

**PENERAPAN PERMAINAN EDUKATIF ULAR TANGGA CERIA UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL WARNA PADA MURID
TUNAGRAHITA RINGAN KELAS II SD DI SLB NEGERI 1 SOPPENG**

Firda Yanti¹, Syamsuddin², Abdul Hadis³

¹²³Jurusan Pendidikan Khusus, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri
Makassar

Alamat e-mail : [1firdayantifirda9999@gmail.com](mailto:firdayantifirda9999@gmail.com), [2Syamsuddin6270@unm.ac.id](mailto:Syamsuddin6270@unm.ac.id),
[3abdulhadis@unm.ac.id](mailto:abdulhadis@unm.ac.id)

ABSTRACT

This study aims to describe the implementation of the Ular Tangga Ceria educational game in improving color recognition ability among a second-grade student with mild intellectual disability at SLB Negeri 1 Soppeng. The study was motivated by the student's low and inconsistent ability to name, point to, group, and distinguish basic colors during classroom learning. This research employed a quantitative descriptive approach using a pretest-posttest design. The subject was one student, identified by the initials RN. Data were collected through oral and performance tests consisting of 15 items covering four indicators: naming colors, pointing to colors, grouping colors with relevant objects or pictures, and distinguishing colors. The intervention was conducted in 12 meetings using a modified snakes-and-ladders game that integrated colored squares, picture objects, simple instructions, songs, and direct teacher guidance. The data were analyzed descriptively by comparing scores before, during, and after the intervention. The findings showed that the student obtained a pretest score of 1 out of 15, which was converted into a score of 6 and categorized as very poor. After the intervention, the student achieved a posttest score of 13 out of 15, which was converted into a score of 87 and categorized as very good. These results indicate that Ular Tangga Ceria can serve as a concrete, visual, interactive, and enjoyable learning medium to strengthen basic color recognition for students with mild intellectual disabilities.

Keywords: color recognition, educational game, mild intellectual disability, Ular Tangga Ceria

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan penerapan permainan edukatif Ular Tangga Ceria dalam meningkatkan kemampuan mengenali warna pada murid tunagrahita ringan kelas II SD di SLB Negeri 1 Soppeng. Penelitian dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan murid dalam menyebutkan, menunjukkan, mengelompokkan, dan membedakan warna dasar secara konsisten. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian deskriptif melalui desain *pretest-posttest*. Subjek penelitian adalah seorang murid berinisial RN. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes lisan dan tes perbuatan sebanyak 15 butir yang mencakup indikator menyebutkan warna, menunjukkan warna, mengelompokkan warna dengan objek/gambar, dan membedakan warna. Intervensi dilakukan selama 12 pertemuan melalui permainan Ular Tangga Ceria

yang dimodifikasi dengan kotak warna, gambar objek, instruksi sederhana, lagu, serta bimbingan langsung guru. Data dianalisis secara deskriptif dengan membandingkan skor sebelum, dan setelah perlakuan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada pretest subjek memperoleh skor 1 dari 15, dikonversi menjadi nilai 6 dengan kategori sangat kurang. Setelah perlakuan, subjek memperoleh skor 13 dari 15, dikonversi menjadi nilai 87 dengan kategori sangat baik. Temuan ini menunjukkan bahwa Ular Tangga Ceria dapat digunakan sebagai media pembelajaran konkret, visual, interaktif, dan menyenangkan untuk memperkuat kemampuan dasar mengenal warna pada murid tunagrahita ringan.

Kata Kunci: mengenal warna, permainan edukatif, tunagrahita ringan, Ular Tangga Ceria

A. Pendahuluan

Pendidikan dasar memiliki peran penting dalam mengembangkan kemampuan awal peserta didik, termasuk anak berkebutuhan khusus yang membutuhkan layanan pendidikan sesuai karakteristik dan hambatan belajarnya. Salah satu kelompok anak berkebutuhan khusus adalah anak tunagrahita ringan yang memiliki keterbatasan dalam daya ingat, kemampuan berpikir abstrak, dan pemahaman konsep sehingga memerlukan pembelajaran yang konkret, menarik, dan mudah dipahami (Faisah et al., 2023; Rahmandhani et al., 2021).

