

Pengembangan Media Ular Tangga untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan 1-6 Anak Usia Dini

Divia Zeniva Azzahra^{1✉}, Heni Nafiqoh², Anita Rakhman³

¹ Taman Kanak-kanak (TK) Al Akmal, Bandung Barat, Indonesia

² Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan (IKIP) Siliwangi, Cimahi, Indonesia

³ Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan (IKIP) Siliwangi, Cimahi, Indonesia

¹ diviazeniva2@gmail.com, ² heninafiqoh@ikipsiliwangi.ac.id, ³ anitrakhman1@gmail.com

INFO ARTIKEL Diterima: 14/01/2024; Direvisi: 20/01/2024; Disetujui: 28/01/2024

ABSTRAK

Perkembangan kognitif anak usia dini dibagi menjadi tiga tahap perkembangan, yaitu pengetahuan umum dan ilmiah, konsep bentuk, ukuran dan pola, konsep angka, simbol angka dan huruf. Dengan demikian, pemahaman konsep bilangan merupakan landasan yang kokoh bagi anak dalam pengembangan kemampuan matematika kompleks pada tahap selanjutnya. Salah satu media yang dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan adalah media ular tangga. Media ular tangga ini dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan, selain itu dapat juga dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang menarik bagi anak. Untuk itu tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan produk berupa media ular tangga untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan 1-6 kelompok A. Jenis penelitian yang digunakan adalah research and development (R&D). Pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis menggunakan statistika deskriptif. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan memperoleh hasil penilaian sebesar 97% termasuk kategori berkembang sesuai harapan (BSH). Hasil validasi ahli materi mendapatkan persentase 85% dari kelayakan media mendapatkan persentase 95%. Sedangkan hasil validasi praktisi mendapatkan persentase 92,6%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa produk hasil pengembangan berupa media ular tangga untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan 1-6 layak digunakan.

ABSTRACT

Early childhood cognitive development is divided into three stages of development, namely general knowledge and science, the concept of shape, size, and pattern, and the concept of numbers, symbols of numbers, and letters. So understanding the concept of numbers is a strong foundation for children to develop complex mathematical abilities at a later stage. One of the media that can improve the ability to recognize the concept of numbers is the snake and ladder media. This snake and ladder medium can be used to improve the ability to recognize the concept of numbers; besides that, it can also be used as an interesting learning medium for children. For this reason, the purpose of this research is to produce a product in the form of snakes and ladders to improve the ability to recognize the concept of numbers 1-6 in group A. The type of research used is research and development (R&D). Data was collected using observation, interviews, and documentation. The analysis technique uses descriptive statistics. Based on the results of research conducted on the development of snakes and ladders media for the ability to recognize the concept of numbers 1-6, which obtained an assessment result of 97%, including the category of developing as expected (BSH), The results of material expert validation get a percentage of 85% of the media's eligibility to get a percentage of 95%. While the results of practitioner validation get a percentage of 92.6%. Thus, it can be concluded that the product developed in the form of snakes and ladders to improve the ability to recognize the concept of numbers 1-6 is feasible to use.

KEYWORDS

Snake and Ladders; The Concept of Numbers

PENDAHULUAN

Pendidikan prasekolah adalah pelatihan bagi anak sejak lahir sampai dengan 6 tahun, yang dilaksanakan dengan insentif pendidikan untuk meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan fisik dan mental, sehingga anak siap belajar untuk menempuh pendidikan, yang dicapai melalui jalur formal dan informal dan jalur informal.

Ada enam aspek yang perlu dikembangkan pada masa kanak-kanak, salah satunya adalah aspek perkembangan kognitif, sebagaimana tertuang dalam Peraturan Pemerintah Nomor 58 Tahun 2009, perkembangan kognitif anak pada usia dini dibagi menjadi tiga tahap perkembangan, yaitu: pengetahuan umum dan ilmiah, gagasan tentang bentuk dan ukuran, serta pola dan konsep. angka, simbol, angka dan huruf. Oleh karena itu, memahami konsep bilangan merupakan dasar yang kokoh dan mendasar untuk mengembangkan kemampuan matematika kompleks pada anak pada tahap selanjutnya.

