

## **MENINGKATKAN KEMAMPUAN KEAKSARAAN MELALUI PERMAINAN ULAR TANGGA PADA ANAK USIA DINI KELOMPOK B1 DI TK YUNICO KOTA JAMBI**

Piona<sup>1</sup>, Destrinelli<sup>2</sup>, Masyunita Siregar<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> PGPAUD, FKIP, Universitas Jambi,

<sup>1</sup>vionatahara@gmail.com, <sup>2</sup>destrinelli@unja.ac.id, <sup>3</sup>masyunitas@unja.ac.id

### **ABSTRACT**

*The issue of low literacy skills among early childhood learners remains a critical concern in preschool education, particularly in recognizing letters, reading, and basic writing. Preliminary observations at TK Yunico, Jambi City, revealed that most children in group B1 had not yet achieved the expected literacy development indicators. This study aims to improve early childhood literacy skills through the use of a modified educational snakes and ladders game. The research employed Classroom Action Research (CAR) based on the Kemmis and McTaggart model, conducted in two cycles comprising planning, action, observation, and reflection. The subjects were 18 children aged 5–6 years from group B1, selected through a saturated sampling technique. Data were collected using observation, interviews, and documentation, with the main instrument being an observation sheet aligned with the literacy indicators in the Indonesian Ministry of Education Regulation No. 137 of 2014. The findings showed a significant improvement from the pre-action stage (30.6%) to the end of Cycle I (67.9%), and further to 86.7% by the end of Cycle II. These results demonstrate that the snakes and ladders game can serve as an enjoyable and effective alternative learning medium to enhance early literacy. The game successfully stimulated children's active participation, motivation, and engagement in foundational literacy activities*

*Keywords: early childhood, literacy ability, learning media*

### **ABSTRAK**

Masalah rendahnya kemampuan keaksaraan pada anak usia dini masih menjadi perhatian dalam pendidikan prasekolah, khususnya dalam mengenal huruf, membaca, dan menulis sederhana. Berdasarkan hasil observasi di TK Yunico Kota Jambi, ditemukan bahwa sebagian besar anak kelompok B1 belum mencapai indikator perkembangan keaksaraan sesuai standar nasional. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan keaksaraan anak usia dini melalui media permainan ular tangga yang dimodifikasi secara edukatif. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri dari tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 18 anak usia 5–6 tahun dari kelompok B1 TK Yunico, yang ditentukan melalui teknik

sampling jenuh. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, dengan instrumen utama berupa lembar observasi indikator keaksaraan berdasarkan Permendikbud No. 137 Tahun 2014. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan yang signifikan dari tahap pratindakan sebesar 30,6%, menjadi 67,9% pada akhir siklus I, dan mencapai 86,7% pada akhir siklus II. Temuan ini membuktikan bahwa media permainan ular tangga dapat menjadi alternatif pembelajaran yang menyenangkan dan efektif dalam meningkatkan kemampuan keaksaraan anak usia dini. Media ini mampu merangsang partisipasi aktif, minat belajar, dan keterlibatan anak dalam proses literasi secara menyeluruh.

*Kata Kunci: anak usia dini, kemampuan keaksaraan, media pembelajaran*

## **A. Pendahuluan**

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) memiliki peran strategis dalam meletakkan dasar bagi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh, baik aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 28 ayat (3) menyatakan bahwa taman kanak-kanak menyelenggarakan pendidikan untuk mengembangkan kepribadian dan potensi diri anak sesuai dengan tahap perkembangannya. Dalam konteks ini, perkembangan bahasa terutama kemampuan keaksaraan menjadi aspek esensial yang harus distimulasi secara tepat sejak dini.