Salah satu kemampuan dasar yang penting dikembangkan pada anak tunagrahita ringan adalah kemampuan mengenal warna. Kemampuan ini berperan dalam membantu anak mengenali benda, memahami lingkungan, serta

mendukung pembelajaran lain seperti membaca, berhitung, dan mengelompokkan benda berdasarkan ciri tertentu (Fatmawati, 2025; Riskal, 2021). Namun, anak tunagrahita ringan sering mengalami kesulitan mengenal warna karena keterbatasan perhatian dan daya ingat. Pembelajaran yang masih bersifat verbal dan monoton menyebabkan anak mudah bosan dan sulit memahami materi. Oleh karena itu, penggunaan media konkret dan menarik sangat diperlukan agar pembelajaran lebih efektif (Maulidiyah, 2020).

Hasil studi pendahuluan di SLB Negeri 1 Soppeng menunjukkan bahwa murid tunagrahita ringan kelas II SD berinisial RN masih mengalami kesulitan mengenal warna dasar. Murid sering tertukar dalam menyebutkan dan mencocokkan warna serta memperoleh hasil tes

awal yang sangat rendah. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya media pembelajaran yang lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik belajar anak. Salah satu media yang dapat digunakan adalah permainan edukatif Ular Tangga Ceria. Media ini dirancang menggunakan papan berwarna, kartu warna, gambar objek, dadu, dan instruksi sederhana sehingga anak dapat belajar melalui aktivitas visual dan pengalaman langsung.

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa permainan ular tangga dapat meningkatkan kemampuan kognitif dan kemampuan mengenal warna pada anak tunagrahita ringan karena pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan (Harmiah, 2022; Rahayu, 2023). Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini bertujuan mendeskripsikan kemampuan mengenal warna sebelum dan setelah penerapan permainan edukatif Ular Tangga Ceria serta peningkatan kemampuan mengenal warna pada murid tunagrahita ringan kelas II SD di SLB Negeri 1 Soppeng.

B. Metode Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan jenis

penelitian deskriptif. Menurut Balaka dan Abyan (2022), penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang menekankan pengumpulan data berbentuk angka serta analisis yang dilakukan secara sistematis untuk menggambarkan atau menguji suatu fenomena tertentu. Pendekatan ini digunakan untuk mengukur perkembangan kemampuan mengenal warna melalui penerapan permainan edukatif Ular Tangga Ceria pada siswa tunagrahita ringan kelas II di SLB Negeri 1 Soppeng. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif untuk menggambarkan perubahan kemampuan mengenal warna sebelum dan sesudah penerapan permainan edukatif Ular Tangga Ceria. Penelitian ini menggunakan desain *pretest-posttest*, yaitu pemberian tes awal sebelum perlakuan dan tes akhir setelah perlakuan diberikan. Desain tersebut digunakan untuk mengetahui perkembangan kemampuan subjek dalam menyebutkan, menunjukkan, mengelompokkan, dan membedakan warna dasar secara terukur setelah mengikuti pembelajaran menggunakan permainan edukatif Ular Tangga Ceria.

Variabel yang dikaji dalam penelitian ini adalah kemampuan mengenal warna pada siswa tunagrahita ringan melalui penerapan permainan edukatif Ular Tangga Ceria. Definisi operasional variabel penelitian dirumuskan sebagai berikut: kemampuan mengenal warna adalah skor hasil belajar yang diperoleh subjek penelitian yang menunjukkan kemampuan menyebutkan, menunjukkan, mengelompokkan, dan membedakan warna dasar, yaitu merah, kuning, biru, dan hijau setelah mengikuti pembelajaran menggunakan permainan edukatif Ular Tangga Ceria.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui tes lisan, tes perbuatan. Tes lisan digunakan untuk mengukur kemampuan subjek dalam menyebutkan warna dasar, yaitu merah, kuning, biru, dan hijau. Tes perbuatan digunakan untuk mengukur kemampuan subjek dalam menunjukkan warna sesuai instruksi, mengelompokkan warna berdasarkan objek atau gambar, serta membedakan warna yang sama dan berbeda. Tes dilakukan sebanyak dua kali, yaitu *pretest* untuk mengetahui

