

Pengembangan Media Ular Tangga Raksasa pada Kemampuan Mengenal Angka Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Islam Bakti 71 Sialang Gaung

Pitri Devasari¹, Dwi Novri Asmara², Agus Saputra³

^{1,2,3}Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Dharmas Indonesia

Correspondence Email: pitridevasari@gmail.com

Abstrak: Penelitian Ini Bertujuan Untuk Mengembangkan Media Ular Tangga Rakasasa Pada Kemampuan Mengenal Angka Anak Usia Dini Tk Islam Bakti 71 Sialang Gaung. Meningkatkan Tingkat Perkembangan Dan Kemajuan Yang Dicapai Anak-Anak Setelah Proses Belajar Dalam Jangka Waktu Tertentu. Hasil Penelitian Menunjukkan Bahwa Media Ular Tangga Raksasa menggunakan Jenis Penelitian Research And Development (R&D) Yang Bertujuan Untuk Menghasilkan Suatu Produk Baru Dari Hasil Pengembangan. Metode Pengembangan Ini Menggunakan Pengembangan ADDIE Yaitu Analisis, Perancangan, Pengembangan, Implementasi Dan Evaluasi. Hasil penilaian oleh ahli media secara keseluruhan mendapatkan presentase 89% dengan kategori sangat valid, penilaian dari ahli materi mendapatkan presentase 80% dengan kategori sangat valid, dan penilaian oleh ahli bahasa mendapatkan presentase 88% dengan kategori sangat valid.

Kata Kunci: Ular Tangga, Mengenal Angka, Anak Usia Dini.

Abstract: *This study aims to develop giant snakes and ladders media on the ability to recognize numbers in early childhood at TK Islam Bakti 71 Sialang Gaung. Increase the level of development and progress achieved by children after the learning process in a certain period of time. The results of the study show that the giant snakes and ladders media uses the type of Research and Development (R&D) which aims to produce a new product from the results of the development. This development method uses ADDIE development, namely analysis, design, development, implementation and evaluation. The results of the assessment by media experts as a whole get a percentage of 89% with a very valid category, the assessment by material experts gets a percentage of 80% with a very valid category, and the assessment by language experts gets a percentage of 88% with a very valid category.*

Keywords: Snakes and Ladders; Recognizing Numbers; Early Childhood

Keywords: content, formatting, manuscript.

PENDAHULUAN

Menurut undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pasal 1 angka 14 menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini (paud) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Pendidikan diberikan menggunakan rangsangan dengan tujuan untuk mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangan baik secara jasmani maupun rohani. Di samping pertumbuhan anak pada usia dini berlangsung sangat cepat, masa prasekolah merupakan masa kesempatan ideal bagi anak untuk belajar mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya yang diungkapkan oleh (aghnaita, 2017).

Usia dini adalah usia 0 sampai 6 tahun yang mengalami pertumbuhan yang sangat pesat, dan perkembangan yang sangat fundamental untuk perkembangan selanjutnya (shofia dan dadan 2021). Pada usia dini disebut dengan golden age, karena pada masa ini masa emas yang sangat menentukan bagaimana kehidupan anak selanjutnya. anak usia dini merupakan anak yang terletak pada rentang usai 0- 6 tahun, pada masa ini pertumbuhan kecerdasan anak bertambah dari 50% jadi 80%. Sedemikian berartinya masa ini sehingga usia dini diucap bagaikan golden age atau usia keemasan (Sablez dan pransiska, 2020). Menurut mansur dalam anak usia dini adalah kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangannya (children et al. 2020).

Kemampuan yang berhubungan dengan berhitung atau konsep berhitung permulaan seperti mengenal angka (lambang bilangan), menyebutkan urutan bilangan, menghitung benda, meniru lambang bilangan, mengenal himpunan sederhana dengan nilai yang berbeda, penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian dengan menggunakan konsep ke abstrak, menghubungkan lambang bilangan dan konsep bilangan dan menciptakan bentuk benda sesuai dengan konsep bilangan yang diungkapkan (masliyah & veryawan, 2020).

