



Pengaruh Permainan Ular Tangga Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Kelompok B Di RA An-Najah Kota Mataram Kecamatan Selaparang

Maelani Tazun Nisa Febrianti¹, Sukardi², Ika Rachmayani³.

^{1,2,3}. Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, FKIP, Universitas Mataram, Mataram, Indonesia.

DOI: <https://doi.org/10.29303/Goescienceed.v6i4.1460>

Article Info

Received: 22 October 2025

Revised: 26 November 2025

Accepted: 30 Desember 2025

Correspondence:

Email:

maelanitazunnisa@gmail.com

Abstract: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh permainan ular tangga terhadap perkembangan kognitif anak kelompok B di RA An-Najah Desa Dasan Agung Kecamatan Selaparang. Metode yang digunakan adalah eksperimen dengan desain *one group pretest-posttest* pada anak usia 5-6 tahun. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi dengan instrumen lembar observasi perkembangan kognitif. Analisis data menggunakan uji t berpasangan dan uji N-Gain. Hasil pretest menunjukkan rata-rata skor 42,3 sedangkan posttest meningkat menjadi 79,7 Uji t_{hitung} sebesar 3,464 dengan signifikansi sebesar $0,00 < 0,05$, yang berarti terdapat peningkatan signifikan pada perkembangan kognitif anak setelah perlakuan. Nilai N-Gain rata-rata sebesar 64,83 yang termasuk dalam kategori sedang, menunjukkan efektivitas media permainan ular tangga dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak. Dengan demikian, ada pengaruh permainan ular tangga terhadap perkembangan kognitif anak kelompok B di RA An-Najah kota mataram kecamatan selaparang.

Keywords: anak usia dini, media pembelajaran, perkembangan kognitif, permainan ular tangga.

Citation: Febrianti, N., T., M., Sukardi, S., & Rachmayani, I. (2025). Pengaruh Permainan Ular Tangga Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Kelompok B Di RA An-Najah Kota Mataram Kecamatan Selaparang. . *Journal Pendidikan, Sains, Geologi dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 6(4), 2340-2346. doi: <https://doi.org/10.29303/Goescienceed.v6i4.1460>

Pendahuluan

Perkembangan anak usia dini mencakup 6 aspek perkembangan yaitu pemahaman nilai-nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional dan seni (Novitasari & Fauziddin, 2021). Salah satu aspek yang di kembangkan adalah aspek perkembangan kognitif. Aspek kognitif merupakan kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa (Astawa, 2022). Perkembangan kognitif pada anak usia dini adalah fondasi penting dalam membentuk kemampuan *intelektual* yang diperlukan di masa depan (Fitriyani, 2025).

Pada usia 5-6 tahun, anak berada dalam tahap perkembangan kognitif yang pesat, di mana mereka mulai mengembangkan kemampuan berpikir logis, memori, persepsi angka, huruf dan pemahaman konsep dasar (Ardila, 2024). Sejalan dengan pendapat Setiawati (2017) berpendapat bahwa perkembangan kognitif anak usia dini dapat dikembangkan melalui interaksi.

Saat ini, banyak anak usia dini yang menghabiskan waktu berlebihan dengan perangkat digital, seperti gadget dan televisi. Penggunaan yang tidak terkontrol ini dapat menghambat perkembangan kognitif mereka,

Email: maelanitazunnisa@gmail.com

termasuk kemampuan berpikir kritis, memori, dan keterampilan sosial-emosional (Tsaqilatussyifa, 2025). Menurut Fahrudin (2022) sebanyak 50,00% anak berada pada tingkat perkembangan kognitif yang masih rendah. Hal ini menimbulkan kekhawatiran terhadap kemunduran dalam aspek kognitif anak, seperti kemampuan berpikir kritis, memori, dan keterampilan matematika dasar. Dalam menghadapi fenomena ini, penting bagi pendidik dan orang tua untuk mencari *alternatif* media pembelajaran yang tidak hanya menyenangkan, tetapi juga dapat merangsang perkembangan kognitif anak.