Kemampuan keaksaraan atau pra-keaksaraan adalah kemampuan awal anak dalam mengenal simbol huruf, bunyi, dan bentuk kata yang

merupakan fondasi untuk mengembangkan keterampilan membaca dan menulis di masa mendatang. Menurut Sumardi (2017), keaksaraan dapat dibangun sejak usia bayi dan usia dini melalui keterlibatan orang dewasa dalam kegiatan bermakna yang melibatkan aksara dan komunikasi verbal. Haryanti & Tejaningrum (2020) juga menegaskan bahwa keaksaraan merupakan tatanan dasar yang memungkinkan seseorang mampu memahami, mengelola, dan mengomunikasikan informasi tertulis secara efektif.

Namun demikian, hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 29 Juli 2024 di TK Yunico Kota Jambi menunjukkan bahwa kemampuan keaksaraan anak kelompok B1 masih berada pada level yang rendah. Dari total 18 anak, hanya 3 anak yang memiliki tingkat

keaksaraan tinggi, sedangkan 15 anak lainnya menunjukkan kemampuan yang masih terbatas, seperti hanya mampu menyebutkan simbol huruf atau membaca nama sendiri. Beberapa anak bahkan hanya menguasai satu aspek saja, seperti menyebut huruf tanpa bisa menulis atau membaca. Guru menyampaikan bahwa rendahnya keaksaraan ini kemungkinan disebabkan oleh minimnya dukungan dari lingkungan rumah, kurangnya ketersediaan bahan bacaan, serta tidak optimalnya media pembelajaran yang digunakan di sekolah. Guru juga menyatakan bahwa media yang digunakan masih bersifat konvensional seperti buku cerita bergambar dan papan tulis, yang kurang mampu menarik minat anak dalam pembelajaran keaksaraan.

Fenomena ini tentu menjadi permasalahan serius yang perlu ditangani dengan pendekatan inovatif. Anak usia dini memiliki karakteristik khas, seperti gemar bermain, memiliki rasa ingin tahu tinggi, aktif, dan senang meniru (Suryana, 2021; Subakti, 2022). Oleh karena itu, proses pembelajaran di PAUD haruslah disesuaikan dengan karakteristik tersebut. Bermain

merupakan pendekatan paling efektif dalam menstimulasi perkembangan anak usia dini, termasuk dalam mengembangkan kemampuan keaksaraan. Sejalan dengan pendapat Haryanti (2020), bermain adalah alat terkuat untuk pembelajaran bahasa anak karena melalui permainan anak dapat memperluas kosa kata, mengembangkan penerimaan bahasa, dan mengekspresikan pikiran melalui komunikasi spontan.

Dalam konteks ini, permainan edukatif seperti ular tangga menjadi alternatif media pembelajaran yang potensial. Permainan ular tangga tidak hanya familiar bagi anak, tetapi juga dapat dimodifikasi menjadi sarana belajar yang menyenangkan. Menurut Maqdalena (2018), permainan ular tangga mampu menstimulasi kemampuan anak dalam mengenal simbol huruf, menambah kosa kata, membaca kata-kata sederhana, serta memahami kalimat perintah. Selain itu, media ini juga melatih kesabaran, kerja sama, dan kemampuan sosial anak. Media pembelajaran seperti ini juga memiliki nilai lebih karena dapat dibuat dengan sederhana, murah, dan disesuaikan dengan kebutuhan materi yang diajarkan.

Permainan ular tangga dalam penelitian ini dimodifikasi secara khusus agar memuat konten keaksaraan yang sesuai dengan indikator perkembangan anak usia 5–6 tahun sebagaimana tercantum dalam Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014. Indikator tersebut mencakup kemampuan menyebutkan simbol huruf, mengenal suara huruf awal, menyusun kata, membaca nama sendiri, hingga menuliskan nama dan memahami arti kata dalam konteks cerita. Penggunaan media ular tangga yang dimodifikasi ini diharapkan mampu menjawab tantangan dalam pembelajaran keaksaraan yang masih terkesan konvensional dan tidak menarik minat anak.