Pengenalan konsep bilangan yang diajarkan di taman kanak-kanak (TK) merupakan salah satu landasan kemampuan ilmiah dan teknis. Memahami angka sejak dini dapat membentuk kemampuan berpikir anak tercermin dari kemampuannya berpikir kritis, logis, sistematis, objektif, jujur dan disiplin dalam memecahkan masalah dalam matematika, bidang lain dan dalam kehidupan sehari-hari. Menginjak usia 4-5 tahun, salah satu tingkat pencapaian kognitif anak yaitu dapat membilang 1-10. Pada media ular tangga terdapat sebuah dadu yang memiliki simbol angka 1-6. Dengan dadu tersebut anak akan mempelajari konsep bilangan 1-6.

Berdasarkan hasil survey guru kelompok A TK Al Akmal Batujajar, peneliti menemukan masalah pada anak kelompok A yaitu kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan masih rendah. Selain itu, metode pengajaran yang digunakan masih merupakan metode tradisional. Melihat permasalahan tersebut, pendidik dan peneliti menganggap penting untuk meningkatkan pembelajaran mengenal konsep bilangan.

Hal ini ditegaskan oleh penelitian Istiqomah (2018). Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan perkembangan perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di Sriwijaya PAUD, Lampung Timur, melalui penerapan metode permainan bermain dengan ular dan tangga. Dan dalam penelitian Raysia (2015), output penelitian ini memberitahukan adanya peningkatan penggunaan ular tangga pada keterampilan berhitung dalam anak usia 5-6 tahun pada Taman Kanak-kanak Tunas Melati Bandar Lampung. Selain itu, dalam jurnal Rahayu, Windayana dan Herawati (2016), Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan kemampuan penggunaan konsep dan simbol bilangan pada masa kanak-kanak melalui modifikasi permainan ular tangga, dan menurut jurnal penelitian Amelia dan Helmidar (2017), hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Modifikasi permainan Ular Naga efektif dalam meningkatkan kemampuan kognitif bilangan konseptual pada anak. Untuk itu tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan produk berupa media ular tangga untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan 1-6 kelompok A di TK Al Akmal Batujajar.

METODOLOGI

Jenis metode pada penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development*. Penelitian dan pengembangan dilakukan dengan mengadopsi konsep penelitian dan pengembangan *Bord and Gall* yang sudah dimodifikasi dengan kebutuhan dan hasil produk media ular tangga untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan. (Sugiyono, 2015). Penelitian ini dilaksanakan di TK Al Akmal Batujajar pada tanggal 23 Februari 2022 sampai dengan 31 Mei 2022 yang dikembangkan yaitu media ular tangga untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan 1-6

kelompok A di TK Al Akmal Batujajar. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, wawancara dan dokumentasi. Penelitian ini dilaksanakan sebanyak 8 kali pertemuan. Teknik analisis menggunakan statistika deskriptif. Berikut adalah kriteria penilaian kemampuan mengenal konsep bilangan 1-6 disajikan dalam gambar 1

Gambar 1 Indikator Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan 1-6

No	Indikator Penilaian	Sub Indikator	Skor
1	Isi / materi dari produk yang	Anak dapat membilang simbol titik dadu yang keluar	1 - 4
2		Anak dapat menyebutkan angka 1 - 6 pada dadu yang keluar	1 - 4
3		Anak dapat menghitung langkah poin sesuai dengan jumlah titik yang terdapat pada dadu	1 - 4
4		Anak dapat menyebutkan lambang bilangan pada media ular tangga	1 - 4

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Peneliti mengembangkan media dengan materi yang sesuai untuk tingkat perkembangan anak usia 4-5 tahun, tidak membosankan, sederhana, mudah dipahami, mudah digunakan. Media ular tangga ini terbuat dari banner berukuran 3 x 2 meter sedangkan dadunya terbuat dari bahan bekas yaitu dakron. Bahan yang digunakan untuk media ular tangga ini sangat aman digunakan oleh anak. Media ular tangga ini dibuat untuk pengenalan konsep bilangan 1-6 bagi anak kelompok A. Materi disajikan dengan cara yang menarik untuk menyenangkan anak-anak dan menghilangkan kebosanan kekanak-kanaka sebagai produk yang dikembangkan.