Garcia (2016) menjelaskan pentingnya mengembangkan kemampuan kognitif anak berdasarkan pendapat Jean Piaget, yaitu agar anak mampu mengembangkan daya persepsinya berdasarkan apa yang anak lihat, dengar, dan rasakan sehingga anak akan memiliki pemahaman yang utuh dan komprehensif. Piaget (1923) menyatakan bahwa perkembangan kognitif anak berkembang melalui tahapan bertingkat sesuai usia. Anak usia 5-6 tahun berada di antara tahap praoperasional dan mulai memasuki tahap operasional konkret, di mana mereka mulai mampu berpikir logis secara terbatas dan memahami simbol.

Penjelasan teori Piaget tentang peningkatan kemampuan kognitif anak, (Hulu, 2025). a) Tahapan sensorimotor (0-2 Tahun): Anak-anak belajar melalui indra dan gerakan fisik. Mereka tidak dapat memahami dunia melalui simbol atau presentasi karena mereka belajar tentang konsep objek permanen, yaitu benda yang tidak terlihat tetapi tetap ada; b) Tahap praoperasional (2-7 Tahun): anak-anak mulai menggunakan simbol, seperti kata kata dan gambar, untuk mewakili ide atau objek. Kemampuan simbolik mereka telah berkembang pesat, tetapi mereka masih menghadapi masalah berpikir logis. Pada tahap ini, anak-anak masih cenderung *egosentris*, sehingga sulit bagi mereka untuk melihat orang lain dengan empati. Selain itu, mereka sering percaya bahwa benda mati memiliki perasaan atau kehidupan; c) Tahap operasional konkret: anak-anak berusia 7 hingga 11 tahun mulai belajar berpikir logis tentang benda-benda

konkret. Mereka sudah memahami ide-ide seperti konservasi, yang berarti bahwa jumlah atau volume suatu benda tetap konstan meskipun ukurannya sering berubah. Pada titik ini, anak-anak mulai memahami hubungan sebab akibat, tetapi mereka masih kesulitan dengan konsep; d) Tahapan operasional formal: Anak-anak berusia 12 tahun ke atas mulai memiliki kemampuan berpikir logis. Selain itu, mereka sudah dapat memahami konsep-konsep yang sangat kompleks dan dapat berpikir lebih.

Dengan menggunakan media pembelajaran dapat mempermudah guru dalam proses belajar mengajar (Yustiqvar, 2019). Pada dasarnya karakteristik pembelajaran pada anak usia dini adalah belajar sambil bermain, bermain akan memberikan pengalaman yang lebih bermakna bagi anak (Rachmayani, 2022). Beberapa ahli psikologi mengatakan bahwa bermain sangat berpengaruh besar dalam pengembangan jiwa anak (Gunawan, 2023). Selain menyenangkan permainan ini juga mengajarkan anak bersosialisasi, melatih kemandirian, kerja sama, ketangkasan, serta kemampuan berfikir strategis (Nurhasanah, 2023).

Salah satu media permainan yang terbukti dapat merangsang perkembangan kognitif anak adalah permainan seperti ular tangga, meskipun sederhana menawarkan banyak manfaat dalam meningkatkan kemampuan berhitung, mengenal pola, serta keterampilan kognitif lainnya. Permainan ular tangga mengandung unsur-unsur yang dapat melatih anak untuk berpikir strategis, memecahkan masalah, dan memahami konsep-konsep dasar matematika seperti angka, urutan, dan perhitungan (Anggri, 2022).

Ular dan tangga adalah permainan kuno yang berakar dari budaya india. Permainan ini dikenal sebagai *game spear* di kerajaan italia pada papan 10×10, peserta memiliki dadu yang memiliki probabilitas sama dengan 1/6 dari setiap dadu-dadu (Fransisca, 2020). Selain ular tangga ukuran kecil ada juga ular tangga yang ukuran besar, menurut Cahyanti (2023) Permainan ular tangga raksasa yang digunakan dalam pembelajaran ini memiliki ukuran 2 x 2 meter dan terbuat dari bahan banner, sehingga cukup luas untuk dimainkan secara langsung

oleh anak-anak. Keunikan media ini terletak pada desain permainannya yang lebih sederhana dibandingkan dengan ular tangga konvensional. Jika pada permainan ular tangga biasa anak harus mencapai angka 100 untuk menyelesaikan permainan, maka pada versi raksasa ini permainan berakhir pada angka 20

