

**PENGEMBANGAN PERMAINAN ULAR TANGGA SUBTEMA
ANGGOTA TUBUH UNTUK ANAK KELOMPOK B DI TAMAN KANAK-
KANAK**

SKRIPSI

Oleh

Elsa Tri Pratiwi

NIM: 06141381621046

Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

TAHUN 2020

**PENGEMBANGAN PERMAINAN ULAR TANGGA SUBTEMA
ANGGOTA TUBUH UNTUK ANAK KELOMPOK B DI
TAMAN KANAK-KANAK**

SKRIPSI

Oleh

Elsa Tri Pratiwi

NIM : 06141381621046

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Mengesahkan:

Pembimbing 1



**Dra. Hasmalena, M.Pd.
NIP. 195905261984032001**

Pembimbing 2



**Dra. Rukiyah, M.Pd
NIP. 196112251988032001**

Mengetahui:

**Ketua Jurusan,
Ilmu Pendidikan**



**Dr. Azizah Husin, M.Pd
NIP. 196006111987032001**

Koordinator Program Studi,



**Dra. Syafdaningsih, M.Pd
NIP. 195908151986092001**

**PENGEMBANGAN PERMAINAN ULAR TANGGA SUBTEMA
ANGGOTA TUBUH UNTUK ANAK KELOMPOK B DI TAMAN KANAK-
KANAK**

SKRIPSI

Oleh

Elsa Tri Pratiwi

NIM: 06141381621046

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Telah direvisi dan lulus

Hari : Selasa

Tanggal : 17 Juli 2020

TIM PENGUJI

1. Ketua : Dra. Hasmalena, M.Pd.



2. Sekretaris : Dra. Rukiyah, M.Pd



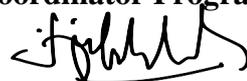
3. Anggota : Dr. Sri Sumarni, M.Pd.



4. Anggota : Dra. Syafdaningsih, M.Pd



**Palembang, Juli 2020
Mengetahui,
Koordinator Program Studi**



**Dra. Syafdaningsih, M.Pd.
NIP. 195908151986092001**

Universitas Sriwijaya

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Elsa Tri Pratiwi

NIM : 06141381621046

Program studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul "Pengembangan Permainan Ular Tangga Subtema Anggota Tubuh Untuk Anak Kelompok B Di Taman Kanak-Kanak" ini adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Jika di kemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan/atau ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Palembang, 2020

Elsa Tri Pratiwi
NIM 0614138162104

PRAKATA

Skripsi dengan judul “Pengembangan Permainan Ular Tangga Subtema Anggota Tubuh Untuk Anak Kelompok B Di Taman Kanak-Kanak” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada Dra. Hasmalena, M.Pd dan Dra. Rukiyah, M.Pd sebagai pembimbing atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Prof. Sofendi, M.A., Ph.D., Dekan FKIP Unsri, Ibu Dr. Azizah Husin, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan dan Ibu Dra. Syafdaningsih, M.Pd., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada ibu Dr. Sri Sumarni, M.Pd., Dr. Syafdaningsih, M.Pd., Dr. Windi Dwi Andika, M.Pd., Mahyumi Rantina, M.Pd dan Febriyanti Utami, M.Pd. Anggota penguji yang telah memberikan sejumlah saran untuk perbaikan skripsi ini.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni.