Kemampuan tersebut akan berkembang sesuai dan sejalan dengan perkembangan mereka. Kemampuan tersebut dapat di stimulus dengan berbagai cara salah satunya menggunakan media sebagai alat bantu. Alat permainan yang dimaksud dapat berupa permainan edukatif yang dapat memberikan konsep secara konkret bagi anak yang sedang berkembang. Permainan ular tangga merupakan permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Permainan ular tangga telah digunakan para peneliti terdahulu untuk membantu pembelajaran anak (rasmani et al., 2023).

Berdasarkan hasil analisis permasalahan diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan suatu “Pengembangan Media Ular Tangga Raksasa Pada Kemampuan Mengenal Angka Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Islam Bakti 71 Sialang Gaung”.

LANDASAN TEORI

Media Ular Tangga Raksasa merupakan media pembelajaran berbentuk permainan ular tangga dengan ukuran besar yang dirancang khusus untuk anak usia dini. Media ini menggabungkan aspek bermain dan belajar untuk membantu anak mengenal angka dan konsep bilangan secara konkret dan menyenangkan. Kemampuan Mengenal Angka adalah Kemampuan anak untuk mengenali, mengidentifikasi, dan memahami angka serta urutan bilangan yang menjadi dasar dalam pengembangan kemampuan berhitung dan numerasi. Anak Usia 5-6 Tahun di TK merupakan Kelompok anak yang berada dalam rentang usia 5 sampai 6 tahun yang sedang mengikuti pendidikan taman kanak-kanak (TK), pada tahap perkembangan kognitif praoperasional yang memerlukan metode pembelajaran konkret dan interaktif

Kemampuan Numerasi pada Anak Usia Dini. Kemampuan numerasi merupakan dasar dari perkembangan matematika yang meliputi pengenalan angka, pemahaman urutan angka, menghitung, serta operasi matematika sederhana. Anak usia 5-6 tahun mulai mengenal angka dan konsep bilangan secara konkret, sesuai dengan tahap perkembangan kognitif praoperasional menurut Jean Piaget. Pada tahap ini, anak belajar melalui pengalaman langsung dan manipulasi objek yang nyata sehingga pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan sangat efektif untuk meningkatkan kemampuan numerasi mereka (Handayani, 2015).

Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget. Menurut Piaget, anak usia 5-6 tahun berada pada tahap praoperasional yang ditandai dengan kemampuan berpikir yang masih konkret dan egosentris. Anak pada tahap ini memerlukan media pembelajaran yang konkret dan edukatif agar dapat memahami konsep abstrak seperti angka dan bilangan dengan lebih baik. Oleh karena itu, media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan sangat diperlukan untuk mendukung perkembangan kognitif mereka (Azzahra dkk, 2024).

Media Pembelajaran Ular Tangga sebagai Alat Permainan Edukatif (APE) Media ular tangga merupakan salah satu alat permainan edukatif yang efektif digunakan untuk mengenalkan konsep angka dan bilangan pada anak usia dini. Permainan ini memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan kemampuan mengenal angka 1-6 secara signifikan. Penelitian menunjukkan bahwa media ular tangga raksasa yang dikembangkan memiliki validasi tinggi dari ahli materi dan media serta praktisi, dan terbukti layak digunakan untuk meningkatkan kemampuan numerasi anak TK.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian dan pengembangan ini menggunakan model pengembangan ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation) yaitu terdiri dari lima tahapan prosedur pengembangan yang meliputi analisis (Analyze), perancangan (design), pengembangan (development), implementasi (implementation), dan tahap terakhir evaluasi (Evaluation). Model ADDIE memudahkan peneliti mengembangkan media ular tangga raksasa.

Subjek uji coba dalam penelitian adalah uji validasi ahli (ahli media, ahli materi dan ahli bahasa), uji praktikalitas, dan uji efektivitas. Penelitian ini menggunakan jenis data primer. Data yang langsung didapatkan dari subjek penelitian yakni dari pakar/ahli, dari anak dan guru yang melaksanakan pembelajaran dengan media ular tangga raksasa berbasis model ADDIE.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian yaitu observasi, angket dan dokumentasi. Observasi difokuskan untuk mengamati proses pembelajaran yang berlangsung terutama terkait media yang digunakan, amati ketersediaan, kualitas dan pemanfaatan media pada proses belajar. Angket berfungsi untuk pengambilan penilaian terhadap media ular tangga raksasa dari validasi ahli, kepraktisan media menurut pandangan guru dan keefektifan dalam proses belajar anak, sedangkan dokumentasi digunakan untuk pengambilan bukti foto dalam pengambilan data.

Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah analisis kuantitatif dan kualitatif deskriptif. Data penelitian yang dianalisis menggunakan analisis kuantitatif adalah analisis kualitas media yang dilakukan oleh 3 validator untuk mengetahui kualitas media ular tangga raksasa dengan cara melakukan analisis dari hasil lembar validasi ahli media, ahli materi dan ahli bahasa, analisis kepraktisan media yang dilakukan oleh 1 orang guru, analisis keefektifan yang dilakukan dengan cara melihat keefektifan media ular tangga raksasa dalam proses pembelajaran anak. Analisis data diperoleh merupakan data kuantitatif, dari hasil yang diperoleh dapat dihitung persentasenya menggunakan rumus berikut!

Tabel 1. Tabel Kategori Penilaian Media ular tangga raksasa

No	Kriteria	Kategori
1	$0 \leq v \leq 20$	Tidak Valid/praktis
2	$20 < v \leq 40$	Kurang Valid/praktis
3	$40 < v \leq 60$	Cukup Valid/praktis
4	$60 < v \leq 80$	Valid/praktis
5	$80 < v \leq 100$	Sangat Valid/praktis

Pengambilan keputusan tentang kualitas media dalam uji coba media ular tangga raksasa menggunakan skala likert (Sugiyono, 2019). Analisis kualitatif digunakan untuk mengolah data dari hasil data para ahli dan calon pengguna. Teknik analisis kualitatif dilakukan dengan mengklasifikasi informasi berupa tanggapan, kritik dan saran perbaikan yang terdapat pada angket yang sudah terisi angka penilaian. Informasi tersebut digunakan untuk perbaikan produk pengembangan media ular tangga raksasa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini, peneliti mengembangkan sebuah media pembelajaran, produk yang dihasilkan yaitu media ular tangga raksasa. Dalam media tersebut terdapat langkah-langkah dalam proses pembelajaran sehingga anak yang mengikuti proses pembelajaran lebih mengerti apa yang disampaikan guru dalam pembelajaran. Dalam proses pengembangannya

peneliti menggunakan model addie yang terdiri dari 5 tahapan yaitu : analyze, design, development, implementation, and evaluation.

Hasil Tahap Analisis

Tahap ini merupakan tahap awal yang dilakukan dalam penelitian pengembangan ini. Pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan dan analisis karakteristik anak.

Analisis kebutuhan

Pada tahap ini analisis di tk islam bakti 71 sialang gaung kabupaten dharmasraya, kurikulum, modul yang digunakan sesuai dengan kebutuhan anak di tk tersebut, namun media pembelajaran yang digunakan masih minim atau kurang menarik untuk memotivasi anak dalam proses belajar, dengan berbagai media yang inovatif dapat mempermudah guru untuk melangsungkan proses pembelajaran yang kreatif dan inovatif yang dapat mempermudah guru untuk melangsungkan proses pembelajaran maka peneliti tertarik untuk mengembangkan media ular tangga raksasa untuk memudahkan anak dalam proses pembelajaran khususnya dalam mengenal angka.

Analisis karakteristik anak

Pada tahap analisis ini berkaitan dengan beberapa hal yang berhubungan dengan sifat maupun watak anak, pada dasarnya setiap anak memiliki sifat dan watak yang beranekaragam bentuknya. Seperti halnya anak di tk islam bakti 71 sialan gaung memiliki sifat yang beranekaragam. Karakteristik anak di tk islam bakti 71 Sialang gaung dengan rata-rata usia anak disekolah tersebut 5-6 tahun yang mana pada usia tersebut adalah masa anak mengemabngkan diri dengan proses bermain sambil belajar. Karena keanekaragaman sifat dan watak tersebut maka beranekaragam pula cara anak dalam gaya belajar, serta minat dan bakatnya. Maka dari itu peneliti mengembangkan media ular tangga raksasa untuk menyelaraskan berbagai keanekaragaman sifat atau karakter anak dalam proses pembelajaran.