Ular tangga merupakan salah satu jenis permainan papan (*board game*) yang dimainkan dengan menggunakan dadu untuk menentukan jumlah langkah bidak. Permainan ini sejenis dengan monopoli, ludo, halma, dan lainnya (Husna, 2009). Hal ini membuat durasi permainan lebih singkat dan efisien, sehingga guru memiliki lebih banyak kesempatan untuk mengenalkan lambang bilangan secara lebih mendalam kepada anak, sekaligus memberi kesempatan bagi seluruh anak untuk bermain secara bergantian. Penerapan permainan ini sangat relevan dalam menstimulasi perkembangan kognitif anak, yaitu proses berpikir yang mencakup kemampuan dalam menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian.

Permainan yang digunakan pada bahan pengajaran dengan media ular tangga bisa meningkatkan pemahaman *responden*, karena permainan adalah tahapan di mana materi pengajaran dituangkan ke permainan atau mengombinasikan unsur-unsur *game* (Maksum, 2022). Salah satu contoh media pembelajaran lainnya yang juga berfokus pada pengembangan aspek kognitif anak usia dini adalah permainan *puzzle*. *Puzzle* merupakan permainan edukatif yang melatih kemampuan anak dalam mencocokkan bentuk, warna, dan gambar, serta menyusun potongan-potongan menjadi satu kesatuan yang utuh. Aktivitas ini menuntut kemampuan berpikir logis, memori visual, dan pemecahan masalah, yang semuanya merupakan bagian dari perkembangan kognitif (Rahmawati, 2020).

Dari sumber di atas, memiliki kesamaan dalam hal tujuan utama terdapat pada permainan tersebut, yaitu merangsang perkembangan kognitif anak secara menyenangkan. Keduanya sama-sama memanfaatkan metode pembelajaran berbasis permainan yang efektif untuk anak usia dini. Dari segi bentuk interaksi dan fokus, terdapat

perbedaan. Permainan ular tangga lebih menekankan pada kemampuan numerik, pengenalan angka dan urutan logis, serta elemen strategis dalam mengarahkan langkah papan permainan berdasarkan angka dari lemparan dadu (Sinambela, 2023). Sementara permainan *puzzle* lebih dominan dalam pemrosesan visual dan pemecahan masalah berdasarkan pola (Utami, 2024). Dengan demikian, peneliti tertarik untuk mengetahui pengaruh permainan ular tangga terhadap perkembangan kognitif anak kelompok B2 di RA An-Najah Kota Mataram.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yang menguji hipotesis melalui data angka dan analisis statistik (Sugiyono, 2019). Jenis penelitian yang digunakan adalah eksperimen dengan desain *one group pretest-posttest*, yaitu pengukuran dilakukan sebelum dan sesudah perlakuan untuk melihat pengaruh media pembelajaran (Widodo & Puspitasari, 2021). Penelitian ini dilakukan selama Agustus 2025 dengan subjek penelitian kelompok B2 yang terdiri dari 13 siswa sebagai sampel dari total populasi 26 siswa di RA An-Najah. Lokasi Penelitian ini berada di Kota Mataram Kecamatan Selaparang.

Tabel 1.1 Desain Penelitian One Group Pretest-Posttest

Pre-test	Treatment	Post-test
O_1	X	O_2

Keterangan :

O_1 : Pretest observasi sebelum perlakuan

O_2 : Posttest observasi sesudah perlakuan yang di berikan

X : Treatment atau perlakuan yang di berikan.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode pengumpulan data melalui observasi dan dokumentasi. Dalam penelitian ini, observasi dilakukan untuk melihat perkembangan kemampuan kognitif anak dalam mengenal konsep dasar (angka, arah, pola logika sederhana) melalui kegiatan bermain ular tangga. Sedangkan dokumentasi dalam penelitian ini digunakan untuk merekam seluruh proses pembelajaran melalui permainan ular tangga. Bukti-bukti dokumenter seperti foto kegiatan, hasil karya anak, serta catatan guru selama proses pembelajaran

berfungsi untuk memperkuat hasil observasi. Pada penelitian ini, metode analisis data yang digunakan mencakup uji N-Gain untuk melihat peningkatan hasil, serta uji hipotesis untuk menguji kebenaran dugaan berdasarkan data yang ada.