Palembang, 2020

Elsa Tri Pratiwi

PERSEMBAHAN SKRIPSI

Alhamdulillahirobbil'aalamiin, dengan segenap ketulusan hati peneliti persembahkan skripsi ini kepada :

- ❖ Allah SWT
- ❖ Kedua orang tua tercinta Ayah (Sarmin) dan Ibu (Elma) terima kasih atas segala doa dan dukungan yang tak pernah henti selama ini.
- ❖ Kakak ku Heru Prasetyo, ayuk ku Naning Setiawati, dan Adik Keponakan ku Meylisa Prasetyo dan Hera Prasetya yang selalu ada dalam menyelesaikan skripsi ini.
- ❖ Keluargaku familys Anang Sahara dan Atmo Diharjo
- ❖ Dosen pembimbing ibu Dra. Hasmalena, M.Pd dan ibu Dra. Rukiyah, M.Pd yang telah banyak membantu dan membimbing dalam penyelesaian skripsi ini.
- ❖ Dosen pengajar di FKIP UNSRI, terkhusus dosen PG-PAUD ibu Dra. Syafdaningsih, M.Pd., ibu Dr. Sri Sumarni, Ibu Dra. Hasmalena, M.Pd., ibu Dra. Rukiyah, M.Pd., ibu Dr. Windi Dwi Andika, M. Pd., ibu Mahyumi Rantina, M.Pd, dan ibu Febriyanti Utami, M.Pd.
- ❖ Staf karyawan FKIP, MbakAnggi
- ❖ Sahabat seperjuangan Ismatul Izza, Nurbaiti Asri, dan Elza Dwi Novriza terima kasih atas dukungan dan bantuannya
- ❖ Sahabat tercinta Indah Puspita Sari, Rini Martia, Nadya Tasha Pradita, Caroline Febry Delima, dan Erni Cahaya Khairani terima kasih telah mendengarkan keluh kesah dan dukungannya.
- ❖ Sahabat pg-paud angkatan 2016
- ❖ Adik tingkat angkatan 2017, 2018,2019
- ❖ Almamater kuning kebanggaanku

Motto

“Proses tidak akan pernah mengkhianati hasil”

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	i
PERNYATAAN	ii
PRAKATA.....	iii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	v
DAFTAR LAMPIRAN	vi
ABSTRAK.....	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Permasalahan Penelitian	5
1.3. Tujuan Penelitian	5
1.4. Manfaat Hasil Penelitian.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1. Hakikat Permainan.....	7
2.1.1. Pengertian Permainan	7
2.1.2. Karakteristik Permainan	7
2.1.3. Jenis-Jenis Permainan.....	8
2.1.4. Manfaat Permainan.....	10
2.1.5. Pengertian Permainan Ular Tangga	11
2.1.6. Cara Memainkan Permainan Ular Tangga	11
2.1.7. Manfaat Permainan Ular Tangga.....	12
2.2. Hakikat Tema.....	13
2.2.1. Pengertian Tema	13
2.2.2. Subtema Anggota Tubuh	13
2.3. Karakteristik Anak TK Kelompok B.....	14
2.4 Tingkat Pencapaian Perkembangan Kognitif Anak Kelompok B	14
2.5 Hakikat Penelitian Pengembangan	16
2.5.1 Pengertian Penelitian Pengembangan	16

2.5.2 Model-model Pengembangan	17
2.6 Penelitian Relevan	21
2.7 Kerangka Berpikir	22
BAB III METODE PENELITIAN	23
3.1. Jenis Penelitian	23
3.2. Prosedur Penelitian	23
3.2.1 <i>Analysis</i>	24
3.2.2 Analisis Kebutuhan dan Perkembangan Anak	24
3.3 Tahap <i>Design</i>	24
3.4 Produksi Prototipe	25
3.5 Tahap <i>Evaluation</i>	25
3.5.1 <i>Self Evaluation</i>	25
3.5.2 <i>Expert Review</i>	25
3.5.3 <i>One To One Evaluation</i>	26
3.5.4 <i>Small Group Evaluation</i>	26
3.6 Teknik Pengumpulan Data	26
3.6.1 <i>Walktrough</i>	26
3.6.2 Observasi	29
3.6.3 Wawancara	30
3.7 Teknik Analisis Data	30
3.7.1 Analisis Data <i>Walkthrough</i>	30
3.7.2 Analisis Data Observasi.....	32
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	34
4.1. Hasil Penelitian.....	34
4.1.1 Hasil Tahap Penelitian	34
4.1.1.1 Tahapan Analisis	34
4.1.1.1.1 Kebutuhan Dann Perkembangan Anak.....	34
4.1.2 Hasil Tahap Design	35

