

reana00putri@gmail.com 1

13. Putri Hidayah.doc

-  Check - No Repository 35
 -  Indeks A
 -  Australian University Kuwait
-

Document Details

Submission ID**trn:oid:::1:3318560853****12 Pages****Submission Date****Aug 22, 2025, 5:42 PM GMT+4****4,025 Words****Download Date****Aug 22, 2025, 5:46 PM GMT+4****25,321 Characters****File Name****13._Putri_Hidayah.doc****File Size****920.5 KB**

20% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

Filtered from the Report

- ▶ Bibliography
 - ▶ Quoted Text
 - ▶ Cited Text
 - ▶ Small Matches (less than 10 words)
-

Top Sources

18%	 Internet sources
12%	 Publications
9%	 Submitted works (Student Papers)

Top Sources

- 18% Internet sources
12% Publications
9% Submitted works (Student Papers)
-

Top Sources

The sources with the highest number of matches within the submission. Overlapping sources will not be displayed.

Rank	Type	Source	Percentage
1	Internet	ejournal.unib.ac.id	2%
2	Internet	ejurnal-unisap.ac.id	1%
3	Student papers	IAIN Bengkulu	1%
4	Internet	repository.radenintan.ac.id	<1%
5	Publication	Kiki Rizki, Endang Widi Winarni, Irwan Koto. "PENGEMBANGAN KOMIK STRIP SEB...	<1%
6	Internet	jppipa.unram.ac.id	<1%
7	Internet	ejournal.undiksha.ac.id	<1%
8	Internet	123dok.com	<1%
9	Publication	Eti Fitri Nurhandayani, Dodik Mulyono, Yufitri Yanto. "Pengembangan E-Modul M...	<1%
10	Internet	docplayer.info	<1%
11	Publication	Surya Wahyudi, Raudhatul Fadhilah, Dede Kurniasih. "PENGEMBANGAN ALAT PR...	<1%

12	Internet	
	journal.uinmataram.ac.id	<1%
13	Internet	
	pdffox.com	<1%
14	Internet	
	jurnal.umt.ac.id	<1%
15	Internet	
	repository.unj.ac.id	<1%
16	Internet	
	core.ac.uk	<1%
17	Publication	
	Samsul Bahri, Neni Wahyuningtyas. "Development of Learning Media LENTERA (L...	<1%
18	Internet	
	digilib.unila.ac.id	<1%
19	Internet	
	repo.undiksha.ac.id	<1%
20	Internet	
	www.researchgate.net	<1%
21	Publication	
	Endang Yustika, Farida Mayar, Setio Utoyo, Rahkimawati Rahkimawati. "Dampak ...	<1%
22	Student papers	
	LL DIKTI IX Turnitin Consortium Part II	<1%
23	Publication	
	Muhammad Agus Hardiansyah, Iwan Ramadhan, Suriyanisa Suriyanisa, Beliana P...	<1%
24	Internet	
	eprints.walisongo.ac.id	<1%
25	Internet	
	obsesi.or.id	<1%

26	Internet	
	repo.budiutomomalang.ac.id	<1%
27	Internet	
	repository.stikesmitrakeluarga.ac.id	<1%
28	Publication	
	Wiji Tri Utari, Raudhatul Fadhilah, Fitriani Fitriani. "PENGEMBANGAN LEMBAR KER..."	<1%
29	Internet	
	bogordaily.net	<1%
30	Internet	
	jurnal.kolibi.org	<1%
31	Internet	
	jurnal.stkipgritulungagung.ac.id	<1%
32	Internet	
	jurnalmahasiswa.unesa.ac.id	<1%
33	Internet	
	repository.upi.edu	<1%
34	Internet	
	vm36.upi.edu	<1%
35	Publication	
	Rahmawati, Nur 'Aini. "Pengembangan Buku Cerita Bergambar Interaktif Berbasi..."	<1%
36	Internet	
	eprints.unram.ac.id	<1%
37	Internet	
	lib.unnes.ac.id	<1%
38	Internet	
	pdfs.semanticscholar.org	<1%
39	Internet	
	repository.iainpalopo.ac.id	<1%

40

Internet

repository.usd.ac.id

<1%

Pengembangan Media Ular Tangga Modifikasi Terhadap Aspek Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun



Putri Hidayah^{1*}, Iin Maulina¹, Yuniarti¹ 

¹ Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Muhammadiyah Pontianak, Indonesia
* corresponding author: putri.hidayah113@gmail.com

ARTICLE INFO

Article history

Received: 29-Jul-2025

Revised: 02-Agu-2025

Accepted: 06-Agu-2025

Kata Kunci

Media;
Sosial Emosional;
Ular Tangga.