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Aulia Rahmi dan Hibana (2024) juga menunjukkan bahwa media ular tangga efektif dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 4–5 tahun. Namun, penelitian ini memiliki fokus berbeda yaitu pada kemampuan keaksaraan anak usia 5–6 tahun dengan pendekatan modifikasi media ular tangga yang lebih kontekstual. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memperkaya

referensi ilmiah dalam penggunaan media permainan untuk pembelajaran literasi dini.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini difokuskan untuk mengkaji bagaimana media permainan ular tangga dapat meningkatkan kemampuan keaksaraan anak usia dini kelompok B1 di TK Yunico Kota Jambi. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penerapan media ular tangga dalam pembelajaran keaksaraan serta menganalisis peningkatan kemampuan keaksaraan anak setelah menggunakan media tersebut. Secara praktis, penelitian ini bermanfaat bagi guru sebagai referensi penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, bagi anak sebagai sarana belajar yang mendukung perkembangan literasi secara alami, serta bagi peneliti dalam memperluas wawasan dan praktik pembelajaran berbasis permainan

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan keaksaraan anak usia dini melalui

penerapan media permainan ular tangga. Metode ini dipilih karena sesuai dengan karakteristik penelitian yang menekankan pada pemecahan masalah pembelajaran secara langsung di dalam kelas. Desain PTK yang digunakan mengacu pada model Kemmis dan McTaggart, yang mencakup empat tahapan utama, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Proses ini dilakukan dalam dua siklus, masing-masing terdiri dari dua kali pertemuan pembelajaran.

Penelitian dilaksanakan di TK Yunico Kota Jambi pada bulan Oktober 2024. Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelompok B1 yang berjumlah 18 anak usia 5–6 tahun. Penentuan subjek menggunakan teknik sampling jenuh, karena seluruh populasi dalam kelas dijadikan sebagai sampel penelitian.

Data dalam penelitian ini terdiri atas data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh melalui observasi perilaku dan aktivitas anak selama pembelajaran berlangsung, serta hasil wawancara dengan guru kelas mengenai hambatan dan strategi pembelajaran keaksaraan yang selama ini digunakan.

Sedangkan data kuantitatif diperoleh melalui penilaian terhadap kemampuan keaksaraan anak sebelum dan sesudah tindakan, yang dianalisis menggunakan persentase peningkatan capaian indikator.

Instrumen utama dalam penelitian ini adalah lembar observasi kemampuan keaksaraan, yang disusun berdasarkan tujuh indikator perkembangan bahasa anak usia dini sesuai Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014. Penilaian terhadap masing-masing indikator dilakukan dengan menggunakan empat kategori perkembangan, yaitu Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan Berkembang Sangat Baik (BSB).

Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif kuantitatif, dengan cara menghitung persentase pencapaian kemampuan keaksaraan pada setiap siklus. Keberhasilan tindakan ditentukan apabila terjadi peningkatan jumlah anak yang mencapai kategori BSH dan BSB hingga mencapai minimal 80% dari total peserta didik. Analisis ini juga digunakan sebagai dasar dalam merefleksi efektivitas tindakan dan

merancang perbaikan pada siklus berikutnya.

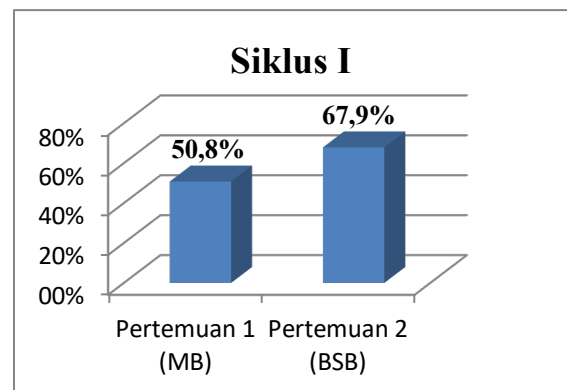
### **C.Hasil Penelitian dan Pembahasan**

#### **Hasil Penelitian**

Pada tahap pratindakan, kemampuan keaksaraan anak masih tergolong rendah. Dari hasil observasi awal, diketahui bahwa rata-rata persentase ketercapaian indikator keaksaraan hanya mencapai 30,6%. Anak-anak belum menunjukkan kemampuan mengenal simbol huruf secara menyeluruh, hanya beberapa anak yang mampu membaca atau menulis nama sendiri, dan sebagian besar belum bisa menghubungkan bunyi dengan huruf atau memahami arti kata dalam konteks sederhana.

