

Implementasi Permainan Edukatif Ular Tangga dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini

Ana Nuriahi¹, Uum Suminar², Nia Hoerniasih³
^{1,2,3} Universitas Singaperbangsa Karawang

Corresponding Author email: ananurilahi625@gmail.com*

Article Info

Article history:

Received June 5, 2025

Revised april 1, 2026

Accepted Juni 25, 2026

Keywords:

Educational games

Cognitive development

Snake and ladders

ABSTRACT

Providing engaging and developmentally appropriate learning media remains a challenge in early childhood education. This study aims to describe the implementation of the educational Snakes and Ladders game in developing young children's cognitive abilities at PAUD Plamboyan 3 Karawang. The game was selected not only because it is cost-effective but also because of its educational value in supporting children's cognitive, social, and emotional development. This research employed a case study method involving the head of the institution, teachers, and one parent as research participants. Data were collected through observation, interviews, and documentation, and analyzed through the stages of data collection, data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The findings revealed that the implementation of the Snakes and Ladders game began with an introductory activity, followed by the main game session guided by the teacher, and concluded with a reflection session through question-and-answer activities about the children's learning experiences. The use of the Snakes and Ladders game helped children understand basic concepts such as numbers, letters, and colors. In addition, the game fostered patience, turn-taking skills, cooperation, and adherence to rules, thereby supporting the development of social interaction and empathy. The study concludes that the implementation of the educational Snakes and Ladders game has been effective in enhancing the cognitive development of young children at PAUD Plamboyan 3 Karawang. Future research is recommended to develop supporting media and facilities to improve the design and utilization of educational Snakes and Ladders games in learning activities.

ABSTRAK

Penyediaan media pembelajaran yang menarik dan sesuai kebutuhan anak usia dini masih menjadi tantangan. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan implementasi permainan edukatif ular tangga dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini di PAUD Plamboyan 3 Karawang. Permainan ular tangga dipilih karena memiliki nilai edukatif yang dapat mendukung perkembangan kognitif, sosial, dan emosional anak. Penelitian menggunakan metode studi kasus dengan subjek penelitian terdiri atas ketua penyelenggara, pendidik, dan satu orang tua peserta didik. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, kemudian dianalisis melalui tahap pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi permainan diawali dengan kegiatan apersepsi, dilanjutkan permainan ular tangga yang dipandu guru, dan diakhiri dengan refleksi melalui tanya jawab mengenai pengalaman belajar anak. Penggunaan media ular tangga membantu anak memahami konsep dasar seperti angka, huruf, dan warna. Selain itu, permainan ini melatih kesabaran, kemampuan bergiliran, kerja sama, serta kepatuhan terhadap aturan sehingga mendukung perkembangan interaksi sosial dan empati anak. Penelitian menyimpulkan bahwa implementasi permainan edukatif ular tangga dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini di PAUD Plamboyan 3 Karawang telah berlangsung optimal. Penelitian selanjutnya disarankan mengembangkan media dan sarana pendukung untuk meningkatkan efektivitas pembuatan serta pemanfaatan permainan edukatif ular tangga dalam pembelajaran.

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



Corresponding Author:

Ana Nurilahi
Pendidikan Masyarakat, FKIP
Universitas Singaperbangsa Karawang
ananurilahi625@gmail.com

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran strategis dalam membentuk karakter individu serta menentukan kemajuan suatu bangsa. Sebagai proses pembelajaran sepanjang hayat, pendidikan bertujuan mengembangkan pengetahuan, keterampilan, serta nilai-nilai yang mendukung kehidupan manusia secara menyeluruh. Di Indonesia, pendidikan diselenggarakan melalui jalur formal, nonformal, dan informal. Salah satu bentuk pendidikan nonformal yang sangat penting adalah Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). PAUD berperan sebagai fondasi utama dalam membentuk perkembangan anak secara utuh, mencakup aspek kognitif, sosial-emosional, serta fisik. Pada tahap ini, anak berada dalam fase perkembangan paling pesat sehingga sangat membutuhkan stimulasi yang tepat dan sistematis (Wahyudi dkk., 2024).