4.1.3. Produksi Prototipe	35
4.1.4. Hasil Tahap Evaluasi	35
4.1.4.1. Hasil Tahap <i>Expert Review</i>	36
4.1.4.2 Hasil Tahap <i>One-to-one Evaluation</i>	39
4.1.3.4 Hasil Tahap <i>Small Group Evaluation</i>	40
4.2. Pembahasan	40
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	49
5.1. Simpulan	49
5.2. Saran	49
DAFTAR RUJUKAN.....	51
LAMPIRAN	55
DAFTAR TABEL	27
Tabel 1 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Materi	27
Tabel 2 Kisi-kisi Instrumen Validasi Media	28
Tabel 3 Kisi-kisi Instrumen Observasi	29
Tabel 4 Hasil Penelitian Validasi Materi	36
Tabel 4 Hasil Penelitian Validasi Media	37
Tabel 4 Analisis Data Observasi Anak Pada Tahap <i>One To One Evaluation</i> ..	39
Tabel 5 Analisis Data Observasi Anak Pada Tahap <i>Small Grup Evaluation</i> ..	40
DAFTAR LAMPIRAN	56
Lampiran 1 Lembar Wawancara	56
Lampiran 2 Hasil Evaluasi	59
Lampiran 3 Lembar Observasi	64
Lampiran 4 Data Validasi Materi dan Media	67
Lampiran 5 Foto Wawancara Analisis Kebutuhan	70
Lampiran 6 Gambar Observasi Peserta Didik	71

Lampiran 7 SK Pembimbing Skripsi	73
Lampiran 8 Surat Izin Penelitian Dari Dinas Pendidikan	75
Lampiran 9 Surat Izin Penelitian Dari Dekan	76
Lampiran 10 Surat Izin Penelitian	77

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan permainan ular tangga subtema anggota tubuh untuk anak kelompok B di taman kanak-kanak yang valid dan praktis. Penelitian pengembangan ini menggunakan model penelitian ADDIE dimana ada tiga tahap yaitu : analysis, desain, dan tahap evaluasi. Pada tahap evaluasi menggunakan tahap evaluasi Tesmmer yaitu *self evaluation*, *expert review*, *one-to-one evaluation*, dan *small group evaluation*. Teknik pengumpulan data menggunakan *walkthrough*, observasi dan wawancara. Berdasarkan *expert review* diperoleh persentase rata-rata hasil penelitian dari ahli materi dan ahli desain sebesar 90% dalam kategori sangat valid dikatakan sangat valid, karena produk yang dikembangkan telah sesuai saran dan komentar validator serta memnuhi standar indikator. pada tahap *one to one evaluation* didapatkan hasil observasi anak sebesar 91% kategori sangat praktis. Sedangkan pada tahap *small group evaluation* didapatkan hasil rata-rata observasi sebesar 94% kategori sangat praktis. Dari hasil dua tahap yang dilakukan diperoleh nilai rata-rata sebesar 93% kategori sangat praktis dikatakan sangat praktis karena, dapat diterapkan sebagai media pembelajaran, mudah dilaksanakan, menarik, dan menyenangkan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pengembangan ular tangga subtema anggota tubuh untuk anak kelompok B di taman kanak-kanak dinyatakan valid dan praktis dan layak digunakan.

