



PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA EDUKATIF TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL WARNA ANAK USIA 4-5 TAHUN

Salsabila Putri Fiananda*, Yes Matheos Lasarus Malaikosa, Eka Cahya Maulidiyah,
Muhammad Reza

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

Corresponding author: salsabila.21045@mhs.unesa.ac.id

ABSTRAK

Pada jenjang pendidikan anak usia dini penting untuk mengembangkan berbagai aspek termasuk perkembangan kognitif yang mencakup kemampuan mengenal warna. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media ular tangga edukatif terhadap kemampuan mengenal warna anak usia 4–5 tahun. Penelitian menggunakan metode quasi eksperimen dengan desain control group pre-test post-test. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes dan observasi langsung pada anak. Subjek penelitian ini berjumlah 20 anak berusia 4–5 tahun dengan masing-masing 10 anak untuk kelas eksperimen dan 10 anak untuk kelas kontrol. Hasil uji Mann-Whitney memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000, yang berarti lebih kecil dari nilai signifikansi 0,05. Hasil tersebut memberikan keputusan yang diambil berupa menolak hipotesis nol (H_0) dan menerima hipotesis alternatif (H_a), sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media permainan ular tangga terhadap kemampuan mengenal warna pada anak usia 4–5 tahun. Dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan media pembelajaran ular tangga edukatif berpengaruh positif terhadap peningkatan kemampuan mengenal warna anak usia 4–5 tahun.

Kata Kunci: media pembelajaran; ular tangga edukatif; kemampuan mengenal warna; anak usia 4-5 tahun

ABSTRACT

At the early childhood education level, it is important to develop various aspects including cognitive development that includes the ability to recognize colors. This study aims to determine the effect of educational snakes and ladders media on the ability to recognize colors in children aged 4–5 years. The study used a quasi-experimental method with a control group pre-test post-test design. Data collection techniques were carried out through tests and direct observation of children. The subjects of this study were 20 children aged 4–5 years with 10 children each for the experimental class and 10 children for the control class. The results of the Mann-Whitney test obtained a significance value of 0.000, which means it is smaller than the significance value of 0.05. These results provide a decision taken in the form of rejecting the null hypothesis (H_0) and accepting the alternative hypothesis (H_a), so it can be concluded that there is a significant influence of the use of snakes and ladders game media on the ability to recognize colors in children aged 4–5 years. It can be concluded that the use of educational snakes and ladders learning media has a positive effect on improving the ability to recognize colors in children aged 4–5 years.

Keywords: learning media; educational snakes and ladders; ability to recognize colors; children aged 4-5 years

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan tahap awal yang sangat menentukan dalam proses perkembangan individu secara menyeluruh, mencakup aspek kognitif, sosial-emosional, bahasa, serta motorik halus dan kasar. Masa usia 4–5 tahun dikenal sebagai masa keemasan (*golden age*), yaitu fase di mana kapasitas otak anak berkembang dengan sangat pesat, sehingga stimulasi yang diberikan pada tahap ini akan sangat memengaruhi tumbuh

kembang anak di masa mendatang. Salah satu aspek perkembangan yang penting pada anak usia dini untuk diperhatikan adalah aspek kognitif (Maulidiyah et al., 2022). Perkembangan kognitif penting bagi kesuksesan anak, karena dapat menyempurnakan pemecahan masalah dan keterampilan penalaran analitis anak (Nasrullah & Reza, 2020). Salah satu aspek perkembangan kognitif yang penting untuk distimulasi pada anak usia dini adalah kemampuan mengenal dan membedakan warna. Pengenalan warna tidak hanya mendukung perkembangan persepsi visual, tetapi juga membantu anak dalam mengklasifikasikan objek, memperkaya kosakata, serta menumbuhkan daya imajinasi dan kreativitas.