Periode usia dini dikenal sebagai masa emas (*golden age*) dalam perkembangan anak. Pada fase ini, anak mulai menunjukkan perkembangan pesat dalam berbagai aspek, termasuk kognitif, sosial, emosional, motorik, dan bahasa. Menurut teori perkembangan kognitif yang dikemukakan oleh Piaget, usia dini merupakan periode pra-operasional, yaitu tahap di mana anak mulai mengembangkan kemampuan berpikir simbolis, logis, dan konseptual. Stimulasi yang diberikan melalui aktivitas konkret dan menyenangkan akan sangat berpengaruh terhadap perkembangan tersebut. Oleh karena itu, pendekatan pembelajaran yang berbasis bermain menjadi salah satu metode yang paling sesuai diterapkan di masa ini (Djollong dkk., 2023).

Kemampuan kognitif anak usia dini menjadi salah satu aspek utama yang perlu dikembangkan secara optimal karena berkaitan dengan kemampuan berpikir, memecahkan masalah, dan memahami konsep-konsep dasar. Piaget dalam teorinya menyebutkan bahwa anak-anak pada usia dini belajar paling efektif melalui aktivitas yang konkret dan pengalaman langsung. Kemampuan kognitif tersebut meliputi pengenalan angka, urutan logis, klasifikasi, serta keterampilan pemecahan masalah sederhana (Anggi dkk., 2023). Dengan memberikan stimulasi yang tepat sesuai tahapan perkembangan anak, kemampuan ini dapat berkembang optimal dan menjadi dasar penting bagi kemampuan akademik di jenjang pendidikan berikutnya.

Salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran anak usia dini untuk menstimulasi kemampuan kognitif adalah permainan ular tangga. Permainan tradisional ini tidak hanya memberikan hiburan, tetapi juga memiliki nilai edukatif yang tinggi. Anak-anak dapat belajar mengenal angka, konsep urutan, logika, serta aturan permainan secara interaktif. Selain itu, permainan ini juga mendukung perkembangan keterampilan sosial seperti bergiliran, mematuhi aturan, dan bekerja sama. Menurut Miranda (2021), media permainan seperti ular

tangga mampu memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus edukatif. Permainan ini dapat dimodifikasi sesuai kebutuhan pembelajaran, sehingga sangat fleksibel dan relevan dengan kurikulum PAUD saat ini (Winarni dkk., 2023).

PAUD Plamboyan 3 Karawang merupakan salah satu lembaga pendidikan anak usia dini yang aktif dalam menyelenggarakan kegiatan pembelajaran berbasis bermain. Lembaga ini berada di lingkungan masyarakat yang cukup peduli terhadap pendidikan anak usia dini, namun masih menghadapi tantangan dalam penyediaan media pembelajaran yang variatif dan edukatif. Pemilihan permainan ular tangga dalam penelitian ini didasarkan pada pertimbangan bahwa media ini mudah diakses, ekonomis, serta memiliki potensi edukatif yang tinggi dalam mendukung perkembangan kognitif, sosial, dan emosional anak. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk menawarkan solusi praktis dan inovatif bagi PAUD Plamboyan 3 Karawang dalam meningkatkan kualitas pembelajaran anak usia dini.

Penelitian terkait sebelumnya menunjukkan bahwa permainan ular tangga efektif dalam meningkatkan aspek kognitif anak. Khomsin & Rahimmatussalisa (2021) membuktikan bahwa permainan ini mampu meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Inggris anak usia dini secara signifikan. Sementara itu, penelitian Setiawati & Suyadi (2021) menemukan bahwa permainan ular tangga dapat meningkatkan pemahaman konsep bilangan pada anak usia 5-6 tahun, sekaligus membangun interaksi sosial yang positif antar anak. Meskipun hasil-hasil penelitian tersebut menunjukkan efektivitas media ular tangga, namun penelitian sebelumnya lebih banyak berfokus pada pengembangan kosakata dan konsep bilangan, sementara kajian mengenai implementasi permainan ular tangga sebagai alat stimulasi kognitif secara menyeluruh masih terbatas.

Gap penelitian ini terletak pada belum banyaknya studi yang secara khusus membahas implementasi permainan ular tangga sebagai media stimulasi berbagai aspek kemampuan kognitif anak usia dini di PAUD, khususnya di wilayah Karawang. Selain itu, novelty atau kebaruan penelitian ini terletak pada upaya mengintegrasikan permainan ular tangga tidak hanya untuk mengenalkan angka, tetapi juga untuk melatih kemampuan berpikir logis, konsep sebab-akibat, serta kemampuan pemecahan masalah dalam satu media permainan edukatif yang sederhana dan aplikatif di lingkungan PAUD Plamboyan 3 Karawang.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi permainan edukatif ular tangga dalam pembelajaran anak usia dini di PAUD Plamboyan 3 Karawang, serta mengidentifikasi faktor pendukung dan penghambat dalam pelaksanaannya. Adapun manfaat penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis dalam pengembangan ilmu pendidikan anak usia dini terkait media permainan edukatif, serta manfaat praktis bagi guru, anak, orang tua, dan lembaga PAUD dalam menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan efektif bagi anak usia dini.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus, bertujuan untuk mendeskripsikan secara mendalam implementasi permainan edukatif ular tangga dalam mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini. Subjek penelitian ditentukan melalui