Hasil Dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Pengolahan data pre-test dan posttest hasil dari uji N-Gain dan Uji Hipotesis.

Tabel 1.2 Hasil Uji N-gain

	N	Minim um	Maxim um	Mea n	Std.devia tion
N-Gain score	1 3	.51	.73	.648 31	.0,07324
N-Gain perse n	1 3	51,72	73,77	64, 831	7,3249
Valid (listwise)	1 3				

Hasil Nilai N-Gain sebesar 64,83 termasuk dalam kategori sedang, yang berarti terjadi peningkatan kemampuan kognitif anak setelah di berikan perlakuan.

Tabel 1.3 Hasil Uji Hipotesis

Pairwd Samples Statistics					
		Mea n	N	Std. Deviation	Std. erro r
Paired Sample 1	Pretest	42,31	1 3	8,32	2,31
	Posttest	79,77	1 3	4,71	1,31

Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui perbedaan kemampuan kognitif anak kelompok B2 di RA An-Najah sebelum dan sesudah diberikan perlakuan berupa media permainan ular tangga, dengan menggunakan rumus uji *Paired Sample t-Test*. Hasil uji *Paired Sample t-Test*, diperoleh rata-rata selisih sebesar 37,46 dengan standar deviasi sebesar 6,995 dan

standard error sebesar 2,019. Secara statistik, hasil ini menunjukkan signifikansi. Nilai *t_{hitung}* yang diperoleh adalah 3,464 dengan derajat kebebasan (df) sebesar 12 pada taraf signifikansi 0,05. Adapun nilai *t_{tabel}* sebesar 2,179.

Karena nilai t-hitung lebih besar dari t-tabel (3,464 > 2,179), maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai sebelum dan sesudah perlakuan. Dengan demikian, Hipotesis Nol (H₀) ditolak dan Hipotesis Alternatif (H₁) diterima.

Pembahasan

Peneliti melakukan penelitian di RA An-Najah Kota Mataram pada anak kelompok B2 yang berjumlah 13 anak sebagai kelompok eksperimen permainan ular tangga terhadap perkembangan kognitif. Adapun langkah-langkah pembelajaran dalam permainan ular tangga yaitu : menyiapkan papan permainan ular tangga, sebelum memulai permainan anak di minta untuk berbaris, kemudian secara bergantian melempar dadu setelah menentukan angka dalam dadu (1-6 angka), anak melompati kotak pada permainan ular tangga sesuai dengan angka dadu yang diperolehnya, saat angka dadu yang di peroleh berhenti di kotak tersebut anak harus menjawab pertanyaan ya sudah ada di kotak (jika menjawab benar tetap berada di kotak, jika salah mundur satu kotak), jika anak berakhir pada kotak yang mengandung kaki tangga maka pemain maju naik ke atas mengikuti tangga tersebut berhenti pada kotak angka selanjutnya, Jika pemain berakhir di kotak yang mengandung mulut ular / kepala ular maka pemain harus turun petak mengikuti ekor ular di kotak mana akan berhenti, pemenang dalam permainan ini adalah pemain yang terlebih dahulu menuju finis pada kotak angka 20.

Penerapan Permainan Ular Tangga

Penerapan permainan ular tangga dalam pembelajaran di kelompok B2 RA An-Najah. Dilaksanakan dengan mengintegrasikan unsur-unsur edukatif ke dalam permainan yang menyenangkan. Permainan ini dimodifikasi dari bentuk konvensional menjadi media pembelajaran aktif yang dirancang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini, khususnya usia 5-6 tahun.