Menurut teori perkembangan kognitif yang dikemukakan oleh Jean Piaget, anak usia 2–7 tahun berada pada tahap praoperasional, yang ditandai dengan berkembangnya kemampuan simbolik, namun masih terbatas dalam berpikir logis dan sistematis. Dalam tahap ini, anak belum mampu memahami konsep-konsep abstrak secara utuh dan lebih mudah memahami sesuatu melalui pengalaman konkret dan aktivitas bermain. Memantau perkembangan dan kemajuan anak selama masa pertumbuhan merupakan hal yang sangat penting untuk menentukan kesiapan mereka dalam belajar (Maulidiyah et al., 2022). Oleh karena itu, proses pembelajaran pada anak usia dini harus disampaikan melalui media yang konkret, interaktif, dan menyenangkan agar sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitifnya (Sanrock, 2011). Pembelajaran berbasis permainan menjadi salah satu pendekatan yang efektif dalam membantu anak membangun pemahaman terhadap berbagai konsep dasar, termasuk konsep warna.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di TK Khadijah Surabaya yang terletak di Jl. Achmad Yani No. 2 Wonokromo Kecamatan Wonokromo Surabaya, diketahui bahwa sebagian anak usia 4–5 tahun masih mengalami kesulitan dalam membedakan warna-warna dengan gradasi yang serupa, khususnya warna oranye dan merah. Ketidak tepatan dalam mengenali dan menyebutkan warna tersebut terlihat ketika anak melakukan aktivitas mewarnai atau mengelompokkan benda berdasarkan warna. Temuan ini menunjukkan bahwa diperlukan strategi pembelajaran yang lebih efektif dan sesuai dengan tahapan perkembangan anak agar kemampuan mengenal warna dapat berkembang secara optimal.

Pengamatan awal menunjukkan bahwa beberapa anak usia 4-5 tahun memiliki kemampuan pengenalan warna yang kurang memadai. Hal tersebut terlihat dari kesulitan mereka dalam mengenali dan membedakan warna oranye dan merah. Wawancara dan observasi terhadap para pengajar di taman kanak-kanak tersebut mengungkapkan bahwa para pengajar sering kali menggunakan lembar kerja dan permainan yang kurang menarik untuk mengajarkan kemampuan pengenalan warna kepada anak-anak. Penelitian menunjukkan bahwa keterlibatan dan produktivitas anak-anak dalam pembelajaran di kelas cenderung lebih rendah apabila pendidik menggunakan media pembelajaran konvensional, seperti lembar kerja anak (LKA), buku cetak atau penjelasan verbal tanpa dukungan visual atau interaktif dalam mengajarkan konsep kesadaran warna.

Dalam konteks ini, anak-anak membutuhkan media pembelajaran yang menarik secara visual, interaktif, dan berbasis permainan edukatif yang sesuai dengan tahap perkembangan usia dini, guna menumbuhkan semangat belajar serta mempermudah pemahaman materi dalam rangka mengembangkan aspek kognitif mereka (Nasrullah &

Reza, 2020). Pendidik perlu melakukan penyesuaian penggunaan media pembelajaran sesuai dengan suasana dan lingkungan kelas (Malaikosa et al., 2025). Hal ini dapat memfasilitasi strategi pembelajaran yang diterapkan, asalkan sumber daya pendidikan yang sesuai tersedia. Pendidik memiliki otoritas atas media yang digunakan di dalam kelas. Media pembelajaran memfasilitasi pelaksanaan kegiatan belajar mengajar dengan lebih lancar dan efektif. Penelitian oleh Malaikosa & Permata (2021) menegaskan bahwa potensi siswa dapat ditingkatkan melalui penyediaan media pembelajaran. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa penggunaan media bertujuan untuk memberikan motivasi kepada peserta didik. Media yang baik akan lebih menumbuhkan respon peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran (Mubarok et al., 2021). Media pembelajaran edukatif, seperti permainan ular tangga, dapat menjadi instrumen yang efektif bagi pendidik untuk mengkomunikasikan konsep-konsep yang rumit kepada siswa. Vygotsky et al., dalam Widayati et al. (2022), menyatakan bahwa permainan membantu perkembangan anak dalam berbagai domain, termasuk sosialisasi, akuisisi bahasa, keterampilan motorik, dan pengenalan huruf. Permainan pada anak usia dini harus selaras dengan kebutuhan perkembangan anak agar produktif dan menguntungkan saat mereka mengeksplorasi dan memahami lingkungan mereka (Ningrum et al., 2020). Pembelajaran sebaiknya didasarkan pada tema yang berlaku, seperti sumber belajar di berbagai bidang, bukan hanya pada mata pelajaran tertentu (Actavera et al., 2023).