teknik *purposive sampling*, yaitu seorang kepala sekolah, dua guru PAUD Flamboyan 3 Kabupaten Karawang, serta satu orang tua siswa anak usia dini. Pemilihan subjek ini didasarkan atas pertimbangan bahwa mereka memiliki informasi relevan terkait pelaksanaan media permainan ular tangga dan dampaknya terhadap perkembangan kognitif anak.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi observasi langsung di kelas, wawancara semiterstruktur dengan guru dan orang tua, serta dokumentasi berupa rencana pembelajaran, catatan aktivitas, dan foto atau video kegiatan anak saat bermain. Data dianalisis secara deskriptif kualitatif dengan menggunakan teknik triangulasi sumber untuk meningkatkan validitas data. Hasil analisis disajikan dalam bentuk narasi deskriptif untuk menggambarkan pola-pola penerapan permainan dan perkembangan kognitif yang terjadi selama penelitian berlangsung.

Instrumen penelitian yang digunakan berupa pedoman observasi dan pedoman wawancara semiterstruktur yang disusun berdasarkan indikator perkembangan kognitif anak usia dini (pengenalan angka, urutan logis, dan pemecahan masalah sederhana), serta lembar dokumentasi untuk mencatat rencana pembelajaran dan aktivitas bermain. Keabsahan data diperoleh melalui *triangulasi sumber*, yaitu membandingkan dan mengecek ulang data hasil wawancara antara ketua penyelenggara, guru, dan orang tua, serta dengan hasil observasi dan dokumentasi, untuk memastikan konsistensi temuan dari berbagai sumber data. Penelitian ini dilaksanakan selama dua bulan, terhitung dari tahap observasi awal, pengumpulan data lapangan, hingga analisis dan penyusunan laporan akhir.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

1. Implementasi Permainan Edukatif Ular Tangga Sebagai Alat Stimulasi Kognitif Anak Usia Dini

Penelitian ini melibatkan wawancara dengan satu ketua penyelenggara (R1), dua guru (R2, R3), dan dua peserta didik (R4, R5) di PAUD Plamboyan 3. Hasilnya menunjukkan bahwa permainan edukatif ular tangga digunakan sebagai media stimulasi perkembangan kognitif, motorik, sosial-emosional, dan bahasa anak melalui metode belajar sambil bermain.

Menurut R1, implementasi permainan ini sesuai dengan Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran aktif, partisipatif, dan berbasis pengalaman. Media ular tangga dipilih karena menarik, fleksibel, serta mudah dimodifikasi sesuai tema pembelajaran. Permainan ini efektif dalam mengenalkan angka, warna, bentuk, serta melatih konsentrasi, logika dasar, pengambilan keputusan, kerja sama, dan kesabaran anak. Pelaksanaan didukung dengan apersepsi menarik, pengaturan tahapan permainan, serta penilaian berbasis observasi dan hasil karya anak.

R2 menambahkan bahwa di kelas Toddler, permainan ular tangga tidak hanya membuat belajar lebih menyenangkan, tetapi juga mendorong perkembangan motorik halus, rasa percaya diri, dan interaksi sosial. Permainan dilaksanakan secara bertahap, diawali dengan penjelasan aturan, demonstrasi, dan latihan melempar dadu, lalu permainan berkelompok di bawah

bimbingan guru. Evaluasi dilakukan melalui observasi, dokumentasi, dan tanya jawab sederhana untuk menilai pemahaman anak.