Penelitian ini mengenalkan angka huruf, hitung-hitungan, nama hewan dan juga jenis

makanannya sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) yang ada di RA An-Najah. Sejalan dengan Chabib (2017) yang menyebutkan bahwa secara psikologis permainan ini mampu meningkatkan kemampuan interaksi sosial anak. Selama bermain, anak-anak dilibatkan dalam giliran, perhitungan langkah, dan respon terhadap tantangan yang muncul dalam permainan, sehingga pembelajaran berlangsung secara aktif dan menyenangkan.

Seperti yang dipaparkan oleh Cahyanti (2023), permainan ular tangga raksasa yang digunakan dalam pembelajaran memiliki desain yang sederhana dan waktu bermain yang relatif singkat. Hal ini memungkinkan guru untuk lebih fokus pada pemberian stimulasi kognitif melalui pertanyaan, tugas, dan simbol dalam kotak-kotak permainan. Hal ini terbukti efektif untuk menarik perhatian anak-anak, seperti yang ditemukan dalam hasil observasi awal, di mana sebelum permainan diterapkan, minat belajar anak-anak tergolong rendah.

Peningkatan Kemampuan Perkembangan Kognitif Anak Kelompok B Setelah di Terapkan Permainan Ular Tangga

Setelah dilakukan penerapan permainan ular tangga, terjadi peningkatan yang signifikan dalam perkembangan kognitif anak kelompok B2. Hasil ini terlihat dari perbandingan nilai pretest dan posttest yang menunjukkan peningkatan yang konsisten pada seluruh peserta didik. Nilai rata-rata meningkat dari skor pretest yang berkisar 29-53 menjadi 72-87 pada posttest.

Peningkatan ini mengindikasikan bahwa permainan ular tangga mampu mendorong anak untuk berpikir secara logis, menyelesaikan masalah, mengenal simbol, dan memahami konsep sebab-akibat. Hal ini didukung oleh teori Bahfen (2018) dan Dista (2019) yang menyatakan bahwa berpikir logis merupakan hasil dari proses berpikir rasional dan terstruktur, yang dapat diasah melalui media pembelajaran yang tepat.

Lebih lanjut, permainan ini juga menyediakan berbagai stimulus visual, verbal, dan kognitif yang dapat meningkatkan kemampuan representasional anak seperti menggunakan simbol dan memahami konsep urutan angka yang sesuai dengan karakteristik tahap praoperasional akhir dan awal operasional konkret menurut Piaget. Peningkatan ini juga tidak terlepas dari

peran guru dalam merancang pembelajaran yang sesuai, sebagaimana disampaikan oleh Hulu (2025) bahwa aktivitas pembelajaran yang variatif, termasuk permainan edukatif, sangat penting dalam mendukung perkembangan kognitif anak.

Pengaruh Permainan Ular Tangga Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Kelompok B

Berdasarkan hasil analisis data menggunakan uji statistik Paired Sample t-Test, diperoleh bahwa nilai t-hitung ($3,464$) > t-tabel ($2,179$). Yang menunjukkan bahwa pengaruh permainan ular tangga terhadap perkembangan kognitif anak adalah signifikan, pada nilai signifikan sebesar $0,000$ yang lebih kecil dari $0,05$. Hal ini menguatkan hipotesis alternatif bahwa permainan ular tangga memberikan pengaruh positif terhadap perkembangan kognitif anak kelompok B2 RA An-Najah.

Dari uji N-Gain, diketahui rata-rata skor peningkatan adalah sebesar $0,64$ ($64,83\%$), yang masuk dalam kategori efektivitas sedang karena berada pada rentang $0,30 \leq g \leq 0,70$. Namun tetap menunjukkan dampak positif yang konsisten pada semua anak. Hal ini menunjukkan bahwa permainan ular tangga tidak hanya menarik secara visual dan menyenangkan, tetapi juga mampu menstimulasi kemampuan berpikir, mengelompokkan, mengurutkan, dan menganalisis.

Hasil ini memperkuat pendapat Widiana (2019) yang menyatakan bahwa permainan ular tangga memberikan pengalaman belajar aritmatika dan logika dasar. Serta sejalan dengan pendapat Susiawati (2021) bahwa permainan ini bertujuan untuk melatih kemampuan anak dalam mengenal angka, simbol, serta menyelesaikan masalah. Pengaruh positif ini juga bisa dilihat dari aspek lain, yaitu meningkatnya antusiasme dan partisipasi anak dalam kegiatan belajar.