kemampuan awal subjek sebelum penerapan permainan edukatif Ular Tangga Ceria dan *posttest* untuk mengetahui kemampuan subjek setelah mengikuti pembelajaran menggunakan permainan edukatif Ular Tangga Ceria. Instrumen tes disusun oleh peneliti berdasarkan tujuan penelitian yang ingin dicapai. Jumlah item tes terdiri atas 15 butir soal tentang kemampuan mengenal warna dasar. Kriteria penilaian dilakukan dengan memberikan skor 1 untuk jawaban atau tindakan yang benar dan skor 0 untuk jawaban atau tindakan yang belum benar. Berdasarkan kriteria tersebut, skor tertinggi yang dapat diperoleh subjek adalah 15, sedangkan skor terendah adalah 0. Observasi dilakukan untuk mengamati proses perubahan kemampuan mengenal warna subjek selama pembelajaran berlangsung, terutama yang berkaitan dengan kemampuan menyebutkan, menunjukkan, mengelompokkan, dan membedakan warna melalui permainan edukatif Ular Tangga Ceria.

Tabel 1 Kategorisasi hasil penilaian subjek penelitian

NO	Rentang Nilai	Kategori
1	81-100	Baik Sekali
2	61-80	Baik
3	41-60	Cukup
4	21-40	Kurang
5	0-20	Sangat Kurang

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis deskriptif kuantitatif. Analisis ini digunakan untuk menggambarkan kemampuan mengenal warna subjek sebelum dan sesudah penerapan permainan edukatif Ular Tangga Ceria. Data hasil pretest, skor setiap pertemuan, dan *posttest* ditabulasi kemudian dikonversi menjadi nilai menggunakan rumus:

$$\text{Nilai akhir} = \frac{\text{Skor Yang Diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

Membandingkan kemampuan mengenal warna sebelum dan sesudah perlakuan. Jika nilai hasil *posttest* lebih besar dibandingkan nilai *pretest*, maka dinyatakan terjadi peningkatan kemampuan mengenal warna setelah penerapan permainan edukatif Ular Tangga Ceria. Sebaliknya, jika nilai *posttest* lebih rendah atau sama dengan nilai *pretest*, maka dinyatakan tidak terjadi peningkatan kemampuan mengenal warna pada subjek penelitian.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan mengenal warna subjek mengalami peningkatan setelah diterapkan permainan edukatif Ular Tangga Ceria. Sebelum perlakuan, subjek memperoleh skor 1 dari 15 butir tes dengan nilai 6. Nilai tersebut berada pada kategori sangat kurang. Setelah mengikuti pembelajaran menggunakan Ular Tangga Ceria selama 12 pertemuan, subjek memperoleh skor 13 dari 15 butir tes dengan nilai 87. Nilai tersebut berada pada kategori baik sekali. Perbandingan ini menunjukkan adanya peningkatan sebesar 81 poin dari nilai *pretest* ke *posttest*.

Pada tes awal, subjek hanya mampu menjawab satu butir soal dengan benar yaitu menyebutkan warna merah, namun belum mampu menunjukkan warna tersebut pada media visual. Subjek juga belum mampu menyebutkan, menunjukkan, mengelompokkan, maupun membedakan warna kuning, biru, dan hijau. Hasil ini menunjukkan bahwa pemahaman konsep warna subjek masih sangat terbatas dan belum mampu menghubungkan nama warna

dengan bentuk visual secara konsisten.