Sejumlah penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media permainan edukatif berpengaruh positif terhadap perkembangan kemampuan kognitif anak. Ponna (2022) menemukan bahwa media ular tangga edukatif dapat meningkatkan kemampuan berhitung dan pengenalan bentuk pada anak usia dini. Demikian pula, Safita & Suryana (2022) menunjukkan bahwa permainan berbasis warna dapat meningkatkan daya ingat visual dan kemampuan mengenal warna anak secara signifikan. Namun demikian, penelitian yang secara khusus mengkaji pengaruh media ular tangga edukatif terhadap kemampuan mengenal warna anak usia 4–5 tahun, khususnya di lingkungan TK Khadijah Surabaya, masih belum banyak dilakukan.

Berdasarkan kondisi tersebut, peneliti memandang perlu untuk mengkaji lebih lanjut mengenai pengaruh penggunaan media pembelajaran edukatif terhadap kemampuan mengenal warna anak usia 4–5 tahun. Dengan mengintegrasikan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak, diharapkan anak dapat lebih mudah dalam mengenali dan membedakan warna, sehingga perkembangan kognitif mereka dapat terfasilitasi dengan lebih baik. Peneliti di TK Khadijah Surabaya akan menerapkan permainan ular tangga edukatif bertema buah-buahan untuk meningkatkan kemampuan kognitif dalam pengenalan warna, khususnya di antara anak-anak usia 4 hingga 5 tahun. Penerapan permainan ular tangga ini diharapkan dapat menarik minat anak-anak dan meningkatkan kesenangan dalam kegiatan belajar, sehingga dapat meningkatkan motivasi serta berpotensi mempengaruhi hasil pendidikan mereka.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif dengan metode quasi eksperimen dengan desain *pre-test post-test control group*, metode ini digunakan untuk

mengetahui hubungan sebab-akibat antara dua variabel yang secara sengaja dimunculkan dalam penelitian (Arikunto et al., 2010). Penelitian dilaksanakan pada bulan Februari 2025, tahun ajaran 2024/2025.

Teknik pengumpulan sampel yang digunakan adalah teknik *non-probability sampling* dengan teknik *purposive sampling*, yaitu teknik pemilihan dengan kriteria tertentu sesuai yang diinginkan oleh peneliti. Sampel dalam penelitian ini sebanyak 20 anak usia 4-5 tahun dengan masing-masing 10 siswa eksperimen dan 10 siswa kelas kontrol. Perbedaan mendasar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah siswa kelas eksperimen diberikan media pembelajaran ular tangga interaktif, sedangkan kelas kontrol hanya menggunakan pembelajaran yang biasa digunakan sehari-hari di sekolah. Penelitian ini dilaksanakan di TK Khadijah Surabaya yang terletak di Jl. Achmad Yani No. 2 Wonokromo Kecamatan Wonokromo Surabaya.

Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu tes yang diisi langsung oleh anak, observasi, dan dokumentasi untuk memberikan informasi tentang proses penelitian yang berlangsung. Sumber indikator instrumen ini diperoleh dari hasil studi literatur terhadap teori perkembangan kognitif Piaget, serta dikembangkan berdasarkan karakteristik kognitif anak usia dini, khususnya dalam aspek representasi simbolik. Dengan demikian, instrumen ini dirancang untuk mengukur perkembangan kemampuan mengenal warna yang sesuai dengan tahap berpikir anak usia 4-5 tahun. Kisi-Kisi instrumen penilaian pre-test dan post test mempunyai Indikator Aktivitas Siswa berupa:

1. Pemahaman warna
2. Mengidentifikasi warna
3. Mengklasifikasi warna

Adapun instrumen penilaian pre-test dan post-test yang diberikan berupa pertanyaan seperti berikut:

1. Apa warna buah ini?
2. Pilih warna yang sesuai dengan gambar buah ini!
3. Kelompokkan buah ini berdasarkan warna yang sama!