kata-kata kunci : permainan ular tangga, subtema anggota tubuh

ABSTRACT

This study aims to produce a game of snakes and ladders the sub-themes of the members of the body for group B children in a valid and practical kindergarten. This development research uses ADDIE research model where there are three stages, namely: analysis, design, and evaluation stage. The evaluation stage uses the Tesmmer evaluation stage, namely self evaluation, expert review, one-to-one evaluation, and small group evaluation. For data collection techniques using walkthroughs, observations and interviews. Based on expert review, the average value of research results from material experts and design experts is 90% in the very valid category said to be very, because the product developed was in accordance with the suggestions and comments of the validator and met the indicator standards.. in the one to one evaluation stage the results of observation of children amounted to 91% in the very practical category. Whereas in the small group evaluation stage, the average observation result of 94% is very practical. From the results of the two stages carried out, an average value of 93% was obtained for the very practical category said to be very practical, because it can be applied as a learning medium, easy to implement, interesting, and fun. Thus, it can be concluded that the development of snakes and ladders the sub-themes of the members of the body of the for children group in kindergarten declared valid and practical and is feasible and is feasible to use.

Key words: the game of snakes and ladders, the sub-theme of the members of the body

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Permainan merupakan suatu kegiatan yang memainkan suatu permainan untuk menstimulasi aspek perkembangan anak sehingga tumbuh secara optimal dengan cara yang unik, agar membuat aktivitas dan proses belajar anak menjadi lebih menyenangkan. Akan tetapi anak sekarang kurang minat terhadap permainan yang ada, anak lebih cenderung senang bermain *game online*. Kurangnya minat anak terhadap permainan yang ada saat ini disebabkan oleh kurangnya inovasi pada permainan sehingga membuat anak menjadi bosan atau tidak tertarik, salah satu permainan yang tidak banyak dimainkan sekarang yaitu permainan ular tangga. Menurut Askalin yang dikutip oleh Liani, dkk (2017) permainan ular tangga adalah permainan anak-anak yang menggunakan tiga peralatan yaitu, dadu, bidak, dan papan ular tangga yang dimainkan oleh dua orang atau lebih yang mempunyai aturan. Permainan ular tangga pada umumnya hanya bergambarkan tangga, ular, dan angka-angka saja. Jika permainan ular tangga dikembangkan lebih menarik dan lebih bermanfaat dalam aspek perkembangan anak maka permainan ular tangga banyak diminati oleh anak. Salah satu upaya yang dapat dilakukan yaitu dengan mengembangkan ular tangga subtema anggota tubuh sehingga pada permainan ini terdapat gambar-gambar berupa macam-macam anggota tubuh dan di beberapa kotak terdapat pertanyaan yang berhubungan tentang anggota tubuh seperti mengenal nama, bentuk, dan fungsinya, dengan permainan ular tangga subtema anggota tubuh ini dapat memberikan anak pengetahuan dengan cara yang menyenangkan.

Adapun aspek perkembangan anak yang dapat dikembangkan dalam permainan ular tangga yaitu aspek kognitif, kognitif merupakan suatu kemampuan berpikir mengamati dan memahami suatu konsep baru yang terjadi dilingkungannya untuk mendapatkan suatu pengetahuan. Dengan memainkan suatu permainan anak dapat berpikir, mengamati, dan memahami aturan dalam melakukan suatu permainan. Karena anak usia dini memegang peran yang sangat penting dalam proses perkembangan anak dan merupakan pondasi dasar dalam membentuk kepribadian anak. Salah satu cara untuk menstimulasi dalam membentuk kepribadian dan mengembangkan aspek anak yaitu dengan bermain sambil belajar. Di dalam proses pembelajaran agar dapat membuat anak lebih senang dan semangat dapat dilakukan melalui permainan.

Dari hasil observasi dan wawancara pertama yang dilakukan di TK Negeri Pembina 1 Palembang pada tanggal 25 Oktober 2019, dengan ibu Eny Maryati, S.Pd. AUD, didapatkan bahwa pada saat proses pembelajaran materi anggota tubuh di TK tersebut hanya menggunakan media berupa gambar dan melakukan pengenalan anggota tubuh secara praktek langsung ke anak, tidak ada melakukan suatu permainan dalam proses pembelajaran sehingga membuat anak merasa bosan, jadi pengembangan permainan ular tangga subtema anggota tubuh sangat perlu sekali untuk dikembangkan.