Setelah penerapan permainan edukatif Ular Tangga Ceria, subjek menunjukkan perkembangan bertahap. Pada awal intervensi, subjek masih membutuhkan arahan intensif dari guru dan peneliti. Subjek tampak ragu ketika memilih warna dan masih sering tertukar antara warna tertentu. Setelah beberapa kali pertemuan, subjek mulai lebih cepat merespons instruksi, lebih berani menunjuk warna, dan lebih mampu menyebutkan warna yang muncul pada papan permainan. Pengulangan melalui kegiatan bermain membantu subjek mengingat warna lebih baik karena didukung pengalaman visual, gerak, lagu, dan interaksi langsung.

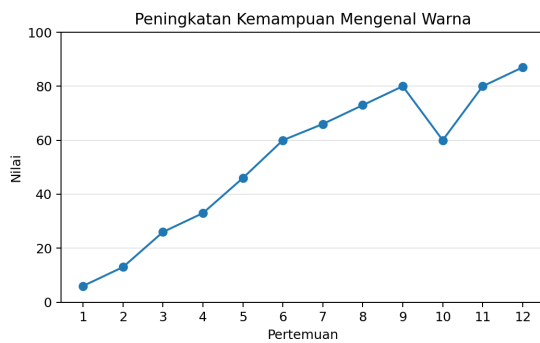
Tabel 2 Rekapitulasi Hasil *Pretest* dan *Posttest* Kemampuan Mengenal Warna

Subjek	Tes	Skor	Nilai	Kategori
RN	Pretest	1/15	6	Sangat kurang
RN	Posttest	13/15	87	Baik sekali

Tabel tersebut menunjukkan adanya peningkatan kemampuan subjek dari kategori sangat kurang menjadi baik sekali. Peningkatan ini tidak hanya terlihat dari bertambahnya jawaban benar, tetapi juga dari kualitas respons dalam

mengikuti instruksi pembelajaran. Pada *posttest*, subjek mampu menunjukkan dan menyebutkan warna merah, kuning, biru, dan hijau, serta mampu mengelompokkan dan membedakan sebagian besar warna sesuai perintah. Namun, masih terdapat dua butir yang belum benar, yaitu pada pengelompokan warna hijau dan pembedaan warna biru-hijau, sehingga beberapa warna masih memerlukan penguatan lanjutan.

Perkembangan subjek selama 12 pertemuan menunjukkan peningkatan secara bertahap. Nilai pada pertemuan pertama adalah 6, kemudian meningkat menjadi 13, 26, 33, 46, 60, 66, 73, dan 80 pada pertemuan kesembilan. Pada pertemuan kesepuluh terjadi penurunan menjadi 60. Penurunan ini berkaitan dengan adanya jeda waktu pembelajaran selama dua minggu dan kondisi emosi subjek yang kurang stabil ketika pembelajaran dilanjutkan. Setelah kondisi emosional subjek lebih stabil, nilai kembali meningkat menjadi 80 pada pertemuan kesebelas dan 87 pada pertemuan kedua belas. Grafik berikut memperlihatkan pola perkembangan tersebut.



Grafik 1 Perkembangan Nilai Kemampuan Mengenal Warna Selama 12 Pertemuan

Grafik menunjukkan bahwa perkembangan subjek tidak bersifat instan, melainkan berlangsung melalui proses bertahap. Hal ini sesuai dengan karakteristik anak tunagrahita ringan yang membutuhkan pembelajaran konkret, latihan berulang, dan penguatan yang konsisten. Nabila dan Firda (2025). menyatakan bahwa anak tunagrahita cenderung berada pada tahap berpikir konkret sehingga membutuhkan contoh nyata, pengulangan, dan pembelajaran yang disampaikan secara bertahap. Dalam penelitian ini, Ular Tangga Ceria menyediakan konteks konkret tersebut melalui warna yang terlihat langsung, benda atau gambar yang mudah dikenali, pergerakan tubuh, serta instruksi sederhana yang diulang pada setiap pertemuan.