Dalam penelitian ini, data yang diperoleh akan dianalisis dengan menggunakan skala ordinal. Skala ordinal dipilih karena data yang dikumpulkan bersifat terurut, yaitu dapat diurutkan berdasarkan tingkat kemampuan anak dalam mengenal warna, meskipun tidak memiliki jarak yang tetap antar kategori. Penilaian dilakukan dengan memberikan skor 1 untuk jawaban yang benar dan skor 0 untuk jawaban yang salah, sesuai dengan pedoman penilaian yang telah ditetapkan. Setiap anak akan diberikan tes pengenalan warna dengan pilihan jawaban yang telah disusun, dan skor akan diberikan berdasarkan tingkat keberhasilan anak dalam menjawab dengan benar. Skor yang diperoleh dari masing-masing anak kemudian akan dihitung untuk mengukur kemampuan pengenalan warna sebelum dan sesudah perlakuan. Dengan menggunakan skala ordinal, peneliti dapat mengetahui urutan tingkat kemampuan mengenal warna pada anak, meskipun tidak dapat mengukur jarak antar skor secara matematis. Data yang telah diolah dengan skala ordinal ini selanjutnya akan dianalisis menggunakan uji Mann-Whitney untuk menguji apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Penelitian ini menggunakan validitas konstruksi yaitu melalui konsultasi dengan *expert judgment* dengan proses berupa Setelah instumen selesai dikembangkan tahap selanjutnya

adalah validasi, di mana ahli materi dan ahli media akan melakukan evaluasi terhadap media tersebut. Mereka akan menilai kesesuaian konten dengan tujuan pembelajaran serta efektivitas media dalam menyampaikan informasi yang akan digunakan pada kelompok A. Hasil uji tersebut dilakukan uji validitas korelasi Pearson.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan analisis statistik non-parametrik untuk membandingkan dua kelompok independen. Sebelum dilakukan analisis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat berupa uji normalitas dan uji homogenitas untuk menentukan karakteristik distribusi data. Hasil uji menunjukkan bahwa data tidak berdistribusi normal, sehingga tidak memenuhi asumsi analisis parametrik. Selain itu, data berskala ordinal hingga rasio, namun tidak memenuhi syarat normalitas, serta memiliki ukuran sampel yang relatif kecil, sehingga analisis non-parametrik dianggap lebih sesuai.

Berdasarkan uji validitas yang dilakukan dengan menggunakan uji validitas Korelasi Pearson dengan bantuan IBM SPSS 25 For Windows dan uji reliabilitas menggunakan rumus Cronbach Alpha, dengan kriteria jika nilai koefisien reliabilitas $> 0,6$ berarti instrumen reliabel dan jika $< 0,6$ maka instrumen tidak reliabel. Hasil yang diperoleh pada skala pengenalan warna anak usia 4-5 tahun yaitu 0,653. Maka instrumen dinyatakan variabel. Berikut tabel uji reliabilitas.

Tabel 1. Hasil Uji Reliabilitas

| Reliability Statistic | Nilai N |
|-----------------------|---------|
| 0,653 | 6 |

Pengujian normalitas, dalam penelitian ini menggunakan Uji Shapiro-Wilk dengan bantuan IBM SPSS For Windows. Dasar pengambilan yang berlaku jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka data terdistribusi normal. Hasil perhitungan menunjukkan data tidak terdistribusi normal dengan nilai signifikansi pengenalan warna anak usia 4-5 tahun dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas Shapiro-Wilk

| Data yang di uji | Uji Normalitas (Shapiro-Wilk) | | | Kesimpulan data |
|------------------|-------------------------------|----------|--------------|----------------------------|
| | Nilai Signifikansi | α | Interpretasi | |
| Pre Test | ,007 | 0,05 | H0 ditolak | Tidak berdistribusi normal |
| Post Test | - | 0,05 | H0 ditolak | Tidak berdistribusi normal |

Pengujian homogenitas menggunakan uji Wilcoxon Signed Rank Test dengan bantuan SPSS For Windows. Dasar pengambilan keputusan yang berlaku jika nilai signifikansi (Asymp. Sig.) $> 0,05$, maka hipotesis Ha diterima, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara dua kelompok data. Hasil perhitungan, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,005, dinyatakan bahwa adanya pengaruh media pembelajaran ular tangga edukatif terhadap kemampuan

mengenal warna anak usia 4-5 tahun ditolak.