Pada siklus I, setelah dilakukan pembelajaran dengan menggunakan media permainan ular tangga, terjadi peningkatan keterlibatan anak dalam kegiatan literasi. Pada pertemuan pertama siklus I, capaian rata-rata meningkat menjadi 50,8%, dan pada pertemuan kedua mencapai 67,9%. Anak-anak mulai menunjukkan antusiasme dalam mengenal huruf, menyusun suku kata, serta membaca kata sederhana yang terdapat dalam papan permainan. Namun demikian, masih terdapat beberapa anak yang

mengalami kesulitan dalam menghubungkan bunyi dan simbol huruf serta dalam memahami arti kata.

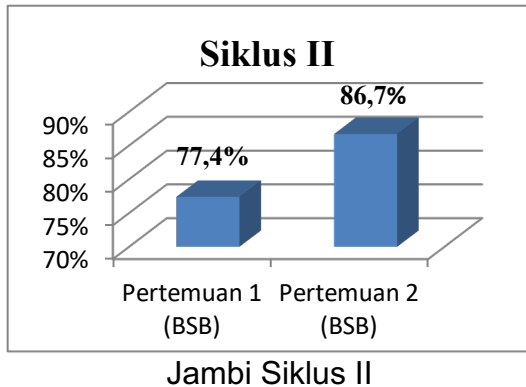


Grafik 1. Peningkatan Kemampuan Keaksaraan Anak di TK Yunico Kota Jambi Siklus I

Refleksi pada siklus I menunjukkan perlunya peningkatan pendekatan pembelajaran dengan variasi yang lebih interaktif, seperti menambahkan lagu huruf dan kegiatan bercerita. Oleh karena itu, tindakan pada siklus II dilengkapi dengan strategi yang lebih variatif dan komunikatif. Hasilnya, kemampuan keaksaraan anak meningkat secara signifikan. Pada pertemuan pertama siklus II, persentase capaian indikator mencapai 77,4%, dan pada pertemuan kedua meningkat menjadi 86,7%. Sebagian besar anak sudah mampu menyebutkan simbol huruf, mengidentifikasi suara awal kata, membaca nama sendiri, serta mulai

menuliskan huruf-huruf dengan lebih tepat.

Grafik 2. Peningkatan Kemampuan Keaksaraan Anak di TK Yunico Kota



## Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media permainan ular tangga dalam pembelajaran keaksaraan anak usia dini memberikan dampak signifikan terhadap peningkatan kemampuan literasi awal. Peningkatan capaian dari tahap pratindakan (30,6%) hingga siklus II (86,7%) mengindikasikan bahwa media ini tidak hanya menarik perhatian anak, tetapi juga mampu memfasilitasi proses belajar yang sesuai dengan karakteristik perkembangan mereka.

Anak usia 5–6 tahun berada pada masa keemasan (golden age), di mana perkembangan bahasa dan kognitif berlangsung sangat pesat. Pada usia ini, anak belum siap untuk

menerima pembelajaran akademik secara formal yang menekankan pada hafalan atau instruksi satu arah. Oleh karena itu, penggunaan pendekatan bermain seperti permainan ular tangga menjadi sangat relevan. Seperti yang disampaikan oleh Haryanti (2020), bermain adalah cara paling efektif untuk membelajarkan bahasa karena anak memperoleh pengalaman bermakna, meningkatkan kemampuan komunikasi, dan mengembangkan pemahaman simbolik melalui interaksi sosial selama bermain.