Peningkatan kemampuan subjek juga dapat dijelaskan melalui fungsi media pembelajaran sebagai

perantara pesan yang memudahkan pemahaman dan meningkatkan motivasi belajar (Agustia, 2023; Astuti et al., 2024). Dalam penelitian ini, materi warna tidak hanya disampaikan secara verbal, tetapi melalui pengalaman langsung. Subjek belajar melalui aktivitas melempar dadu, melangkah pada papan, berhenti pada kotak berwarna, melihat gambar, dan menjawab pertanyaan, sehingga memperoleh rangsangan visual, motorik, dan verbal secara terpadu. Integrasi ini memperkuat hubungan antara nama warna, bentuk visual, dan objek yang berkaitan dengan warna.

Pada tahap awal, subjek mengalami kesulitan menghubungkan nama warna dengan bentuk visualnya. Subjek hanya mampu menyebutkan warna merah, tetapi belum dapat menunjukkannya secara tepat. Hal ini menunjukkan bahwa hafalan verbal saja belum cukup untuk membentuk pemahaman warna. Melalui Ular Tangga Ceria, pengenalan warna dilakukan secara langsung melalui kotak warna dan gambar objek, sehingga membantu subjek memahami warna secara lebih bermakna melalui pengalaman visual.

Permainan Ular Tangga Ceria juga meningkatkan motivasi dan perhatian subjek. Anak tunagrahita ringan sering mengalami kesulitan mempertahankan konsentrasi dalam pembelajaran yang monoton. Ketika pembelajaran dikemas sebagai permainan, subjek lebih antusias karena terdapat unsur gerak, kejutan dari lemparan dadu, tangga, ular, bintang, lagu, dan tepuk tangan. Afifah dan Hartatik (2020). menjelaskan bahwa permainan ular tangga sesuai dengan karakteristik siswa yang senang bermain dan dapat meningkatkan motivasi belajar. Temuan penelitian ini mendukung pendapat tersebut karena subjek terlihat lebih aktif mengikuti pembelajaran ketika kegiatan tidak hanya berupa penugasan, tetapi berupa permainan terarah.

Keberhasilan media ini juga berkaitan dengan prinsip belajar sambil bermain. Permainan edukatif memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar tanpa merasa sedang ditekan oleh tuntutan akademik yang berat. Astuti et al. (2024) menjelaskan bahwa permainan edukatif mendukung perkembangan kognitif sekaligus memberi ruang bagi anak untuk berpikir, memecahkan

masalah, dan memahami hubungan antarobjek. Dalam penelitian ini, subjek belajar membedakan warna sambil bergerak di atas papan permainan. Setiap jawaban yang benar diberi penguatan, sedangkan kesalahan diperbaiki melalui bimbingan langsung. Suasana ini membuat proses pembelajaran lebih aman, menyenangkan, dan tidak menimbulkan ketegangan berlebihan.

Peningkatan dari nilai 6 menjadi 87 memperlihatkan bahwa media visual-konkret dapat membantu anak tunagrahita ringan memahami konsep dasar warna. Hasil ini sejalan dengan penelitian Hartatik (2020). Rahayu (2023). yang menemukan bahwa permainan ular tangga raksasa meningkatkan kemampuan mengenal warna dasar pada anak tunagrahita ringan. Kesamaan temuan ini menunjukkan bahwa permainan ular tangga yang dimodifikasi sesuai tujuan pembelajaran memiliki potensi sebagai media adaptif di kelas pendidikan khusus. Anak tidak hanya menerima materi, tetapi juga membangun pemahaman melalui pengalaman bermain yang melibatkan gerak, persepsi visual, dan interaksi dengan guru.

Meskipun demikian, hasil penelitian juga menunjukkan bahwa pembelajaran bagi anak tunagrahita ringan sangat dipengaruhi oleh stabilitas emosi dan kontinuitas kegiatan. Penurunan nilai pada pertemuan kesepuluh menunjukkan bahwa jeda pembelajaran dan kondisi emosional yang kurang stabil dapat mengurangi konsentrasi, daya ingat, dan kesiapan belajar subjek. Grace et al. (2022) menyebutkan bahwa anak tunagrahita dapat mengalami hambatan dalam mengingat informasi, memahami aturan, serta mengelola perilaku. Oleh karena itu, penggunaan media yang menarik perlu disertai pendekatan emosional yang hangat, jadwal belajar yang konsisten, dan penguatan positif agar hasil pembelajaran lebih optimal.

