i1.14802

Salim. (2022). *Dasar-dasar pendidikan karakter*. Yayasan Kita Menulis.

Sari. (2025). *Permainan ular tangga sebagai media edukasi perilaku hidup bersih dan sehat (PHBS) pada PAUD Al Khair Jonggol Bogor*.

Srikandi, S., Suardana, I. M., & Sulthoni, S. (2020). Membentuk karakter anak usia dini melalui permainan tradisional. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 5(12), 1854–1859. https://doi.org/10.17977/jptpp.v5i12.14364

Sugiyono. (2016). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Susanti, D., & Desyandri, D. (2022). Dampak penggunaan metode finger painting terhadap perkembangan seni anak usia dini. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 5(3), 365–372. https://doi.org/10.31004/aulad.v5i3.403

DOI: 10.31004/obsesi.v10i3.8362

Susanti, S. E. (2022). Pendidikan karakter dalam membangun kecerdasan moral bagi anak usia dini perspektif Thomas Lickona. *TRILOGI: Jurnal Ilmu Teknologi, Kesehatan, dan Humaniora*, 3(1), 10–17. https://doi.org/10.33650/trilogi.v3i1.3396

Tihnike, D., & Farida, H. (2023). Mengembangkan kemampuan emosional anak melalui kegiatan pembiasaan sabar menunggu giliran.

Wahyuni, A., & Safitri, B. N. (2021). Permainan musik feeling band sebagai strategi peningkatan sikap sabar anak usia 4-5 tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 1439–1448. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1778

Witasari, O. (n.d.). *[Judul lengkap karya]*. Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri Purwokerto.

Witasari, O., & Wiyani, N. A. (2020). Permainan tradisional untuk membentuk karakter anak usia dini. *JECED: Journal of Early Childhood Education and Development*, 2(1), 52–63. https://doi.org/10.15642/jeced.v2i1.567

Yulianti. (n.d.). *Penerapan permainan ular tangga untuk mengembangkan kemampuan kognitif pada anak di TK IT Cendikia Kecamatan Banjar Agung Kabupaten Tulang Bawang* [Skripsi, nama institusi].

Zakiah, N. (2024). Peningkatan sikap sabar dan tawakal melalui metode pembelajaran reflektif di MIN 2 Bima.