Hasil Perancangan

Rancangan kerangka media ular tangga raksasa untuk mengenalkan angka anak usia 5-6 tahun di taman kanak-kanak sebagai berikut:


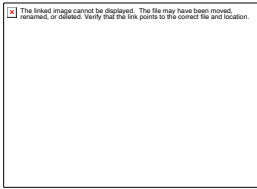

1. Mendesain media ular tangga raksasa menggunakan aplikasi canva.
2. Merancang media ular tangga raksasa dengan menggunakan peralatan berupa: kertas polyester dengan ketebalan 230 gsm,kain panel, cutter, gunting, benang, jarum penjahit dan kapas.
3. Merancang materi sesuai dengan capaian pembelajaran anak
4. Penyajian media ular tangga raksasa dijelaskan seecara berurutan yang terdiri dari pembukaan, isi materi dan penutupan sesuai dengan modul ajar.

Hasil desain karakter, cover, dan isi media ular tangga dapat dilihat sebagai berikut!

1. Desain karakter ular tangga
2. Karakter ular tangga ini adalah karakter yang akan sering muncul dihalaman media ular tangga. Karakter ular tangga ini dirancang menggunakan aplikasi canva.
3. Desain cover dan isi media ular tangga raksasa

Cover dan isi didalam ular tangga raksasa dirancang menggunakan aplikasi canva. Ini merupakan salah satu aplikasi serbaguna yang dapat membuat desain logo, poster, brosur,, cover buku dan sebagainya. Beriikut persiapan dalam pembuatan kerangka media ular tangga raksasa

Tabel 2. Kerangka Dadu Media Ular Tangga Raksasa

No	Gambar	Keterangan
1.		Kain panel
2.		Gunting, jarum jahit, korek, dan benang
3.		Kapas

Adapun langkah-langkah dalam pembuatan media ular tangga raksasa sebagai berikut:

Langkah membuat media ular tangga raksasa

Merancang media ular tangga menggunakan aplikasi canva. Desain yang telah dibuat siap dicetak di percetakan dengan lebar 100 cm dan panjang 150 cm (percetakan baliho, spanduk dan sebagainya)

Langkah-langkah membuat dadu untuk media ular tangga raksasa

Enam lembar kain panel di gunting dengan ukuran 30 cm di kedua sisi. Kain yang telah di potong, satu persatu dijahit dan di satukan membentuk sebuah kotak. Masukkan kapas kedalam kain yang di jahit. Kemudian jahit bulatan hitam atau angka dadu disemua sisi dadu.



Gambar1. Hasil Perancangan Media Ular Tangga Raksasa

Hasil Tahap Pengembangan

Tahap pengembangan dilakukan uji validasi, lembar validasi yang dianalisis pada bagian ini adalah lembar validasi media ular tangga raksasa yang digunakan untuk melihat kualitas media ular tangga raksasa sebelum memasuki tahap selanjutnya. Validasi dilakukan oleh 3 orang tim ahli yakni, ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Hasil validitas pada tahap pengembangan dapat dilihat pada tabel dibawah ini!

Tabel 3. Data Hasil Uji Validita Smedia Ular Tangga Raksasa

No	Validator	Hasil $v = \frac{f}{n} \times 100\%$	Kategori	Keterangan
1.	Nanik setiawati, m.pd	$V = \frac{24}{30} \times 100\%$ $V = 80\%$	Sangat valid	Dosen fkip undhari validator hali materi

2.	dodi widia nanda, m. Tesol	$V = \frac{20}{25} \times 100\%$ V=80%	Sangat valid	Dosen Fkip Undhari validator ahli media
3.	Rendi marlianda , m.pd	$V = \frac{22}{25} \times 100\%$ V=88%	Sangat valid	Dosen fkip undhari validator ahli Bahasa

Hasil Tahap Implementasi

Setelah media ular tangga raksasa dinyatakan valid oleh validator maka media ular tangga raksasa dinyatakan layak oleh untuk di uji cobakan kepada calon pengguna. Uji coba produk dilakukan pada tanggal 6, 7 september 2024. Tahap uji coba produk dilakukan uji coba praktikalitas yang dialkukan oleh 1 orang guru dan uji efektivitas yaitu lembar pengamatan anak. Hasil uji coba ini dijadikan acuan untuk media ular tangga raksasa yang dikembangkan di tk islam bakti 71 sialang gaung yang diikuti 10 orang. Uji coba ini dilakukan 1 kali pertemuan, dalam proses pembelajaran uji coba produk menyesuaikan dengan modul ajar yang telah ditetapkan sekolah dan dilaksanakan dengan penelitian berupa lembar praktikalitas yang di ceklis langsung oleh guru serta lembar pengamatan anak untuk hasil uji coba kepraktisan dan efektifan media ular tangga raksasa untuk mengenalan angka anak usia 5-6 tahun. Hari uji coba hari pertama dilakukan pada tanggal 3 september 2024. Sebelum menggunakan media ular tangga raksasa dalam proses pembelajaran mengenal angka anak usia dini peneliti me wawan carai salah satu guru dengan membawa angket respon guru yang di ceklis menganalisis kebutuhan dan karakteristik di tk.