Dalam permainan ular tangga yang dimodifikasi untuk kepentingan pembelajaran ini, anak-anak dikenalkan dengan simbol huruf, gambar, suku kata, serta konteks kata melalui papan permainan. Setiap langkah dalam permainan memberi kesempatan anak untuk mengenali huruf, menyebutkan bunyi awal, atau menulis nama sendiri. Aspek ini sejalan dengan indikator keaksaraan yang tercantum dalam Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014, seperti menyebutkan simbol huruf, memahami hubungan bunyi dan bentuk huruf, serta membaca dan menulis nama sendiri. Proses ini melibatkan keterampilan visual,

auditori, dan kinestetik, sehingga mendukung perkembangan keaksaraan secara holistik.

Temuan ini juga menguatkan pendapat Sumardi et al. (2017) bahwa kemampuan keaksaraan dapat dibentuk sejak usia dini melalui aktivitas yang melibatkan bahasa dan simbol dalam situasi yang bermakna. Ketika anak terlibat dalam permainan edukatif, mereka belajar tanpa merasa terpaksa, dan proses belajar berlangsung dalam suasana positif dan menyenangkan. Anak merasa bahwa mereka bermain, padahal mereka sedang belajar mengenal huruf dan kata.

Selain itu, peningkatan skor dari siklus I ke siklus II juga menunjukkan bahwa pembelajaran yang disertai refleksi dan perbaikan strategi mampu mengatasi hambatan yang muncul pada tahap awal. Dalam siklus I, meskipun sudah ada peningkatan, beberapa anak masih kesulitan menghubungkan bunyi dengan simbol huruf. Guru kemudian melakukan penyesuaian pada siklus II, misalnya dengan menambahkan lagu fonem, kartu gambar huruf awal, serta membacakan cerita sebelum bermain. Langkah ini terbukti efektif karena mampu meningkatkan pemahaman

anak terhadap hubungan antara bunyi dan huruf, serta memperkuat daya ingat mereka.

Keterlibatan guru sebagai fasilitator sangat berpengaruh dalam keberhasilan implementasi media ini. Guru bukan hanya menyampaikan instruksi, tetapi juga memberikan dukungan emosional, bimbingan individual, dan penguatan positif selama proses bermain. Hal ini sejalan dengan pendapat Hasan et al. (2021), bahwa media pembelajaran yang dipadukan dengan interaksi guru yang positif dapat membangkitkan motivasi belajar dan meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Dari aspek sosial-emosional, permainan ini juga berkontribusi dalam meningkatkan kemampuan kolaborasi dan komunikasi antar anak. Anak-anak belajar menunggu giliran, mengikuti aturan, menyampaikan ide, dan menghargai teman. Maka, secara tidak langsung, permainan ini juga mendukung pengembangan kemampuan sosial yang sangat penting dalam konteks pendidikan anak usia dini.

Penelitian ini juga konsisten dengan temuan Maqdalena (2018), yang menunjukkan bahwa permainan ular tangga efektif dalam



mengenalkan bilangan dan lambang pada anak-anak. Namun, dalam penelitian ini, modifikasi dilakukan untuk fokus pada aspek keaksaraan, sehingga papan permainan dirancang dengan unsur huruf, suku kata, dan instruksi verbal yang sederhana. Artinya, media ini fleksibel dan dapat disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang berbeda, asalkan prinsip bermain yang menyenangkan tetap dipertahankan.

Dengan mempertimbangkan hasil di atas, dapat disimpulkan bahwa keberhasilan peningkatan kemampuan keaksaraan tidak semata-mata terletak pada jenis medianya, tetapi pada konteks penggunaan, kualitas pendampingan guru, serta kesesuaian dengan tahapan perkembangan anak. Permainan ular tangga berhasil menjadi jembatan antara dunia bermain dan dunia belajar, menjadikan pembelajaran literasi terasa alami dan menarik bagi anak.