Setelah itu, ahli menilai produk dari segi materi yang meliputi tema/segi edukatif, isi/konten yang dikembangkan, tampilan/penyajian produk. Adapun indikator penilaian dari segi media yang meliputi bahan, desain, teknik pembuatan. Berikut adalah tabel hasil validasi ahli dan praktisi.

No	Indikator Penilaian	Sub indikator penilaian	Skala Penilaian			
			1	2	3	4
VALIDASI MATERI						
I	Tema/Segi Edukatif	1. Kesesuaian produk dengan kurikulum			√	
		2. Kesesuaian dengan STPPA				√
II	Isi/konten dari produk yang dikembangkan	Media ular tangga ini memberikan stimulasi pengenalan konsep bilangan 1 - 6 pada anak				√
III	Tampilan/penyajian produk	1. Kesesuaian gambar dengan konten			√	
		2. Kesesuaian bahan dengan konten			√	
Jumlah		17				
Total Skala Penilaian		85%				
Kriteria Aspek Penilaian		Sangat Valid				

Gambar 3 Instrumen Validasi Materi

Gambar di atas merupakan hasil penilaian pakar materi. Diketahui total skor adalah 17 jika persentasenya adalah 85%. Dengan demikian, jika diubah menjadi data kualitatif termasuk dalam kategori “Sangat Baik” (tidak direvisi).

No	Indikator Penilaian	Sub indikator penilaian	Skala Penilaian			
			1	2	3	4
VALIDASI MEDIA						
I	Bahan	1. Aman untuk anak				√
II	Desain	2. Warna lebih menarik				√
		3. Mengarah pada pengenalan konsep bilangan 1- 6				√
III	Teknik pembuatan	1. Segi kerapihan			√	
		2. Kesesuaian dengan desain				√
Jumlah		19				
Total Skala Penilaian		95%				
Kriteria Aspek Penilaian		Sangat Valid				

Tabel 4 Instrumen Validasi Media

Gambar di atas merupakan hasil penilaian pakar media. Diketahui total skor adalah 19 jika persentasenya 95%. Dengan demikian, jika diubah menjadi data kualitatif termasuk dalam kategori “Sangat Baik” (tidak direvisi).

No	Aspek Penilaian	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
1	Keamanan bahan yang digunakan				√
2	Keawetan bahan media ular tangga			√	
3	Kesesuaian ukuran media ular tangga				√
4	Kemenarikan desain kemasan				√
	Kesesuaian materi dengan kopetensi inti dan kompetensi dasar				√
5	Kesesuaian materi dengan tingkat pemahaman peserta didik			√	
6	Media ular tangga yang digunakan dapat memberikan ilustrasi menarik				√
7	Kesesuaian komposisi warna, gambar, dan tulisan				√
8	Media ular tangga dapat mempermudah peserta didik dalam memvisualisasikan materi pembelajaran			√	
9	Media ular tangga digunakan secara maksimal tanpa mengganggu proses pembelajaran			√	
10	Kemenarikan desain kemasan media				√
11	Penggunaan media ular tangga dapat meminimalisir kesalahan persepsi yang terjadi pada peserta didik			√	
12	Materi gambar pada media menarik untuk peserta didik				√
13	Penyajian materi dapat menumbuhkan minat belajar				√
14	Kesesuaian media dengan karakteristik anak TK kelompok A				√
15	Penyajian media dapat melatih kemampuan motorik kasar				√
16	Penyajian materi pada media dapat meningkatkan pemahaman konsep bilangan				√
17	Ketepatan media dalam mengembangkan kemampuan pada anak				√
Jumlah		63			
Total Skala Penilaian		92,6%			
Kriteria Aspek Penilaian		Sangat Valid			

Gambar 5 Instrumen Validasi Praktisi

Gambar di atas merupakan hasil evaluasi praktisi, diketahui total skor 63 dan skor rata-rata 92,6%. Dengan demikian, bila dikonversikan ke data kualitatif termasuk dalam kategori “Sangat Baik” (tidak direvisi).