Pada penerapannya, guru perlu memberikan pendampingan intensif saat menggunakan Ular Tangga Ceria. Media ini memiliki keunggulan sebagai pembelajaran yang menarik dan konkret, namun tetap memerlukan aturan yang sederhana dan instruksi yang jelas. Guru perlu melakukan demonstrasi, memberikan contoh secara bertahap, mengulang instruksi, serta menyesuaikan tingkat kesulitan dengan kemampuan anak.

Hal ini penting agar permainan tidak hanya bersifat hiburan, tetapi juga benar-benar mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.

Peningkatan kemampuan subjek paling cepat terjadi pada indikator menunjukkan dan menyebutkan warna yang familiar seperti merah dan kuning. Sementara itu, indikator yang lebih kompleks, seperti mengelompokkan gambar berdasarkan warna dan membedakan warna biru-hijau, membutuhkan waktu lebih lama untuk dikuasai. Hal ini menunjukkan adanya perbedaan tingkat kesulitan pada setiap indikator, sehingga pembelajaran perlu disusun secara bertahap dari yang sederhana ke kompleks serta disertai pengulangan pada aspek yang belum dikuasai.

Temuan penelitian ini memberikan implikasi bagi pembelajaran di SLB. Materi dasar seperti pengenalan warna sebaiknya tidak hanya disampaikan secara verbal atau melalui lembar tugas, tetapi dipadukan dengan media visual dan aktivitas motorik. Permainan edukatif dapat menjadi jembatan antara kebutuhan belajar anak tunagrahita ringan dan tujuan akademik sederhana yang ingin

dicapai. Media pembelajaran juga perlu dirancang secara adaptif dengan penggunaan warna yang jelas, gambar yang dekat dengan kehidupan anak, aturan sederhana, serta penguatan positif. Selain itu, guru perlu memperhatikan faktor emosional karena keberhasilan pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh media, tetapi juga oleh kondisi psikologis dan kenyamanan anak selama proses belajar.

Secara teoretis, hasil penelitian ini memperkuat pandangan bahwa pembelajaran anak tunagrahita ringan perlu berorientasi pada pengalaman konkret. Konsep warna lebih mudah dipahami ketika anak melihat warna secara langsung, menghubungkannya dengan objek, dan mengulanginya dalam situasi belajar yang bermakna. Secara praktis, Ular Tangga Ceria dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran di SLB, khususnya untuk materi pengenalan warna, angka, bentuk, gambar, dan kosakata sederhana. Media ini juga dapat dimodifikasi sesuai kebutuhan, seperti memperbesar papan, mengurangi jumlah kotak, menambahkan gambar lokal, atau menyesuaikan instruksi dengan capaian pembelajaran.

Keterbatasan penelitian ini terletak pada jumlah subjek yang hanya satu orang sehingga hasilnya tidak dapat digeneralisasi secara luas. Namun, penelitian ini tetap memberikan gambaran mendalam tentang perubahan kemampuan subjek setelah diberikan perlakuan secara terstruktur. Penelitian lanjutan dapat melibatkan lebih banyak subjek, menggunakan desain eksperimen yang lebih kuat, membandingkan Ular Tangga Ceria dengan media lain, atau menguji efektivitas media ini pada kemampuan kognitif dasar lain. Selain itu, penelitian lanjutan juga dapat mengeksplorasi pengaruh faktor emosi, durasi latihan, dan intensitas pengulangan terhadap keberhasilan pembelajaran anak tunagrahita ringan.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan edukatif Ular Tangga Ceria memberikan dampak positif terhadap peningkatan kemampuan mengenal warna pada murid tunagrahita ringan kelas II SD di SLB Negeri 1 Soppeng. Sebelum perlakuan, kemampuan subjek berada pada kategori sangat kurang dengan skor 1 dari 15 (nilai 6). Setelah 12 kali

pertemuan, kemampuan meningkat menjadi skor 13 dari 15 (nilai 87) dengan kategori baik sekali. Hal ini menunjukkan bahwa media Ular Tangga Ceria efektif membantu