#### **D. Kesimpulan**

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media permainan ular tangga secara efektif dapat meningkatkan kemampuan keaksaraan anak usia dini di

kelompok B1 TK Yunico Kota Jambi. Penerapan media ini mampu meningkatkan capaian indikator keaksaraan secara bertahap dan signifikan, dari 30,6% pada tahap pratindakan menjadi 86,7% pada akhir siklus II. Anak-anak menunjukkan perkembangan yang positif dalam mengenal simbol huruf, bunyi awal kata, serta kemampuan membaca dan menulis nama sendiri.

Media permainan ular tangga terbukti mampu menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan dan kontekstual, sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini. Permainan ini juga meningkatkan keterlibatan aktif anak dalam proses pembelajaran serta memberikan pengalaman literasi yang bermakna. Peran guru sebagai fasilitator dan penyusun strategi pembelajaran adaptif turut menjadi faktor penting dalam keberhasilan peningkatan keaksaraan anak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis permainan edukatif seperti ular tangga merupakan alternatif media yang efektif dan layak diterapkan dalam proses pembelajaran literasi di pendidikan anak usia dini.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Aisyah, N., Herlina, H., Bachtiar, M. Y., & Wahira, W. (2025). Penerapan Metode Bernyanyi Terhadap Kemampuan Keaksaraan Awal Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Kebudayaan Dan Agama*, 3(2), 74-86.
- Amdriyani, N., Destrinelli, D., & Hasni, U. (2022). Pengaruh Media Pop-Up Book Terhadap Kemampuan Kosakata Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Negeri Pembina 2 Kota Jambi. *Jurnal PAUD Emas*, 1(2), 28-33.
- Amini. N., Suyadi. (2020). Media Kartu Kata Bergambar Dalam Meningkatkan Kemampuan Kosakata Anak Usia Dini. *Jurnal PAUDIA Pendidikan Anak Usia Dini. Volume 09, No. 02, Desember 2020, pp. 199-129.*
- Anggraini, D. R. (2022). Keaksaraan pada Anak Usia Dini: Tinjauan dari sudut pandang orang tua dan pendidik. *As-Sibyan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 221-234.
- Arikunto, S. (2015). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arpa, D., & Maghfiroh, M. (2021). Pengaruh metode tanya jawab terhadap perkembangan kognitif anak kelompok B di RA Ibnu Khaldun Pedekik bengkalis. *Kaisa: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 1(1), 38-46.
- Astuti, R. Y. (2022). Meningkatkan Kemampuan Keaksaraan Melalui Bermain Suka-Suka Dengan Media Loose Parts Pada Anak Kelompok B di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Slogo. *AUDIENSI: Jurnal Pendidikan dan Perkembangan Anak*, 1(2), 83-94.
- Arikunto, S. Dkk. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Daryanto. (2014). *Penelitian Tindakan Kelas Dan Penelitian Tindakan Sekolah*. Yogyakarta: Gava Media.
- Isnindyawati, A., & Hariyanti, D. P. D. (2023). Kemampuan Mengenal Keaksaraan Melalui Media Flashcard Pada Usia 5-6 Tahun. In *Seminar nasional" Transisi PAUD ke SD yang menyenangkan"*.
- Febriyani, E. V., & Khan, R. I. (2021). Kajian Kemampuan Keaksaraan Anak Usia Dini Dan Pengembangannya Menggunakan Media Belajar. In *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran)* (Vol. 4, pp. 655-664).
- Hartati, S., Damayanti, E., Rusdi, M., Patiung, D., Piaud, P., & Alauddin Makassar, U. (2021). Peran metode bercerita