Kemudian observasi dan wawancara yang kedua dilakukan di TK Kartika II-I Palembang pada tanggal 26 Oktober 2019 dengan ibu Emy Herawaty, S.Pd, hasil dari wawancara tersebut dalam proses pembelajaran untuk mengenalkan materi anggota tubuh di TK tersebut hanya menggunakan media gambar, melakukan kegiatan bernyanyi, dan menggunakan permainan dadu.

Setelah itu observasi dan wawancara yang ketiga dilakukan di TK IT Izzudin Palembang pada tanggal 28 Oktober 2019 dengan Nawang Wulan, S.Pd.i, didapatkan bahwa dalam proses pembelajaran di TK tersebut anak hanya menggunakan media gambar, dan melalui kegiatan bernyanyi saja. Tidak ada melakukan suatu permainan dalam mengajarkan anggota tubuh.

Dari hasil observasi dan wawancara di TK Negeri Pembina 1 Palembang pada tanggal 25 Oktober 2019, TK Kartika II-I Palembang pada tanggal 26 Oktober 2019, dan TK IT Izzudin Palembang pada tanggal 28 Oktober 2019, secara umum didapatkan bahwa pada saat proses pembelajaran materi anggota tubuh biasanya hanya menggunakan media gambar yang ada, melalui praktik langsung ke anak, menggunakan nyanyian, dan melalui permainan dadu.

Berdasarkan dari permasalahan di atas peneliti tertarik untuk membuat permainan ular tangga subtema anggota tubuh, sehingga dengan menggunakan permainan ular tangga subtema anggota tubuh dapat membuat anak menjadi lebih menyenangkan dalam proses pembelajaran dan anak juga dapat mengetahui fungsi-fungsi dari anggota tubuh. Hasil analisis dari tiga TK tersebut maka produk yang peneliti akan kembangkan sangat penting untuk dikembangkan dan berdasarkan hasil wawancara dengan guru ibu Eny Maryati, S.Pd. AUD, Emy Herawaty, S.Pd, dan Nawang Wulan, S.Pd.i menyatakan bahwa pihak sekolah memerlukan sekali permainan ular tangga subtema anggota tubuh karena dengan adanya

permainan tersebut dapat membuat anak mengetahui bagian-bagian anggota tubuh beserta fungsinya secara menyenangkan. Maka dari itu Berdasarkan uraian di atas salah satu cara untuk mengenalkan bagian-bagian anggota tubuh beserta fungsinya kepada anak kelompok B yaitu dengan permainan ular tangga subtema anggota tubuh. Berdasarkan identifikasi di atas maka penelitian bermaksud untuk mengembangkan permainan ular tangga dengan judul “ *Pengembangan Permainan Ular Tangga Subtema Anggota Tubuh Untuk Anak Kelompok B Di Taman Kanak-Kanak*”.

Adapun penelitian relevan yang berkaitan dengan permainan ular tangga yaitu penelitian yang dilakukan oleh Melani yang berjudul “Pengembangan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga Materi Matematika Untuk Anak Usia 5-6 Tahun”. Dinyatakan sangat valid karena berdasarkan hasil validasi para ahli (*expert review*) yang terdiri dari ahli materi dan ahli desain sehingga alat permainan edukatif ular tangga materi matematika ini layak digunakan sebagai bahan ajar untuk kegiatan pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari hasil rata-rata *expert review* alat permainan edukatif ular tangga materi matematika sebesar 4,00% (kategori sangat valid) dikatakan valid karena penilaian telah memenuhi suatu yang diukur atau dinilai dari instrumen. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil teknik observasi observasi pada tahap *one-to one evaluation* di dapatkan hasil observasi anak mendapatkan hasil 87% (sangat praktis), sedangkan pada tahap *small group evaluation* didapatkan hasil rata-rata observasi sebesar 93% (sangat praktis). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pengembangan alat permainan edukatif ular tangga materi matematika untuk anak usia 5-6 tahun telah teruji kepraktisan dan kevalidannya.