Sebagaimana diungkapkan oleh Yudiyanto (2022) bahwa media permainan seperti ular tangga mampu memotivasi siswa untuk terus belajar karena suasana belajar terasa menyenangkan. Peningkatan hasil pembelajaran terjadi karena proses pembelajaran menggunakan media ular tangga mendorong siswa untuk lebih aktif. Dalam proses tersebut, siswa harus bermain dengan menjawab pertanyaan dan bergerak cepat untuk menyelesaikan setiap pertanyaan yang ada di kotak permainan ular tangga.

Selain itu, pembelajaran ini mengenalkan siswa berbagai jenis hewan yang tercantum dalam tema dari rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) yang disampaikan oleh guru, sekaligus memperluas pemahaman mereka agar dapat menguasai setiap soal yang terdapat dalam permainan ular tangga. Media ular tangga juga membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan mengurangi rasa bosan, sehingga berdampak positif pada peningkatan hasil belajar siswa.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan hasil analisis data yang dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ular tangga dapat berpengaruh terhadap perkembangan kognitif anak di kelompok B RA An-Najah kota mataram. Hal ini terbukti dari hasil uji hipotesis yang telah dilakukan yaitu nilai dari $t_{hitung}=3,464$ lebih besar dari $t_{tabel}=2179$, dengan nilai signifikansi = 0,000 lebih kecil dari 0,05 maka disimpulkan H_0 ditolak, artinya Adanya Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Terhadap Perkembangan Kognitif anak di RA An-Najah Kota Mataram Kecamatan Selaparang, dengan kategori "sedang".

Daftar Pustaka

- Akbar, G. F., Karta, I. W., & Astawa, I. M. S. (2022). Pengaruh Permainan *Puzzle* Terhadap Perkembangan Kognitif, Motorik Halus dan Sosial Emosional Pada Anak Kelompok B di TK Aisyiyah Labuhan Haji. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(4b), 2695-2703.
- Amanda, T. H., Gunawan, G., & Astini, B. N. (2023). Identifikasi Alat Permainan Edukatif Dalam Mengembangkan Sains Sederhana Pada Anak Usia Dini Di Kecamatan Brang Rea Kabupaten Sumbawa Barat. *Indonesian Journal of Elementary and Childhood Education*, 4(1), 15-20.
- Anggri, N., & Wathon, A. (2022). Penerapan Metode Bermain Melalui Permainan Ular Tangga Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini. *Sistim Informasi Manajemen*, 5(1), 29-50.
- Astini, B. N., Rachmayani, I., Nurhasanah, N., & Oktarini, S. (2023). Identifikasi Permainan Tradisional Untuk Meningkatkan Perkembangan Anak Usia Dini Di Kabupaten Lombok Barat. *Jurnal Golden Age*, 7(2).
- Bahfen, M. (2018). Meningkatkan keterampilan berpikir logis matematis melalui permainan logico. Yaa Bunayya : *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(II)
- Cahyanti, S., Kurniawati, E., & Utomo, H. B. (2023). Pengembangan permainan ular tangga raksasa untuk menstimulasi perkembangan kognitif anak usia dini. *Jurnal Pelita PAUD*, 7(2), 322-330.
- Chabib, M., Tri Djatmika, E., & Kuswandi, D. (2017). Efektivitas Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Sebagai Sarana Belajar Tematik SD. *Jurnal Pendidikan*, 2(7), 910-918.
- Dista, F. N. (2019). Penerapan pendekatan saintifik dalam mengembangkan berpikir logis anak usia 5-6 tahun di RA Takrimah Tungkop Aceh Besar. *Al-Athfal: Jurnal Pendidikan Anak*, 5(2), 217-236. <https://doi.org/10.14421/al-athfal.2019.52-07>
- Fitriyani, N., & Munawaroh, H. (2025). Dampak *Gadget* terhadap Kognitif Anak Usia Dini. *Liberosis*, 9(2), 91-100.
- Fransisca, R. (2020). Meningkatkan Percaya Diri Anak Dengan Permainan Ular Tangga Edukasi (Penelitian Tindakan Pada Anak Tk A Aisyiyah Busthanul Athfal Iii Kabupaten Lebong Provinsi Bengkulu 2019) (*Doctoral Dissertation*, Universitas Negeri Jakarta).
- Garcia, E. (2016). *The Need To Address Non-Cognitive Skills In The Education Policy Agenda*. Brill Sense
- Hulu, A., Laia, P. I. S., Sagala, T., Panjaitan, T. A., Purba, K. I. R., & Nababan, F. (2025). Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Usia 5-6 Tahun di TK Cerdas Ceria. *Sabar: Jurnal Pendidikan Agama Kristen dan Katolik*, 2(1), 180-184
- Maksum, E., Murtiningsih, M., & Inayah, I. (2022). Systematic Riview: Permainan Ular Tangga tentang Protokol Kesehatan Covid-19 dan Edukasi Kesehatan Anak Sekolah. *Jurnal kesehatan komunitas (Journal of community health)*, 8(3), 453-462.
- M. Husna, A. (2009). 100+ Permainan Tradisional Indonesia Untuk Kreativitas, Ketangkasan, Dankeakraban. Yogyakarta: Penerbit Andi.