Setelah dilakukan validasi oleh ahli materi, ahli media dan praktisi, selanjutnya peneliti melakukan observasi melalui uji coba media. untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media yang dikembangkan. Dari hasil uji coba terhadap delapan responden diperoleh hasil sebagai berikut:

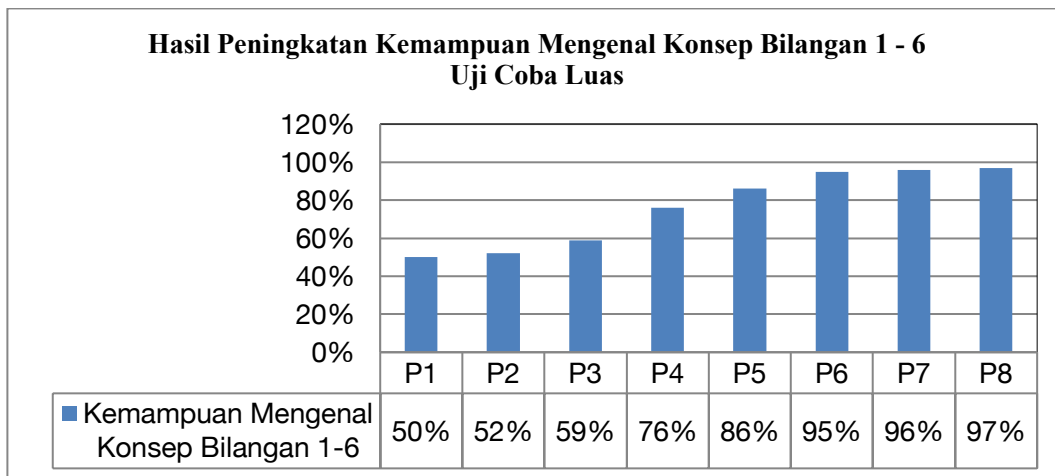
No.	Nama Anak	Pertemuan Ke								Keterangan
		1	2	3	4	5	6	7	8	
1	AF	MB	MB	BSH	BSH	BSB	BSB	BSB	BSB	BSH
2	DV	MB	MB	MB	BSH	BSH	BSB	BSB	BSB	BSH
3	KA	BB	MB	MB	BSH	BSH	BSB	BSB	BSB	BSH
4	KS	BSH	BSH	BSH	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB
5	MB	BSH	BSH	BSH	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB	BSB
6	SI	MB	MB	MB	BSH	BSB	BSB	BSB	BSB	BSH
7	RA	MB	MB	BSH	BSH	BSB	BSB	BSB	BSB	BSH
8	ZK	MB	MB	MB	BSH	BSB	BSB	BSB	BSB	BSH

Gambar 6 Data Hasil Uji Coba

No.	Nama Anak	Uji Coba Luas Ke							
		1	2	3	4	5	6	7	8
1	AF	50%	50%	63%	75%	88%	94%	94%	100%
2	DV	38%	44%	44%	63%	69%	88%	94%	94%
3	KA	31%	38%	44%	63%	63%	94%	94%	94%
4	KS	69%	69%	75%	100%	100%	100%	100%	100%
5	MB	69%	69%	75%	100%	100%	100%	100%	100%
6	SI	38%	44%	56%	63%	88%	94%	94%	94%
7	RA	56%	56%	63%	75%	94%	100%	100%	100%
8	ZK	50%	50%	50%	69%	88%	94%	94%	94%
Jumlah		401%	420%	470%	608%	690%	764%	770%	776%
Nilai Rata - Rata		50%	53%	59%	76%	86%	96%	96%	97%

Gambar 7 Hasil Persentase Hasil Observasi Uji Coba

Dari gambar di atas dapat dilihat bahwa peningkatan kemampuan mengenal konsep bilangan anak kelompok A TK Al Akmal Batujajar dari pertemuan 1 sampai pertemuan 8 menunjukkan persentase yang signifikan. Pada pertemuan ke 1 berada pada nilai rata-rata 50%, pertemuan 2 yaitu 53%, pertemuan 3 yaitu 59%, nilai rata-rata pada pertemuan 4 yaitu 76% pertemuan 5 yaitu 86%, pertemuan 6 yaitu 96%, pertemuan 7 yaitu 96%, dan pertemuan 8 yaitu 97%. Dari hasil uji coba luas yang dilakukan oleh 8 responden diperoleh hasil sebagai berikut:



Grafik 1 Hasil Peningkatan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan 1-6 pada Uji Coba Luas

Hasil grafik diatas menunjukkan peningkatan kemampuan anak dengan menggunakan media ular tangga pada uji coba luas dari pertemuan ke 1 sampai pertemuan ke 8. Pada pertemuan 1 hanya 50% sampai pada pertemuan 8 berada pada persentase 97%.