Keywords

Digital Pop-up Book Media;
Early Childhood;
Storytelling Skills.

ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran berupa permainan ular tangga modifikasi untuk meningkatkan aspek sosial emosional anak usia 5–6 tahun di TK Sirajuddin. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada keterbatasan media pembelajaran yang masih berfokus pada buku dan lembar kerja, serta permainan yang belum dimodifikasi secara visual dan materi. Media yang digunakan belum menarik dan belum mendukung pendekatan bilingual serta ekspresi sosial emosional secara optimal. Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Permainan dimodifikasi dengan menambahkan gambar ekspresi emosi, pertanyaan reflektif sosial-emosional, dan unsur bilingual (Bahasa Indonesia dan Inggris). Validasi dilakukan oleh ahli media, materi, dan bahasa, serta diuji melalui uji coba awal dan lapangan. Hasil validasi menunjukkan skor kevalidan rata-rata 0,98 (sangat valid), dan kepraktisan mencapai 98% (sangat praktis). Hasil ini menunjukkan bahwa media permainan ular tangga modifikasi efektif dan layak digunakan untuk meningkatkan keterampilan sosial emosional anak secara menyenangkan. Penelitian ini juga memberikan kontribusi sebagai referensi inovatif dalam pengembangan media edukatif berbasis permainan untuk PAUD.

This study aims to develop learning media in the form of a modified snakes and ladders game to improve the socio-emotional aspects of children aged 5–6 years at Sirajuddin Kindergarten. The background of this research is based on the limitations of learning media that still focus on books and worksheets, as well as games that have not been modified visually and materially. The media used is not attractive and does not support the bilingual approach and social emotional expression optimally. This research uses the Research and Development (R&D) approach with the ADDIE model which includes the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The game was modified by adding pictures of emotional expressions, social-emotional reflective questions, and bilingual elements (Indonesian and English). Validation was conducted by media, material, and language experts, and tested through initial and field trials. The validation results showed an average validity score of 0.98 (very valid), and practicality reached 98% (very practical). These results indicate that the modified snakes and ladders game media is effective and feasible to use to improve children's social-emotional skills in a fun way. This research also contributes as an innovative reference in the development of game-based educational media for PAUD.

This is an open access article under the CC-BY-SA license.



1. Pendahuluan

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di Taman Kanak-kanak (TK) Sirajuddin pada tanggal 1 September 2024, sekolah ini memiliki 100 peserta didik yang terdiri dari 48 anak laki-laki dan 52 anak perempuan. Selain itu, terdapat 6 guru kelas yang bertanggung jawab dalam proses pembelajaran serta 1 kepala sekolah yang mengelola keseluruhan kegiatan pendidikan. Dari hasil observasi yang dilakukan, peneliti menemukan bahwa anak-anak di sekolah tersebut masih kurang mendapatkan kesempatan untuk bermain, terutama dalam permainan ular tangga. Padahal, seperti yang telah diketahui, permainan ular tangga memiliki peran penting dalam meningkatkan aspek sosial-emosional anak usia dini, khususnya di lingkungan PAUD atau Taman Kanak-kanak. Permainan ini tidak hanya memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, tetapi juga melatih keterampilan sosial seperti kerja sama, komunikasi, serta kemampuan mengelola emosi saat bermain bersama teman sebaya (Azizah & Syafi'i, 2022).