1.2 Permasalahan Penelitian

Berdasarkan uraian pada latar belakang di atas masalah dalam makalah ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah mengembangkan permainan ular tangga subtema anggota tubuh untuk anak kelompok B di taman kanak-kanak yang valid?
2. Bagaimanakah mengembangkan permainan ular tangga subtema anggota tubuh untuk anak kelompok B di taman kanak-kanak yang praktis?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian pada latar belakang di atas, tujuan dalam makalah ini adalah sebagai berikut:

1. Mengembangkan permainan ular tangga subtema anggota tubuh untuk anak kelompok B di taman kanak-kanak yang valid.
2. Mengembangkan permainan ular tangga subtema anggota tubuh untuk anak kelompok B di taman kanak-kanak yang praktis.

1.4 Manfaat Hasil Penelitian

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak, antara lain sebagai berikut:

- a. Bagi Anak
Bagi anak, untuk membantu anak agar dapat mengetahui dan memahami pembelajaran tentang anggota tubuh.
- b. Bagi Guru
Bagi guru, sebagai media permainan dalam mengajarkan tentang pengenalan anggota tubuh.
- c. Bagi Sekolah
Bagi sekolah, penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan untuk diterapkan dalam pembelajaran disekolah dan digunakan sebagai media permainan yang menarik untuk meningkatkan minat belajar anak disekolah.
- d. Bagi peneliti
Bagi peneliti, dapat menambah wawasan pengetahuan tentang masalah yang diteliti dan dapat menjadi bahan penelitian yang akan datang.

DAFTAR RUJUKAN

- Afandi, Rifki.(2016). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dan Hasil Belajar IPS Di Sekolah Dasar. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*. Vol 1 (1):77
- Agustina, Dwi.(2016). Pengembangan Bahan Ajar Teks Perubahan Konseptual Berbasis Model Perubahan Konseptual Pada Materi Gerak Harmonik. *Jurnal Inovasi Dan Pembelajaran Fisika*. ISSN: 2355-7109
- Alfriani, A., & Hutabri, E. (2017). Kepraktisan Dan Keefektifan Modul Pembelajaran Bilingual Berbasis Komputer. *Jurnal Kependidikan*. 1 (1): 12-13
- Aziz Safrudij.(2017). *Strategi Pembelajaran Aktif Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Kalimedia.

- Cipto Apri, Widiyanto Dkk. (2018). Pengaruh Permainan Bola Bakar Terhadap Rasa Percaya Diri Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan Pada Siswa Kelas V SDN Babatan 1 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*. Vol 06 (01) : 96
- Daranto. (2016). *Media Pembelajaran*. Peranannya sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran edisi ke-2 revisi. Yogyakarta: Penerbit Gava Media.
- Dewi, Istri Ratna A.A, Dkk.(2016). Penerapan Metode Bermain Melalui Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Kelompok A. *E-Journal Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha*. Vol 4(2)
- Dewi, Tipani Liani, Dkk.(2017). Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Pada Pembelajaran PIPS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pembagian Wilayah Waktu Di Indonesia. *Jurnal Pena Ilmiah*. Vol 2 (1) Hal
- Dimiyati, J. (2014). *Metodologi penelitian pendidikan dan aplikasinya pada anak usia dini (PAUD)*. Jakarta : Prenamedia Group
- Fadlillah.(2017). *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Ferryka, Putri Zudhah.(2017). Permainan Ular Tangga Dalam Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. *Jurnal Magistra*. Vol 29 (100).
- Gerverius, Adam.(2019). Pengembangan Tema Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. *Jurnal Lonto Leok Pendidikan Anak Usia Dini*. 2(1):57.
- Hanifah, Tisna Umi. (2014). Pemanfaatan Media *Pop-Up Book* Berbasis Tematik Untuk Meningkatkan Kecerdasan Verbal-Linguistik Anak Usia 4-5 Tahun (Studi Eksperimen Di TK Negeri Pembina Bulu Temanggung). Vol 3(2). Hal 13
- Haviz, M. (2016). Research And Development; Penelitian Di Bidang Kependidikan Yang Inovatif, Produktif Dan Bermakna. *Ta'dib*. Vol 16 (1) Hal 28-23
- Hijriati.(2017). Peranan dan Manfaat APE untuk Mendukung Kreativitas Anak Usia Dini. PG- PAUD FKIP Unsyah Banda Aceh. 3(2)68.
- Khadijah.(2016). *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing.