Pembahasan

Diketahui bahwa di TK Al-Akmal, alat peraga yang digunakan guru tidak mengalami perubahan sehingga kurang menarik bagi anak dan mempengaruhi kemampuan anak dalam mengenal konsep bilangan. Selain itu, kemampuan mengenal konsep bilangan masih rendah pada kelompok A, dan lingkungan ular tangga ini belum pernah digunakan sebagai sarana pembelajaran. Menurut Sugiyono (2013), penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk memproduksi produk tertentu dan menguji efektivitas produk tersebut.

Berdasarkan tantangan dan peluang yang telah diuraikan di atas, peneliti memandang perlu untuk mengembangkan alat peraga berupa modifikasi alat peraga belajar layang-layang dan tangga yang dapat digunakan bersama-sama oleh anak-anak. Selanjutnya peneliti menentukan materi dan indikator yang diterapkan sesuai dengan media yang dikembangkan. Haryono (2013, hlm.134) berpendapat bahwa ular tangga merupakan salah satu bentuk permainan yang populer dan digemari oleh kalangan usia anak-anak, remaja bahkan dewasa. Dalam Game Snake and Ladder, pemain harus berhati-hati di setiap langkah untuk menyelesaikan garis finish dengan cepat.

Dengan melibatkan anak dalam kegiatan pembelajaran diharapkan dapat melekat dalam benak anak. Menurut Musfiqon (2012), semakin beragam media yang digunakan, semakin baik pesan atau materi pembelajaran yang akan diterima oleh siswa. Demikian pula halnya dengan Rifa’i dan Sudjana (2009) jika kriteria pemilihan media didasarkan pada ketepatannya dengan tujuan pembelajaran. Penelitian ini menyatakan bahwa hal ini tepat karena alat bantu ular tangga dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pengenalan konsep bilangan yang dapat membantu daya ingat anak teradap angka, menambah motivasi minat belajar anak.

Produk yang dikembangkan kemudian direview oleh beberapa ahli sebelum diuji oleh ahli materi, ahli media dan praktisi. sebagaimana pada penelitian yang dilakukan oleh Nurlaela (2018 hlm.58) pada penelitiannya melakukan validasi produk terhadap pakar materi, pakar media dan guru. Instrumen penelitian secara teoritis divalidasi

dengan berkonsultasi dengan pembimbing. Hasil validasi merupakan alat penelitian berdasarkan pendapat Walker dan Hess (dalam Arsyad, 2009, hlm. 17).

Adapun hasil validasi pakar dan praktisi adalah sebagai berikut: 1) Hasil Penilaian Pakar Materi. Pada validasi yang dilakukan pakar materi mencakup 3 aspek yang dinilai yaitu: tema/segi edukatif, isi/konten media ular tangga dan tampilan/ penyajian. Hasil penilaian validasi materi mendapatkan rata-rata 3,4 dengan kriteria persentase 85% dan kategori penilaian adalah “sangat layak” yang artinya semua komponen kelayakan baik dari segi tema/segi edukatif, isi/konten dan segi tampilan/penyajian sudah sesuai untuk dijadikan media pembelajaran. 2) Hasil Penilaian Pakar Media. Review yang dilakukan oleh pakar media meliputi 3 aspek, yaitu: materi, aspek estetika/warna dan teknik produksi. Hasil penilaian validasi lingkungan memperoleh 3,8 dengan persentase 95%, dan kategori “sangat layak”. 3) Hasil Penilaian Praktisi. Validasi yang dilakukan praktisi mencakup 2 aspek yaitu: materi dan penyajian. Hasil penilaian praktisi mendapatkan rata-rata 3,7 dengan kriteria persentase 92,6% dan kategori penilaian adalah “sangat layak”.