Tabel 3. Hasil Uji Wilcoxon Signed Rank Test

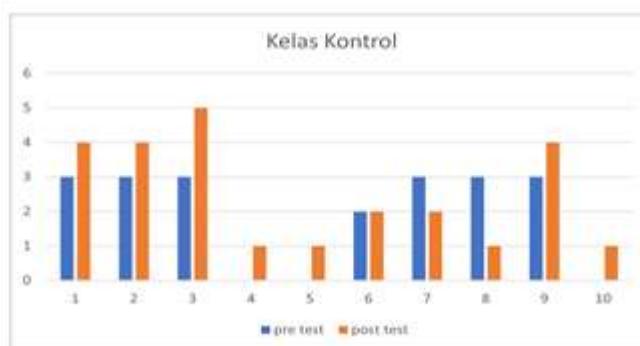
| Kategori | Z | Asymp Sig |
|--------------------|--------|-----------|
| Pre test Post test | -2,836 | 0,005 |

Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan analisis mann whithney. Subjek yang digunakan kurang dari 30 maka akan menggunakan tabel penolong. Berdasarkan hasil perhitungan, diperoleh nilai U hitung sebesar 0, yang lebih kecil dari nilai U tabel ($0 < 23$). Dengan demikian, keputusan yang diambil adalah menolak hipotesis nol (H_0) dan menerima hipotesis alternatif (H_a), sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media permainan ular tangga terhadap kemampuan mengenal warna pada anak usia 4–5 tahun.

Berdasarkan hasil pelaksanaan posttest, terlihat adanya perbedaan hasil antara kelas eksperimen (A2) dan kelas kontrol (A1) sebagai berikut:



Gambar 1. Hasil Perbandingan Nilai Pre-test dan Post-test Kelas Eksperimen



Gambar 2. Hasil Perbandingan Nilai Pre-test dan Post-test Kelas Kontrol

Kelas eksperimen diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran ular tangga edukatif, sedangkan kelas kontrol memperoleh pembelajaran secara konvensional melalui kegiatan menggambar dan mewarnai. Hasil posttest menunjukkan bahwa kemampuan mengenal warna anak pada kelas eksperimen meningkat secara signifikan dibandingkan dengan kelas kontrol. Hal ini ditunjukkan oleh perolehan nilai ranking skor pada kelompok eksperimen sebesar 155, sedangkan kelompok kontrol hanya memperoleh skor sebesar 55. Perbedaan skor tersebut mengindikasikan bahwa media pembelajaran ular tangga edukatif memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan kemampuan mengenal warna pada anak usia 4–5 tahun.

Untuk menguji hipotesis penelitian, dilakukan analisis data menggunakan uji statistik Mann-Whitney. Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai signifikansi U Hitung sebesar 0 yang berarti lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05 ($U_{\text{Hitung}} < U_{\text{Tabel}}$), Berdasarkan hasil tersebut, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ular tangga edukatif efektif dalam meningkatkan kemampuan mengenal warna anak usia dini. Media ini dirancang dengan perpaduan gambar, warna, serta aturan permainan yang menarik dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Selain itu, media ini juga terbukti aman dan menyenangkan untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Kombinasi elemen visual, simbolik, dan kinestetik yang terdapat dalam media ular tangga edukatif mampu menciptakan pengalaman belajar yang bermakna, sehingga membantu anak dalam mengoptimalkan pemahaman dan pengenalan terhadap warna.

Hasil penelitian yang diperoleh dari kelompok eksperimen (A2) dalam kegiatan pengenalan warna dengan menggunakan media permainan ular tangga edukatif menunjukkan adanya peningkatan kemampuan mengenal warna. Peningkatan tersebut dapat dibuktikan melalui perbandingan hasil pretest dan posttest setelah pemberian perlakuan (treatment). Penerapan media permainan ular tangga edukatif dalam pembelajaran berbasis permainan memberikan dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan mengenal warna pada anak usia 4–5 tahun. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian Safita & Suryana (2022), yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis permainan dalam mengajarkan konsep-konsep dasar seperti pengenalan warna dapat membantu anak-anak lebih mudah mengingat materi yang telah mereka pelajari. Anak-anak menunjukkan kemampuan yang lebih baik dalam mengingat dan mengidentifikasi warna ketika diberikan media yang menarik dan menyenangkan, seperti permainan ular tangga edukatif.