- Novitasari, Y., & Fauziddin, M. (2020). Perkembangan Kognitif Bidang Auditori pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1),
- Rahmawati, L. (2020). Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kognitif Anak Melalui Permainan Puzzle. *Jurnal Ilmu Pendidikan Anak*, 4(3), 78-85.
- Selviana, S., Astini, BN, Rachmayani, I., & Nurhasanah, N. (2022). Identifikasi Permainan Tradisional untuk Meningkatkan Perkembangan Anak Usia Dini di Kota Mataram. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7 (3c), 1797-1802.
- Setiawati, F. A. (2021). Penerapan Strategi Pembelajaran Melalui Permainan Ular Tangga Tantangan Dalam Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Buah Hati*, 8(1), 49-61.
- Sinambela, H. F., Nuryanah, N., Hariyanti, H., & Widaningsih, W. (2023). Pengaruh Permainan Ular Tangga Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di TK Bintang Pertiwi, Batam-Kepulauan Riau. *Jurnal Pendidikan Tuntas*, 1(4), 500-505
- Siti Ardila Soniran. (2024). Integrasi Teknologi dalam Pembelajaran PAUD: Dampaknya terhadap Perkembangan Kognitif, Sosial, dan Emosional Anak. *PERNIK Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 20-24
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: *Alfabeta*.
- Susi Susiawati, Panduan Permainan Ular Tangga (Jawa Barat: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, 2017), 4.
- Tsaqilatussyifa, S., Baihaqi, M. A., Sufia, A. Z., Fadhilah, A., Alifah, I., Adib, D. F., Fitriyani, N., & Munawaroh, H. (2025). Dampak Negatif Penggunaan *Gadget* Berlebihan terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini (*Perspektif Neuroplastisitas*). *Liberosis: Jurnal Psikologi dan Bimbingan Konseling*, 9(2), 91-100.
- Utami, S. (2024). Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Permainan Puzzle. *I'tibar: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 8(2), 1-10.
- Widodo, S., & Puspitasari, N. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Eksperimen dalam Meningkatkan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 8(1), 34-45.
- Yustiqvar, M., Hadisaputra, S., & Gunawan, G. (2019). Analisis penguasaan konsep siswa yang belajar kimia menggunakan multimedia interaktif berbasis *green chemistry*. *Jurnal Pijar Mipa*, 14(3), 135-140.
- Yudiyanto, M., Arifillah, M. J., Ramdani, P., & Masripah, I. (2022). Penerapan Permainan Ular Tangga sebagai Pembelajaran Pada Mata Pelajaran IPA. *MURABBI*, 1(1), 1-13.
- Zubandi, A., Astini, B. N., & Astawa, I. M. S. (2022). Pengaruh Media Puzzle Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Kelompok B Di TK Dharma Wanita Siti Aisyah Kabul. *Journal of Classroom Action Research*, 4(4).