Di Taman Kanak-kanak Sirajuddin, permainan tradisional telah diterapkan dalam proses pembelajaran, salah satunya adalah permainan ular tangga. Namun, penggunaan permainan ini masih memiliki keterbatasan, terutama dalam hal lingkup materi yang disampaikan. Materi yang digunakan dalam permainan ular tangga yang diterapkan oleh guru masih bersifat sederhana dan belum divariasikan dengan gambar-gambar yang menarik, padahal visualisasi dapat membantu meningkatkan daya tarik dan pemahaman anak dalam pembelajaran (Marlinah & Priyanti, 2021). Selain itu, permainan ini belum mengakomodasi konsep bilingual yang dapat membantu anak mengenal lebih dari satu bahasa sejak dini. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan media permainan ular tangga yang telah dimodifikasi dengan memperluas cakupan materi, yaitu dengan mengenalkan berbagai ekspresi sosial emosional dalam konsep bilingual, yakni perpaduan antara Bahasa Inggris dan Bahasa Indonesia. Penggunaan gambar-gambar pendukung juga ditambahkan untuk membuat permainan lebih menarik serta memudahkan anak dalam memahami konsep yang diajarkan. Dengan inovasi ini, media diharapkan menjadi lebih interaktif dan menyenangkan, serta memberikan manfaat nyata dalam pengembangan aspek sosial emosional anak usia 5–6 tahun.

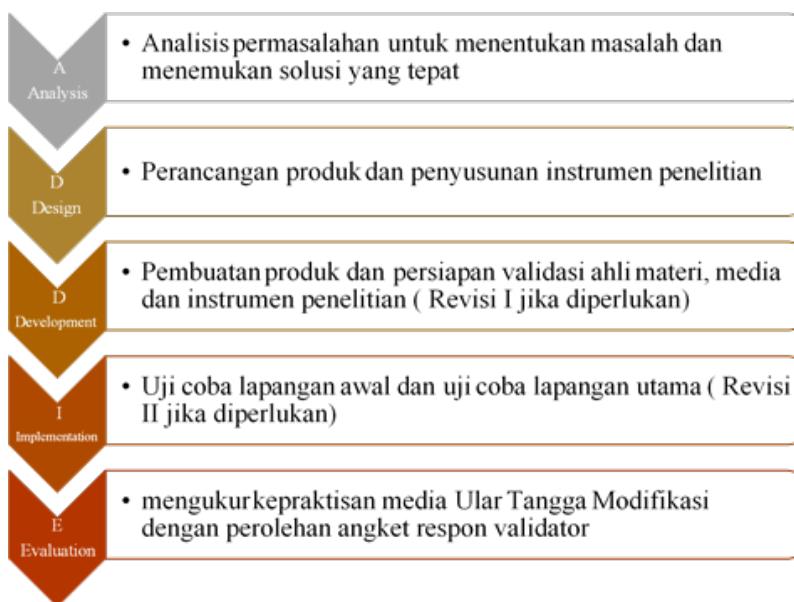
Berkaitan dengan hal tersebut, (Nira Rahman, 2023) menyatakan bahwa permainan ular tangga adalah permainan papan yang dimainkan oleh dua anak atau lebih, terdiri dari kotak-kotak kecil dengan gambar ular atau tangga yang saling berhubungan. Melalui permainan ini, anak-anak dapat belajar mandiri dalam mengambil keputusan dan mengatur langkah mereka sendiri, serta mengembangkan keterampilan sosial dan moral melalui interaksi dengan teman sebaya. Dengan demikian, permainan ini dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang memungkinkan anak-anak tumbuh menjadi individu yang mandiri dan memiliki jiwa sosial yang kuat.

Berdasarkan kenyataan serta harapan yang telah diuraikan sebelumnya, peneliti merasa tertarik dan ter dorong untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Modifikasi terhadap Aspek Sosial Emosional Anak Usia 5–6 Tahun". Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengevaluasi efektivitas media permainan dalam mendukung perkembangan sosial emosional anak pada usia dini. Dalam proses penelitian ini, peneliti akan menerapkan pendekatan *Research and Development* (R&D) yang mencakup beberapa tahapan sistematis dalam pengembangan produk. Pada tahap awal, peneliti menggunakan metode kualitatif untuk mendeskripsikan secara mendalam fenomena yang terjadi selama penelitian, termasuk respons dan keterlibatan anak dalam penggunaan media permainan yang dikembangkan. Selanjutnya, metode kuantitatif diterapkan untuk memperoleh data yang lebih objektif dan terukur

mengenai efektivitas serta dampak dari media permainan tersebut terhadap aspek sosial emosional anak. Kombinasi kedua metode ini diharapkan dapat menghasilkan data yang komprehensif serta menjadi referensi dalam pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan efektif bagi anak usia dini.