Menurut R3, media permainan ular tangga digunakan untuk melatih konsentrasi, mengenalkan aturan giliran, dan mengembangkan motorik halus anak. Permainan ini sejalan dengan Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran berpusat pada anak dengan pendekatan menyenangkan dan sesuai kebutuhan individu. Guru merancang rencana pembelajaran dengan menetapkan tujuan, alat, dan cara evaluasi seperti pengamatan partisipasi anak. Anak-anak menunjukkan antusiasme tinggi dan kemampuan sosial yang meningkat selama bermain ular tangga, yang juga membantu mereka belajar mengelola emosi dan memahami konsep angka serta aturan bermain. Kegiatan ini dilakukan rutin dengan modifikasi sesuai tema pembelajaran, disertai refleksi yang menumbuhkan kesadaran nilai-nilai seperti sabar, sportif, dan kerja sama.

R4 sebagai orang tua mengamati bahwa permainan ular tangga efektif untuk pembelajaran berhitung, mengenal warna, serta melatih gerak dan kemampuan sosial anak. Anak sangat antusias saat bermain dan guru secara aktif mengamati kemampuan anak serta sikap sosialnya selama permainan. Media ini dianggap sangat cocok untuk PAUD karena membuat anak tidak cepat bosan dan belajar secara alami sesuai usia. Anak R4 juga menunjukkan peningkatan kesabaran, kemampuan bercerita, dan percaya diri. Guru melibatkan orang tua dalam komunikasi rutin untuk berbagi perkembangan anak. Permainan ini membantu anak belajar mandiri, berpikir logis, dan membuat keputusan sederhana yang mendukung tumbuh kembangnya secara holistik.

R5 sebagai orang tua mengamati permainan ular tangga memberikan dampak positif terhadap proses belajar anak usia dini. Permainan ini tidak hanya memperkenalkan konsep berhitung dan warna secara menyenangkan, tetapi juga mendorong anak untuk aktif bergerak dan berinteraksi dengan teman sebayanya, sehingga kemampuan motorik dan sosial anak turut berkembang. Selama permainan berlangsung, anak terlihat sangat antusias dan terlibat secara aktif. Guru juga turut mengamati secara seksama setiap perkembangan, baik dari aspek kognitif maupun sosial emosional anak. Orang tua menilai bahwa media pembelajaran seperti ini sangat cocok diterapkan di jenjang PAUD karena mendukung proses belajar yang menyenangkan, tidak membosankan, dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini.

Tabel 1. Ringkasan Temuan Implementasi Permainan Ular Tangga per-Responden

Responden	Peran	Aspek Kognitif yang Distimulasi	Temuan Utama
R1	Ketua penyelenggara	Konsentrasi, logika dasar, pengambilan keputusan	Media sesuai Kurikulum Merdeka; fleksibel dan mudah dimodifikasi
R2	Guru (Toddler)	Motorik halus, rasa percaya diri, interaksi sosial	Permainan bertahap: aturan, demonstrasi, latihan, kelompok
R3	Guru	Konsentrasi, aturan giliran, motorik halus	Antusiasme tinggi; nilai sabar, sportif, kerja sama

Responden	Peran	Aspek Kognitif yang Distimulasi	Temuan Utama
R4	Orang tua	Berhitung, mengenal warna, gerak dan sosial	Peningkatan kesabaran, kemampuan bercerita, percaya diri
R5	Orang tua	Berhitung, mengenal warna, motorik dan sosial	Anak antusias dan aktif; proses belajar menyenangkan

2. Faktor Pendukung Dan Penghambat dalam Implementasi Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini

Penelitian ini mengkaji faktor pendukung dan penghambat dalam implementasi media permainan ular tangga untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini. Media edukatif yang tersedia dianggap memadai dan bervariasi, dengan dukungan pelatihan guru serta fasilitas sekolah yang kondusif. Namun, terdapat hambatan teknis seperti kerusakan alat dan kesulitan menjaga fokus anak selama pembelajaran.

Responden 1 menyatakan bahwa media belajar sudah lengkap dan sekolah aktif mendukung guru dengan pelatihan serta menyediakan ruang belajar yang nyaman. Hambatan utama adalah kerusakan alat dan menjaga mood anak dengan rentang konsentrasi yang pendek, sehingga metode pembelajaran variatif dan lingkungan minim distraksi sangat dibutuhkan.

Responden 2 menambahkan bahwa media belajar di kelas toddler cukup, dengan pemanfaatan bahan lingkungan sekitar sebagai alternatif. Kendala utama adalah menjaga perhatian anak yang mudah teralih serta alat yang kadang rusak. Waktu belajar yang efektif berkisar 45-60 menit dengan istirahat singkat dan pendekatan yang sabar dan interaktif sangat membantu.