Lebih lanjut, menurut hasil penelitian Nuraeni (2020), efektivitas pembelajaran pada anak usia dini sangat bergantung pada pemilihan media yang sesuai dengan tahap perkembangan anak. Oleh karena itu, pendidik disarankan untuk menggunakan media permainan edukatif yang relevan dengan usia dan karakteristik belajar anak guna mencapai tujuan pembelajaran secara optimal.

Hasil penelitian ini selaras dengan teori perkembangan kognitif yang dikemukakan oleh Piaget (1952). Menurut Piaget, pada usia 2–7 tahun anak berada dalam tahap praoperasional, yaitu tahap di mana anak mulai mampu menggunakan simbol-simbol, termasuk mengenali warna, namun belum mampu berpikir secara logis. Pada tahap ini, aktivitas pembelajaran yang melibatkan media konkret sangat penting untuk membantu anak memahami konsep-konsep dasar melalui pengalaman langsung. Media pembelajaran ular tangga edukatif memenuhi prinsip tersebut dengan memberikan pengalaman belajar yang konkret dan menyenangkan. Anak tidak hanya melihat warna, melainkan juga berinteraksi aktif melalui permainan, sehingga mendorong terbentuknya skema kognitif baru dalam mengenal warna. Sejalan dengan pendapat tersebut, Smith & Jones (2020) mengemukakan bahwa keterlibatan aktif anak dalam proses belajar melalui permainan dapat meningkatkan keterampilan kognitif dan mempercepat pemahaman konsep dasar. Melalui pengalaman bermain, anak dapat memperdalam pemahaman

mereka terhadap perbedaan dan kesamaan warna, serta mengingat informasi tersebut dengan lebih baik.

Menurut Smith & Johson (2015), pembelajaran aktif melalui permainan mendukung perkembangan otak anak dengan mengaktifkan berbagai area kognitif, termasuk memori visual dan atensi. Oleh karena itu, penggunaan media ular tangga edukatif tidak hanya memperkenalkan warna secara sederhana, melainkan juga melatih daya ingat, konsentrasi, dan pengelompokan informasi visual. Vygotsky (1978) dalam teori sosial-kognitifnya juga menekankan pentingnya interaksi sosial dalam pembelajaran anak usia dini. Melalui permainan ular tangga yang dilakukan secara kelompok, anak-anak belajar mengenal warna tidak hanya secara individu, tetapi juga melalui diskusi, kerja sama, dan penguatan sosial. Interaksi ini mempercepat proses internalisasi konsep warna. Lebih lanjut, Bruner dalam Wardana (2020) menyatakan bahwa anak-anak belajar paling efektif ketika mereka berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran melalui tiga mode representasi, yaitu enaktif (aksi langsung), ikonik (gambar), dan simbolik (kata). Media ular tangga edukatif mengintegrasikan ketiga mode tersebut: anak bergerak (enaktif), melihat warna (ikonik), dan menyebutkan nama warna (simbolik).

Dengan demikian, hasil penelitian ini didukung oleh berbagai teori perkembangan anak yang menekankan pentingnya pembelajaran melalui pengalaman konkret, keterlibatan aktif, dan interaksi sosial dalam meningkatkan aspek kognitif, termasuk kemampuan mengenal warna seperti pada penelitian Smith & Johnson, L. M. (2015) dan Smith & Jones, R. (2020). Penelitian ini memberikan kontribusi penting terhadap praktik pembelajaran anak usia dini. Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa media ular tangga edukatif dapat menjadi alternatif efektif dalam meningkatkan kemampuan mengenal warna. Media ini mampu meningkatkan motivasi belajar anak, memperkaya pengalaman belajar, dan memperkuat keterampilan kognitif dasar. Sesuai dengan pendapat Berk dalam Zummiasa (2023), permainan edukatif berbasis aturan sederhana mampu membangun keterampilan kognitif dan sosial anak secara bersamaan. Oleh karena itu, guru dan tenaga pendidik disarankan untuk lebih sering menggunakan media permainan edukatif dalam pembelajaran anak usia dini, guna mendukung optimal.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran ular tangga edukatif berpengaruh signifikan terhadap kemampuan mengenal warna pada anak usia 4- 5 tahun. Hasil uji statistik menggunakan Mann-Whitney menunjukkan nilai lebih dari 0,005 yang mengindikasikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Media ular tangga edukatif mampu memperkaya pengalaman belajar anak melalui keterlibatan aktif, interaksi sosial, serta penggunaan media visual yang menarik, sehingga mendukung perkembangan kognitif anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Actavera, A., Malaikosa, Y. M. L., Zahrotin, A. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Big Book untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep pada Mata