Uji coba hari kedua dilakukan pada tanggal 6 september 2024. Sebelum menggunakan media ular tangga raksasa dalam proses pembelajaran peneliti menganalisis kebutuhan dan karakteristik di tk kemudian menyampaikan langkah-langkah kegiatan dalam proses pembelajaran pada guru sesuai dengan modul ajar. Adapun materi yang akan disampaikan adalah mengenal angka, mengenal konsep dan menggunakan kemampuan berhitung serta pengenalan pola dan pengukuran untuk menyelesaikan tugas/kegiatan yang diberikan.

Hari ketiga dilakukan pada tanggal 9 september 2024. Uji coba kelompok kecil yang berjumlah 10 orang anak. Sesuai dengan modul ajar dengan topic, pembukaan yang dilakukan dari jam 07:30-09:10 yang pertama anak mengikuti kegiatan pagi, selanjutnya pembukaan yang dimulai dengan salam, doa harian dan surat pendek, kemudian makan dan istirahat. Pada jam 09:40-10:45 masuk pada kegiatan inti, yang pertama guru menjelaskan tentang topic pembelajaran hari ini, guru menjelaskan tentang media ular tangga raksasa pembelajaran yang akan digunakan guru, guru mengajak anak bernyanyi dan kemudian melakukan kegiatan penutup yang sesuai dengan modul ajar.

Tabel 4.Data Hasil Uji Praktikalitas Media Ular Tangga Raksasa

No	Nama guru	Hasil $p = \frac{f}{n} \times 100\%$	Kategori	Keterangan
1.	Fitri yeni,	$p = \frac{37}{40} \times 100\%$ P= 92%	Sangat valid	Guru kelas

Pada tahap implementasi juga didapatkan hasil uji efektifas, hasil tersebut dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 5. Data Uji Efektivitas Media Ular Tangga Raksasa

No	Kriteria	Jumlah	Hasil $p = \frac{f}{n} \times 100\%$
1.	Uji coba media ular tangga raksasa	10	$V = \frac{9}{10} \times 100\%$ v= 91%

Hasil Tahap Evaluasi

Pada tahap ini merupakan tahap terakhir dalam model pengembangan addie yaitu tahap evaluasi. Hasil tahap ini dilakukan dengan menganalisis data hasil penelitian yang diperoleh. Kevalidan media ular tangga raksasa dari validator (tim ahli) dengan kategori sangat valid. Kemudian kepraktisan dilihat dari data angket respom guru dan analisis kepraktisan media ular tangga rasasa dari 1 orang guru di tk islam bakti 71 sialang gaung dengan kategori sangat praktis. Sedangkan data hasil analisis keefektifan dapat dilihat dari uji coba media ular tangga raksasa pada anak di tk islam bakti 71 sialang gaung dengan presentase 93% dengan kategori sangat efektif.

PEMBAHASAN

Uji validitas

Menurut sugiyono (2019) uji validitas ketepatan untuk mengukur sesuatu yang akan diukur. Uji validitas berfungsi untuk melihat apakah suatu media tersebut valid atau tidak valid. Media yang dimaksud disini merupakan media ular tangga mengenalan angka anak usia dini. Dalam penelitian ini telah dilakukan uji validitas dengan 3 tim ahli (dosen). Uji validitas dilakukan oleh ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Hasil penilaian oleh ahli media secara keseluruhan mendapatkan presentase 89% dengan kategori sangat valid, penilaian dari ahli materi mendapatkan presentase 80% dengan kategori sangat valid, dan penilaian oleh ahli bahasan mendapatkan presentase 88% dengan kategori sangat valid. Dari hasil yang didapatkan dari ke-3 ahli maka media ular tangga raksasa dapat dinyatakan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Uji praktikalitas