Responden 3 mengungkapkan dukungan sekolah lewat penyediaan media lengkap dan komunikasi yang baik antara guru dan kepala sekolah. Hambatan teknis berupa ketidakpastian kondisi anak saat belajar diatasi dengan pendekatan bermain untuk memulihkan fokus anak selama sesi belajar sekitar 45 menit.

Responden 4 menjelaskan media belajar membuat anak lebih antusias dan cepat memahami konsep dasar seperti angka dan warna. Anak juga belajar bersosialisasi dan berbagi melalui permainan, dengan durasi belajar yang pas agar tidak kelelahan. Perubahan perilaku positif terlihat saat anak lebih mampu fokus dan menikmati belajar di kelas dibandingkan di rumah.

Responden 5 menjelaskan ketersediaan media belajar sangat membantu keberhasilan anak-anak, terlebih anak mempunyai tingkat penasaran yang tinggi ketika melihat sesuatu yang baru. Perhatian guru dirasa cukup, karena menghadapi belasan anak membutuhkan kesabaran yang besar. Perubahan terlihat ketika anak selalu bercerita setiap pulang sekolah tentang apa yang dipelajari seperti membuat sate dari lilin mainan, menghitung miniatur hewan, olahraga dengan tantangan loncat kecil dan permainan ular tangga.

Pembahasan

Penelitian ini menggunakan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi untuk mengkaji implementasi permainan edukatif, khususnya media ular tangga, dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini di PAUD Plamboyan 3 Karawang. Hasil pembahasan dibagi menjadi beberapa bagian utama berikut:

1. Implementasi Media Ular Tangga sebagai Alat Stimulasi Kognitif dalam Pembelajaran Anak Usia Dini

a. Perencanaan

PAUD Plamboyan 3 Karawang menilai pentingnya pelestarian permainan ular tangga sebagai media pembelajaran bagi anak usia dini. Oleh sebab itu, dilakukan perencanaan matang sebelum pelaksanaan pembelajaran, agar tujuan yang diharapkan tercapai secara efektif. Menurut Ulfadilah dkk (2023), perencanaan adalah pertimbangan pendidik terhadap kegiatan pembelajaran yang meliputi tujuan, bahan ajar, metode, teknik, dan penilaian capaian belajar. Dengan perencanaan yang baik, proses pembelajaran dapat terarah dan hasilnya optimal.

Tujuan penggunaan media ular tangga adalah untuk melatih kemampuan berpikir logis, mengenal angka, urutan, serta meningkatkan daya ingat dan konsentrasi anak. Permainan ini mengajak anak untuk belajar secara aktif dan menyenangkan, seperti melempar dadu dan menghitung langkah yang diambil. Pendapat Fatimah dkk (2023) mendukung penggunaan permainan edukatif karena dapat menstimulasi aspek kognitif anak dengan menggabungkan pengalaman langsung dan interaksi sosial. Teori perkembangan kognitif Piaget juga menegaskan bahwa anak usia dini belajar paling efektif melalui aktivitas konkret, sehingga ular tangga sangat sesuai sebagai media pembelajaran.

Kurikulum Merdeka sangat mendukung penggunaan media pembelajaran yang kontekstual dan menyenangkan, sesuai tahap perkembangan anak. Pendekatan pembelajaran yang fleksibel dan berpusat pada anak menuntut guru merancang kegiatan yang bermakna dan aktif. Permainan ular tangga menggabungkan aspek kognitif, sosial-emosional, dan motorik dalam satu aktivitas yang menyenangkan. Dengan demikian, media ini selaras dengan prinsip Kurikulum Merdeka dan dapat mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara efektif.

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) disusun secara sistematis mulai dari menetapkan tujuan, langkah kegiatan, hingga penilaian yang autentik melalui observasi keterlibatan anak. Aktivitas dimulai dari pengenalan media, penjelasan aturan, pelaksanaan permainan secara berkelompok, hingga refleksi singkat. Penilaian berfokus pada kemampuan anak mengenal angka, berhitung, dan berinteraksi sosial. Pendekatan ini sesuai dengan Khoiroh dkk (2025) yang menyatakan bahwa permainan terstruktur dapat mengembangkan aspek kognitif dan sosial anak secara simultan dalam suasana yang menyenangkan.

b. Strategi

Penerapan apersepsi pada anak usia 3-4 tahun bertujuan menghubungkan pengetahuan lama dengan materi baru agar pembelajaran lebih bermakna. Pada usia ini, menurut Piaget, anak berada pada tahap praoperasional yang belajar melalui pengalaman konkret dan simbolik sederhana. Guru memulai dengan mengajukan pertanyaan yang memancing ingatan anak, menggunakan alat peraga atau menyanyikan lagu yang familiar, agar anak aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Misalnya, saat tema hewan ternak, guru dapat menanyakan pengalaman anak tentang hewan tersebut untuk membangun keterkaitan dengan materi yang akan dipelajari.