Respon peserta didik dapat dilihat dari hasil observasi uji coba produk. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti dapat menyimpulkan bahwa penggunaan media ular tangga dalam pembelajaran membuat anak lebih semangat dan antusias ketika proses pembelajaran. Media ular tangga ini juga sangat berpengaruh terhadap kemampuan mengenal konsep bilangan anak. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Raysia (2015) Berdasarkan hasil penelitian pelaksanaan pelatihan penggunaan ular tangga melejitkan keterampilan berhitung pada anak usia 5-6 tahun. Sejalan juga dengan penelitian yang dilakukan oleh Amelia dan Helmidar (2017) hasil penelitian menyebutkan bahwa permainan modifikasi ular naga berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak. Hasil penelitian Istiqomah (2018) dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan pelatihan dengan memakai lingkungan “ular” dan “tangga” memungkinkan berkembangnya perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun.

Berdasarkan hasil observasi pada uji coba berada pada persentase 92% dan pada uji coba luas berada pada persentase 97%. Terjadi peningkatan kemampuan mengenal konsep bilangan 1-6 pada anak kelompok A di TK Al Akmal Batujajar dari hasil uji coba sebesar 5%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pengembangan media ular tangga dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan 1-6 kelompok A di TK Al Akmal Batujajar.

KESIMPULAN

Penelitian ini dilaksanakan di TK Al Akmal Batujajar pada anak kelompok A. Jenis penelitian yang digunakan adalah research and development (R&D). Pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, wawancara dan dokumentasi. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada pengembangan media ular tangga untuk kemampuan mengenal konsep bilangan 1-6 dimana memperoleh hasil penilaian sebesar 97% termasuk kategori berkembang sangat baik (BSB). Hasil validasi ahli materi mendapatkan persentase 85% dan validasi media mendapatkan persentase 95%. Sedangkan hasil validasi praktisi mendapatkan persentase 92,6%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa produk yang dirancang berupa pengembangan ular tangga dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan 1-6 layak untuk digunakan.

REFERENSI

Amelia, L. (2017). Pengaruh modifikasi permainan ular naga dalam meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak kelompok b2 di paud save the kids

banda aceh. *Jurnal Buah Hati*, 4(1), 10-30. <https://doi.org/10.46244/buahhati.v4i1.552>.

Arsyad, M.A. (2009). *Media pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Haryono. (2013). *Pembelajaran ipa yang menarik dan mengasyikkan: teori dan aplikasi paikem*. Yogyakarta: Kapel Press.

Istiqomah, S. (2018). Penerapan metode bermain melalui permainan ular tangga dalam mengembangkan kognitif anak usia 5-6 tahun di paud sriwijaya lampung timur. (Skripsi, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. 2018). <http://repository.radenintan.ac.id/5119/1/Skripsi%20Full.pdf>

Musfiqon. (2012). *Pengembangan media dan sumber pembelajaran*. Jakarta: PT Prestasi Pustakarya.

Nurlaela, N. (2018) Pengembangan Media Pembelajaran Busy Book Dalam Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini di *Play Group* Islam Bina Balita Way Halim Bandar Lampung Tahun Ajaran 2017/2018 (Skripsi, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. 2018). <http://repository.radenintan.ac.id/5720/>

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 58 Tahun 2009 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini.

Rahayu, L. S., Windayana, H., & Herawati, N. I. (2016). Meningkatkan Kemampuan Konsep Dan Lambang Bilangan Anak Usia Dini Melalui Modifikasi Permainan Ular Tangga. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1). 67-74. <https://doi.org/10.17509/cd.v7i1.10542>.

Raysia. T (2016). Penggunaan media permainan ular tangga dalam meningkatkan kemampuan berhitung pada anak usia 5 – 6 tahun di tk tunas melati bandar lampung. (Skripsi, Universitas Lampung. 2016). <https://digilib.unila.ac.id/21681/>

Rifa'i, A., & Sudjana, N. (2009). *Media pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.

Sugiyono, S. (2015). *Penelitian kuantitatif, kualitatif, r&d*. Bandung: Rineka Cipta.