Menurut kamus besar bahasa indonesia praktikalitas atau kepraktisan diartikan sebagai satu yang bersifat praktis atau efisien. Fithriyah dan abdur (2013) di dalam ayu (2020) menyebutkan sebelum media diterapkan dalam proses prembelajaran media yang dikembangkan perlu dilakukan uji kepraktisan terlebih dahulu untuk mengetahui tingkat kepraktisan media yang digunakan. Artinya uji kepraktisan bertujuan untuk menguji apakah media sudah praktis dan mudah dalam pemakaiannya oleh calon pengguna. Media dalam penelitian adalah media ular tangga raksasa yang telah dilakukan uji praktikalitas oleh 1 orang guru di tk islam bakti 71 sialang gaung. Hasil uji praktikalitas mendapatkan skor 92% dengan kategori sangat praktis. Hal ini menunjukkan bahwa media ular tangga raksasa mengenalan angka pada anak usia dini sudah praktis dan layak digunakan.

Uji efektivitas

Menurut ravianto (2014) dalam aslam (2021) pengertian uji efektivitas merupakan pengujian suatu kegiatan yang dilakukan untuk melihat efek dan pengaruh terhadap sasaran yang dituju. Dalam penelitian ini pengujian yang dilakukan adalah mengukur tingkat keberhasilan penggunaan media ular tangga raksasa dalam hasil muncul atau tidak munculnya capaian pembelajaran anak yang diinginkan tentang mengenalkan angka ank usia dini. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, uji coba efektivitas media ular tangga raksasa mendapatkan.

SIMPULAN

Berdasarkan pengembangan serta uji coba produk yang telah dilaksanakan oleh peneliti di tk islam bakti 71 sialang gaung terhadap media ular tangga raksasa maka dapat diberikan simpulan sebagai berikut:

Pengembangan media ular tangga raksasa tema mengenalkan angka anak usia dini di tk islam bakti 71 sialang gaung dilaksanakan dengan menggunakan prosedur pengembangan addie. Hasil analisis media ular tangga raksasa yang dikembangkan pada tema pengenalan angka anak usia dini berdasarkan validasi aspek media termasuk kategori “sangat valid”, berdasarkan aspek materi termasuk dalam kategori “sangat valid”, dan berdasarkan validasi ahli bahasa termasuk ke dalam kategori “sangat valid”. Deskripsi uji praktikalitas berdasarkan pandangan pendidik menunjukkan media ular tangga raksasa dalam kategori “sangat praktis”. Berdasarkan uji efektivitas pandangan peserta didik media ular tangga raksasa pada kategori “sangat efektif”. Berdasarkan hasil deskriptif validasi ahli, uji praktikalitas dan uji efektivitas dapat disimpulkan bahwa produk media ular tangga raksasa ini layak digunakan dalam mengenalkan angka anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Aghnaita, A. (2017). Perkembangan Fisik-Motorik Anak 4-5 Tahun Pada Permendikbud no. 137 Tahun 2014 (Kajian Konsep Perkembangan Anak). *Al-Athfal: Jurnal Pendidikan Anak*, 3(2), 219–234. <https://doi.org/10.14421/al-athfal.2017.32-09>
- Azzahra, D. Z., Nafiqoh, H., & Rakhman, A. (2024). Pengembangan media ular tangga untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan 1-6 pada anak usia 5-6 tahun di TK Al Akmal Batujajar. *Jurnal Ceria*, Vol 7 (1).
- Children, E., Macam, B., Untuk, P., & Usia, A. (2020). Pop Up Book Design As An Introduction Media About Profession For Early Children. 9(1).
- Handayani, N. (2015). Pengaruh media permainan ular tangga terhadap kemampuan literasi numerasi anak usia 5-6 tahun. *Jurnal PAUD Teratai*, Vol 12(1), 1-9.
- Rasmani, U. E. E., Wahyuningsih, S., Nurjanah, N. E., Jumiatmoko, J., Widiastuti, Y. K. W., & Agustina, P. (2023). Multimedia Pembelajaran Interaktif untuk Guru PAUD. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 10–16. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.3480>
- Shofia, M., & Dadan, S. (2021). Pembelajaran di Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 05(01), 1561.
- Sablez, L., & Pransiska, R. (2020). Analisis Pengaruh Mendongeng terhadap Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4, 3550–3557.