Di awal pembelajaran dengan media ular tangga, guru menyapa anak, melakukan presensi, dan menciptakan suasana nyaman agar anak siap belajar. Guru memotivasi dengan menjelaskan tujuan dan manfaat pembelajaran, memperkenalkan media ular tangga, serta mengajukan pertanyaan ringan sebagai bentuk apersepsi. Penjelasan aturan permainan dilakukan secara sederhana agar mudah dipahami, dan anak didorong bermain secara sportif dalam kelompok kecil. Hal ini sesuai dengan temuan Syalfirah dkk (2024) yang menyatakan bahwa permainan ular tangga meningkatkan minat dan hasil belajar karena suasana yang menyenangkan.

Dalam pelaksanaan permainan, guru memperkenalkan papan ular tangga yang dimodifikasi dengan gambar dan warna menarik agar sesuai dengan perkembangan anak. Aktivitas di setiap kotak disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, misalnya menirukan suara binatang atau menyebut warna. Guru mendampingi anak secara aktif selama bermain agar mereka merasa aman dan percaya diri. Penelitian oleh Putri dkk (2025) menunjukkan bahwa media ular tangga meningkatkan antusiasme dan keterlibatan anak dalam belajar.

Frekuensi penggunaan media ular tangga dua kali sebulan dengan durasi 45 menit sudah efektif untuk anak usia 4-5 tahun, mengingat keterbatasan rentang perhatian anak pada usia dini. Permainan dimulai dengan persiapan papan yang berisi tantangan sederhana, anak bermain bergiliran, dan guru memberikan umpan balik. Setelah permainan selesai, guru bersama anak melakukan refleksi singkat untuk memperkuat pemahaman. Penelitian Lumbantobing et al. (2022) dan Ferryka (2017) memperkuat efektivitas media ular tangga dalam meningkatkan hasil belajar dan pemahaman konsep dasar melalui pengalaman langsung.

c. Perkembangan Kognitif

Pendekatan bermain sambil belajar dengan media permainan edukatif seperti ular tangga efektif dalam mengenalkan angka kepada anak usia dini. Melalui permainan ini, anak belajar mengenal angka dengan cara konkret, seperti menghitung langkah pion dan membaca angka pada dadu. Pendekatan ini sesuai dengan karakteristik anak usia dini yang belajar terbaik melalui pengalaman langsung dan manipulatif, sesuai teori Piaget pada tahap praoperasional. Penelitian Munafiah dkk (2025) memperkuat bahwa metode permainan meningkatkan fokus, minat, dan pemahaman angka secara bertahap pada anak.

Selain mengenal angka, ular tangga membantu anak mengembangkan kemampuan berhitung sederhana melalui pengalaman interaktif yang menyenangkan. Anak-anak terdorong untuk berpikir logis dan memecahkan masalah saat menyelesaikan tantangan di setiap kotak permainan. Pembelajaran yang berbasis permainan ini juga meningkatkan keterampilan motorik halus saat anak memindahkan pion dan melempar dadu, serta keterampilan sosial saat bermain bergiliran dan berinteraksi dengan teman sebaya.

Permainan ular tangga mendukung perkembangan kognitif dengan mengintegrasikan aktivitas yang memicu daya ingat, konsentrasi, dan kemampuan mengikuti aturan. Anak-anak belajar memahami konsep urutan, sebab-akibat, dan perencanaan sederhana melalui permainan ini. Dengan demikian, media permainan ini tidak hanya menyenangkan tetapi juga menstimulasi perkembangan berbagai aspek kognitif anak secara simultan.

Secara keseluruhan, penggunaan media permainan ular tangga dalam pembelajaran anak usia dini membawa dampak positif pada perkembangan kognitif. Anak lebih mudah memahami konsep abstrak seperti angka dan urutan dalam konteks nyata yang sesuai dengan dunia mereka. Pembelajaran ini juga meningkatkan motivasi dan partisipasi anak sehingga proses belajar menjadi lebih efektif dan menyenangkan.