- terhadap perkembangan bahasa anak usia dini. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 8(2), 74-86.
- Hofifah, D. A., Aisyah, D. S., & Riana, N. (2022). Peningkatan Keaksaraan pada Anak Usia 4-5 Tahun melalui Media Gambar di TPQ Al-Aliyah Rengasdengklok Karawang. *JAPRA (Jurnal Pendidikan Raudhatul Athfal)*, 5(1), 62-71.
- Ismawati, N., & Widayati, S. (2023). Meningkatkan kemampuan keaksaraan awal anak usia 5-6 tahun melalui media papan pintar. *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI)*, 6(1), 10-20.
- Izzah, L., Adhani, D. N., & Fitroh, S. F. (2020). Pengembangan Media Buku Dongeng Fabel untuk Mengenalkan Keaksaraan Anak Usia 5-6 Tahun Di Wonorejo Glagah. *Jurnal Pg-Paud Trunojoyo: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 7(2), 62-68.
- Lestari, P. U. D. J. I. (2019). Meningkatkan kemampuan mengenal keaksaraan anak usia 5-6 tahun melalui media kartu huruf di Tk kusuma putra Surabaya. *PAUD Teratai*, 8(2).
- Khoirunnisa, K., & Faqihatuddiniyah, F. (2024). Mengembangkan Aspek Perkembangan Bahasa Anak Dalam Menenal Huruf Menggunakan Kombinasi Mode Problem Based Learning, Make A Match Dan Media Ular Tangga Kelompok A Tk Insan Azkia Banjarmasin. *Jurnal Inovasi, Kreatifitas Anak Usia Dini (JIKAD)*, 4(3), 27-43.
- Maqdalena, E., & Widiastuti, A. A. (2018). Meningkatkan kemampuan simbol huruf melalui permainan ular tangga pada anak usia 5-6 tahun di desa dukuh krajan rt 09 rw 01 kelurahan dukuh kecamatan sidomukti kota salatiga. *Satya Widya*, 34(2), 125-137.
- Navira, F. (2023). *Meningkatkan Kemampuan Menenal Huruf Melalui Permainan Ular Tangga Pada Anak Kelompok B Tk Bina Prestasi Aceh Jaya* (Doctoral dissertation, Universitas Bina Bangsa Getsempena).
- Novirasiwi, N., Adjie, N., & Muqodas, I. (2023). Pengenalan Lambang Bilangan Melalui Permainan Ular Tangga Pada Pendidikan Anak Usia Dini. In *Prosiding Seminar Nasional PGPAUD UPI Kampus Purwakarta* (Vol. 2, No. 1, pp. 166-171).
- Nursanti, R., Surana, D., & Inten, D. N. (2020). Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan melalui Permainan Ular Tangga Bantal Dadu pada Anak di Taman Asuh Anak

- Muslim (Taam) Aisyah Miftahul Khaer Bandung. *Prosiding Pendidikan Guru PAUD*, 86-90.
- Rahmi, A. dan Hibana (2024). Media Teka – Teki Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Pelita PAUD*. Vol 9 (1): 173-182.
- Sofyan, H., Hasni, U., Amanda, R. S., Ismiatun, A. N., & Siregar, M. (2023). Peningkatan Kompetensi Profesional Guru Paud Melalui Pelatihan Pengembangan Gamifikasi Dalam Pembelajaran AUD. *Jurnal Pengabdian Multidisiplin*, 3(2).
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumardi, E., Haryanto, H., Handayani, B. V., Rachmadaniar, R., & Rahayu, D. I. (2017). *Pengembangan kemampuan keaksaraan pada anak usia 5-6 tahun melalui buku cerita budaya lokal*. Mataram: Kepala Seleksi Pengembangan Program.
- Supriwidayati, S. (2019). *Efektivitas Permainan Ular Tangga Kata Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal KATA* (Doctoral dissertation, Skripsi, Universitas Muhammadiyah Magelang).
- Suryana, D. (2021). *Pendidikan anak usia dini teori dan praktik pembelajaran*. Prenada Media.
- Tunnazah, F., & Nuraeni, L. (2022). Stimulasi Kemampuan Keaksaraan Anak Usia Dini Melalui Celengan Huruf Di Masa Pandemi Covid-19. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 5(4), 451-458.
- Wibawanto, Wandah. (2017). *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jember: Penerbit Cerdas Ulet Kreatif.