DAFTAR PUSTAKA

- Adiningrat, N., Albina, M., Padila, W., & Tanjung, E. R. (2025). Penelitian deskriptif dalam pendidikan. *JICN: Jurnal Intelek dan Cendekiawan Nusantara*. <https://jicnusantara.com/index.php/jicn>
- Afifah, N., & Hartatik, S. (2020). Pengaruh media permainan ular tangga terhadap motivasi belajar pada pelajaran matematika kelas II SD Kemala Bhayangkari 1 Surabaya. *MUST: Journal of Mathematics Education*, 4(2).
- Agustia, E. (2023). Merancang alat permainan edukatif (APE) bagi anak usia dini. *STAI Natuna*.
- Anjelina, W. (2021). Pengembangan media permainan ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar, 2(1).
- Astuti, R. W., Rahmadani, N. D., & Lestari, S. R. (2024). Analisis permainan edukatif dalam mendukung perkembangan. *Jurnal Mentari*, 4(2). <https://jurnal.stkipgriponorogo.ac.id/index.php/Mentari>
- Balaka, M. Y., & Abyan, F. (2022). Metodologi penelitian kuantitatif. *Widina*. www.penerbitwidina.com
- Faisah, S. N., Siregar, M. A., Nandita, I., Auliyah, A., & Samsuddin, A. F. (2023). Kesulitan anak berkebutuhan khusus tunagrahita dalam belajar mengenal angka di SLB Bhakti Pertiwi Samarinda. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika Universitas Mulawarman*, 3, 34-
- subjek memahami warna secara lebih konkret, visual, dan menyenangkan serta meningkatkan motivasi dan keterlibatan belajar.
41. <https://jurnal.fkip.unmul.ac.id/index.php/psnpm>
- Fatmawati. (2025). Pengaruh karya seni kolase terhadap kemampuan mengenal warna pada peserta didik tunagrahita ringan di SLB Negeri Jombang. *SLB Negeri Jombang*.
- Fraenkel, J. R., Wallen, N. E., & Hyun, H. H. (2020). Cara mendesain dan mengevaluasi penelitian dalam pendidikan. <https://doi.org/10.1080/19388071.2020.1821240>
- Grace, N. J., Cintia, M., Damanik, T., Simanjuntak, S. N., & Widiastuti, M. (2022). Psikologi kepada anak berkebutuhan khusus tunagrahita. *Pediaqu: Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, 1(4), 325.
- Harmiah, N. R. (2022). Meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui kegiatan bermain ular tangga pada kelompok B TK Aiko Kecamatan Bontoala.
- Maulidiyah, F. N. (2020). Media pembelajaran multimedia interaktif untuk anak tunagrahita ringan. *Jurnal Pendidikan*, 29(2), 93-100. <https://doi.org/10.32585/jp.v29i2.647>
- Nabila, A. N., & Firda, Y. (2025). Menggali potensi anak tunagrahita: Tantangan, strategi, dan harapan dalam pendidikan inklusif. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 11(04), 256-265.

- Rahayu, P. I. (2023). Peningkatan kemampuan mengenalkan warna dasar pada anak tunagrahita ringan dengan media permainan ular tangga raksasa. Universitas Islam Negeri Salatiga.
- Rahmandhani, M. A., Rivadah, M., Al-Husna, Y. S., Alamanda, C., & Ridho, M. R. (2021). Karakteristik dan model bimbingan pendidikan Islam bagi ABK tunagrahita. *MASALIQ: Jurnal Pendidikan dan Sains*, 1. <https://ejournal.yasin-alsys.org/index.php/masaliq>
- Riskal, R. F. (2021). Peningkatan kemampuan mengenal warna melalui metode eksperimen pada anak usia 5-6 tahun (Kelompok B). *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 10(2), 95-106.
- Sugiyono. (2023). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D* (3rd ed.). Alfabeta.