2. Faktor Pendukung dan Penghambat Dalam Implementasi Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini

a. Faktor pendukung

Faktor pendukung dalam penggunaan media ular tangga sebagai alat pembelajaran di anak usia dini sangat dipengaruhi oleh ketersediaan media edukatif di kelas. Sekolah yang menyediakan berbagai media belajar seperti balok angka, kartu huruf, alat peraga, serta permainan edukatif yang telah dimodifikasi, termasuk ular tangga, akan mendukung proses pembelajaran secara optimal. Media pembelajaran ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai stimulus yang dapat meningkatkan minat dan pemahaman anak terhadap materi, sebagaimana dijelaskan oleh Sudjana dan Rivai (2013). Selain itu, dukungan sekolah terhadap guru dan siswa sangat menentukan terciptanya lingkungan belajar yang kondusif dan kreatif. Penyediaan sarana prasarana, pelatihan guru, serta ruang untuk inovasi dalam kegiatan belajar menjadi faktor penting agar pembelajaran lebih bermakna dan menyenangkan. Dukungan seperti ini juga mendorong motivasi guru dan keterlibatan aktif siswa, sehingga kemampuan kognitif anak dapat berkembang dengan baik.

b. Faktor penghambat

Di sisi lain, terdapat beberapa faktor penghambat yang berpotensi mengganggu pelaksanaan media ular tangga dalam pembelajaran. Hambatan teknis seperti gangguan listrik yang mempengaruhi penggunaan speaker, kerusakan alat peraga, atau keterbatasan jumlah media bermain sesuai jumlah anak dapat menurunkan efektivitas

pembelajaran. Selain itu, pengaturan waktu belajar yang kurang tepat juga menjadi kendala, karena durasi yang terlalu lama dapat menyebabkan anak kehilangan fokus, sedangkan waktu yang terlalu singkat menghambat pencapaian tujuan pembelajaran (Permendikbud No. 137 Tahun 2014). Suasana kelas yang tidak nyaman dan gangguan yang tidak terkelola dapat mengurangi konsentrasi anak, meskipun guru telah berupaya menjaga perhatian dengan metode komunikasi yang ekspresif dan variatif. Penggunaan alat bantu belajar seperti speaker, LCD proyektor, atau papan tulis magnetik yang kurang optimal juga mempengaruhi kualitas pembelajaran. Menurut Anwar dkk (2022) penggunaan alat bantu yang bervariasi sangat penting untuk memberikan pengalaman belajar multisensorik yang mampu meningkatkan minat dan pemahaman anak, sehingga jika alat tersebut tidak tersedia atau rusak, proses belajar dapat terhambat.

SIMPULAN

Implementasi media ular tangga sebagai permainan edukatif dalam pembelajaran anak usia dini terbukti efektif untuk meningkatkan kemampuan kognitif, seperti berpikir logis, mengenal angka dan warna, serta memperkuat daya ingat dan konsentrasi. Media ini sesuai dengan prinsip pembelajaran tematik dalam kurikulum PAUD yang menekankan stimulasi melalui metode bermain yang bermakna. Faktor pendukung keberhasilan penggunaan media ini meliputi karakteristik media yang menarik dan mudah dipahami, dukungan lingkungan belajar yang kondusif, serta keterlibatan aktif pendidik dan antusiasme anak selama proses pembelajaran. Namun, terdapat juga faktor penghambat seperti keterbatasan waktu pembelajaran dan tantangan menjaga suasana kelas agar tetap kondusif dan mood anak tetap baik selama aktivitas.

Bagi lembaga, disarankan untuk menyediakan sarana dan prasarana pendukung baik berupa media fisik maupun digital, serta menyelenggarakan pelatihan rutin untuk meningkatkan kompetensi guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan edukatif. Guru juga diharapkan lebih berinovasi dengan menyesuaikan tema permainan ular tangga sesuai kurikulum PAUD agar pembelajaran lebih kontekstual dan bermakna, serta memberikan penguatan positif untuk membangun motivasi dan rasa percaya diri anak. Bagi peneliti selanjutnya, dianjurkan untuk menggali lebih dalam berbagai media pembelajaran tradisional seperti ular tangga yang dapat mendukung perkembangan kognitif maupun aspek lain dalam pendidikan anak usia dini.