- Pelajaran IPAS Kelas IV Sekolah Dasar. *Global Education Journal*, 1(2), 348-361.
<https://doi.org/10.59525/gej.v2i3.259>
- Arikunto, S. (2015). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta
- Malaikosa, Y. M. L., Yahya, A. N. B., Rinakit, A. K., Widayati, S., & Saroinsong, W. (2025). Enhancing Divergent Thinking in Children Through an Experiential Creative Learning Model: The Case of Creative Mind Adventure. *The International Journal of Early Childhood Learning*, 32(2), 25-43. <https://doi.org/10.18848/2327-7939/CGP/v32i02/43-71>
- Maulidiyah, E. C. (2016). Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Kegiatan Membilang Benda Sekitar. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(2). 1-10. <https://doi.org/10.21831/jpa.v5i2.12376>
- Mubarok, A., Sahroni, S., & Sunanto, S. (2021). Uji Mann Whitney Dalam Komparasi Hasil Bimbingan Praktik Kewirausahaan Mahasiswa AntaraDosen Laki-Laki Dan Perempuan Pada Fakultas Ekonomi Universitas Pamulang. *Procuratio: Jurnal Ilmiah Manajemen*, 9(1), 9-15. <https://doi.org/10.35145/procuratio.v9i1.785>
- Nasrullah, A. C., & Reza, M. (2020). Pengembangan Buku Panduan Kegiatan Pembelajaran Mitigasi Bencana Kebakaran Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *PAUD Teratai*, 9(1), 115-120. <https://doi.org/10.31004/aulad.v5i3.401>
- Piaget, J. (1952). *The Origins of Intelligence in Children*. International Universities Press.
- Ponna, N. R. (2022). *Penerapan APE Ular Tangga Untuk Mengembangkan Kemampuan Simbolik Pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Labuhan Tarok*. UIN Ar-Raniry.
- Safita, M., & Suryana, D. (2022). Pengenalan Warna Melalui Media Stick Warna Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun. *Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak*, 8(1), 28-43. <https://doi.org/10.32104/bunayya.v2i3.231>
- Smith, J. D., Johnson, L. M. (2015). Cognitive Development Theories: Anover View Of Piaget'scontributions. *Journal of Developmental Psychology*, 40(2), 234- 245. <https://doi.org/10.1037/dev0000045>
- Smith, J., Jones, R. (2020). The Role of Technology in Personalized Learning: Current Trends and Future Perspectives. *Educational Technology & Society*, 23(4), 111-124. <https://doi.org/10.1009/ets0000875>
- Piaget, J. (1952). *The Origins Of Intelligence In Children*. International Universities Press.
- Santrock, J. W. (2011). *Life-Span Development (13th Ed.)*. McGraw-Hill.
- Wardana, M. A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Pada Tema Tanah Airku Untuk Anak Usia 5-6 Tahun. *JP2KG AUD (Jurnal Pendidikan, Pengasuhan, Kesehatan Dan Gizi Anak Usia Dini)*, 1(2), 159-168. <https://doi.org/10.26740/jp2kgaud.2020.1.2.159-168>
- Widayati, S., Simatupang, N. D., Saroinsong, W. P., & Rusdiyanti, A. (2021). Pengembangan Media Stekpan Untuk Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI)*, 4(1), 8-17. <http://dx.doi.org/10.36722/jaudhi.v4i1.698>

Volume 13 Issue 4 Pages 765-774

URL : <https://jurnal.uns.ac.id/kumara/article/view/102737>

DOI : <https://doi.org/10.20961/kc.v13i4.102737>

Zummiasa, A. V., Widayati, S., & Reza, M. (2023). Pengembangan media lift the flap book untuk meningkatkan kemampuan konsep penjumlahan 1-5 pada anak usia dini. *SELING: Jurnal Program Studi PGRA*, 9(1), 66-78.
<https://doi.org/10.29062/seling.v9i1.1512>