- Kusmiati, Ai Melis., & Gano Sumarno. (2018). Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Kemampuan Perseptual Motorik Anak Di SDN Margawatu II Garut Kota. *Jurnal Of Teaching Physical Education In Elementary School*. 1 (2) 21.
- Laraswaty, Gustia Vandiana.(2017).Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Berbentuk Permainan Ular Tangga Pada Materi Keanekaragaman Hayati Untuk Siswa Kelas X SMA. Hal 45-46
- Melani.(2018).*Pengembangan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga Materi Matematika Untuk Usia 5-6 Tahun*. Palembang. Skripsi. Palembang: FKIP UNSRI.
- Mulyani Novi.(2018).*Perkembangan Dasar Anak Usia Dini*.Yogyakarta:Gava Media.
- Mulyasa.(2017).*Manajemen PAUD*.Bandung:PT Remaja Rosdakarya.
- Mustofa, Bisri.(2016).*Dasar-Dasar Pendidikan Anak Sekolah*.Yogyakarta:Parama Ilmu.
- Ningrum, Elsa Marselia (2018). Pengembangan Media Rare Plant and animal World Pada pembelajaran tematik kelas II SDN Sumbersari I Malang. Bachelors Degree (S1) thesis, University Of Muhammadiyah Malang.
- Pratiwi, I., Syafdaningsih & Rukiyah.(2018). Pengembangan Alat Bermain Papan Magnetic Maze Untuk Anak. Vol 9 (02): 140-141.
- Pratiwi wiwik.(2017).Konsep Bermain Pada Anak Usia Dini.*Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*. Vol 5 (2):116.
- Prantoro, Gian.(2016;16). Pengaruh Penggunaan Permainan Tradisional Terhadap Peningkatan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini. University Of Yogyakarta.
- Rosidah, Ria.(2017). Pengembangan Media Buku Cerita Matematika Untuk Anak Kelompok B Tk Negeri Pembina Inderalaya Selatan.*Skripsi*. Inderalaya: Universitas Sriwijaya.
- Salam, dkk.(2019).Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Pada Materi Sistem Saraf.*Jurnal Al-Ahya*. Vol 1 (1):54.
- Sudaryono.(2017). *Metodelogi Penelitian*.Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian dan Pengembangan*.Bandung : ALFABET
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta

- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Bandung : ALFABETA
- Sulistiowati, Charolina.(2016). Pengaruh Permainan Ice Breaking Terhadap Rasa Percaya Diri Siswa Kelas IV SD Negeri 2 Kemutug Lor. Hal 13-14
- Sumarsono Adi.(2017).Implementasi Mosel Pembelajaran Atletik Melalui Permainan Berbasis Alam.*Jurnal Magistra*. Vol 4 (2):4
- Tesmmmer, M. (1993). *Planning and Conducing Formative Evaluation*, London: Kongan Page
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun, 2014. *Tentang kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Widoyoko, Ekoo Putra.(2016).*Teknik-Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Winarni, W. E.(2018).*Teori Dan Praktik Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif*. Jakarta:Bumi Aksara.
- Wulanyani, Swasti Made Ni.(2016).Meningkatkan Pengetahuan Kesehatan Melalui Permainan Ular Tangg.*Jurnal Psikologi*. Vol 40 (2):184.