KONTRIBUSI PENULIS

“Konseptualisasi, Ana Nurilahi; Penulisan - Persiapan Draf Awal, Ana Nurilahi dan Uum Suminar.; Penulisan - Tinjauan & Penyuntingan, Ana Nurilahi.; Visualisasi, Nia Hoerniasih.;

KONFLIK KEPENTINGAN

“Penulis menyatakan tidak ada konflik kepentingan.”

DAFTAR PUSTAKA

- Anggi, I. A. C. A. I., Asari, C., Susanti, M. S. M., & Gera, I. G. G. I. G. (2023). Analisis peran permainan edukatif dalam pengembangan keterampilan kognitif anak usia dini berdasarkan sudut pandang Ki Hajar Dewantara. *Journal of Global Research Education*, 1(1), 53–65.
- Anwar, F., Pajarianto, H., Herlina, E., Raharjo, T. D., Fajriyah, L., Astuti, I. A. D., ... & Suseni, K. A. (2022). *Pengembangan media pembelajaran "Telaah Perspektif Pada Era Society 5.0"*. Tohar Media.
- Djollong, A. F., Sari, A., Junizar, J., Pramanik, N. D., Kustanti, R., & Lubis, A. A. Z. (2023). *Konsep dasar pendidikan anak usia dini: Teori dan panduan komprehensif*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Fatimah, F. N., Afifah, H. U. N., Auliani, R., & Larasati, S. A. (2023). Alat permainan edukatif sebagai sumber dan media pembelajaran anak usia dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 7(1), 44–56.
- Ferryka, P. Z. (2017). Analyzing the thematic-integrative content, the scientific approach, and the authentic assessment in the theme 1 textbook for grade II students of elementary schools. *Jurnal Prima Edukasia*, 5(2), 172–185.
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., ... & Indra, I. (2021). Media pembelajaran. <https://doi.org/10.24042/terampil.v8i1.9130>
- Khoiroh, R. A., Rosidah, C., & Ratnawati, E. (2025). Peningkatan kemampuan kognitif anak melalui kegiatan bermain mencocokkan gambar dan huruf di kelompok B RA Perwanida. *JURNAL Studi Tindakan Edukatif (JSTE)*, 1(1), 121–125.
- Khomsin, K., & Rahimmatussalisa, R. (2021). Efektivitas media permainan ular tangga untuk meningkatkan kemampuan mengenal kosakata bahasa Inggris pada anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 10(1), 25–33. <https://doi.org/10.21831/jpa.v10i1.37872>
- Lumbantobing, W. L., Silvester, S., & Dimmera, B. G. (2022). Penerapan media permainan ular tangga untuk meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik sekolah dasar di wilayah perbatasan. *Sebatik*, 26(2), 666–672.
- MIRANDA, H. F. (2021). *Pengaruh permainan ular tangga terhadap kecerdasan logika matematika anak usia 5-6 tahun di TK Aisyiyah 1 Labuhan Ratu Bandar Lampung* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Munafiah, N. U., Uminar, A. N., Pralikka, T. P., & Munir, M. (2025). Implementasi alat permainan edukatif melalui media kartu angka dalam menstimulasi perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun. *Quantum Edukatif: Jurnal Pendidikan Multidisiplin*, 2(1), 11–17.
- Putri, Y. C., Sandra, C., & Pamela, I. S. (2025). Upaya meningkatkan keaktifan belajar peserta didik dalam pembelajaran matematika dengan menggunakan media ular tangga di sekolah dasar. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 6(1), 122–128.
- Rivai, A., & Sudjana, N. (2013). *Media pengajaran (penggunaan dan pembuatannya)*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

- 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.
- Syalfirah, V., Aeni, A. N., & Hanifah, N. (2024). Penerapan game ular tangga berbasis peta kebudayaan untuk meningkatkan hasil belajar IPAS kelas IV sekolah dasar. *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 8(1).
- Ulfadilah, S., Darmiyanti, A., & Munafiah, N. U. (2023). Peran guru dalam pengembangan kurikulum dan penerapan pembelajaran di PAUD. *Jurnal Warna: Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 8(1), 9–29.
- Wahyudi, M., Arisanti, F., & Muttaqin, M. A. (2024). Pendekatan holistik dalam pendidikan anak usia dini: Menyelaraskan aspek kognitif, emosional dan sosial. *Journal of Early Childhood Education Studies*, 4(1), 33–72.
- Winarni, L., Hasibuan, R., & Izzati, U. A. (2023). Penerapan media permainan ular tangga edukasi dalam meningkatkan kemampuan mengenal kata. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(4), 4543–4553.