2. Metode

Penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) penelitian dan pengembangan yang merupakan suatu proses untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan. Model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE, yaitu model pengembangan yang terdiri dari lima tahapan yaitu, *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Adapun bagan pengembangan ADDIE (Setiawan et al., 2021) pada gambar 1.



Gambar 1. Langkah Penelitian Pengembangan Model ADDIE

Penelitian dilaksanakan Taman Kanak-kanak Sirajuddin yang beralamat di Jl. Apel, Sungai Jawi Luar, Kecamatan Pontianak Barat, Kota Pontianak, Kalimantan Barat. Penelitian ini pertama kali dilakukan pada tanggal 1 September 2024, dimulai dari pukul 08.00 WIB sampai dengan 10.00 WIB. Rentang waktu penelitian ini dimulai dari bulan Februari hingga Maret 2025. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik di TK Sirajuddin yang berjumlah 100 anak, terdiri dari 48 anak laki-laki dan 52 anak perempuan. Sampel penelitian diambil dari 30 anak kelas B3. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, angket, dan wawancara. Observasi dilakukan untuk mengamati interaksi anak selama proses pembelajaran menggunakan media permainan ular tangga modifikasi. Angket disusun untuk mengumpulkan data dari guru mengenai kevalidan dan kelayakan media yang dikembangkan, dengan instrumen angket terdiri dari beberapa item pertanyaan yang mengukur aspek-aspek sosial-emosional anak, serta tingkat kepraktisan dan daya tarik media. Wawancara dilakukan untuk mendapatkan informasi mendalam mengenai pengalaman guru dalam menggunakan media tersebut. Pengembangan instrumen dilakukan melalui beberapa tahap, yaitu penyusunan item

pertanyaan, validasi oleh ahli, dan uji coba awal untuk memastikan keandalan dan validitas instrumen.

Hasil kevalidan media ular tangga modifikasi dihitung menggunakan skala Likert. Tabel pedoman penilaian skala Likert ([Kasihyana et al., 2023](#)) seperti tabel 1 berikut:

Tabel 1. Pedoman Penilaian Ular Tangga Modifikasi

Penilaian	Skor
Sangat Kurang	1
Kurang	2
Baik	3
Sangat Baik	4

Data skor penilaian yang sudah ditabulasi, selanjutnya dihitung dengan skor rata-rata untuk setiap aspek penilaian ([Hulwani & Yuhana 2024](#)). Indeks persamaan validitas sebagai berikut:

$$V = \Sigma s / [n (c - 1)]$$

V = Validitas

s = r - lo

R = angka yang diberikan penilai

Lo = angka penilaian validitas terendah

n = jumlah penilai

C = angka penilaian validitas tertinggi

Hasil analisis diperoleh dengan interpretasi ke dalam kriteria kevalidan seperti yang diperlihatkan pada tabel 2. ([Hidayah et al., 2022](#)).

Tabel 2. Kriteria Kevalidan

Induk Validitas	Kriteria
> 0,80	Sangat Valid
0,60 ≤ V < 0,80	Valid
0,40 ≤ V < 0,60	Cukup
0 ≤ V < 0,40	Kurang Valid

Merekapitulasi data penilaian guru berdasarkan pedoman penskoran pada tabel 3. ([Benda et al., 2022](#)).

Tabel 3. Skor Pilihan Angket Respon

Pilihan Jawaban	Kriteria
Sangat Setuju (SS)	4
Setuju (S)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Menghitung persentase respon angket pada persamaan 4. ([SHELEMO, 2023](#))

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase

$\sum x$ = Jumlah nilai respon

$\sum xi$ = Jumlah peserta didik

100% = Bilangan konstan

31
7
3
11
4
16
Mencocokkan penilaian respon dengan hasil rata-rata total skor yang diberikan dengan kriteria pada Tabel 4. (Indah Paramita Alik et al., 2023).

Tabel 4. Kriteria Respon Guru

Rentang Nilai	Interpretasi
86 % - 100 %	Sangat Baik
76 % - 85 %	Baik
66 % - 75 %	Cukup
56 % - 65 %	Kurang
0 % - 55 %	Sangat Kurang

3. Hasil dan Pembahasan

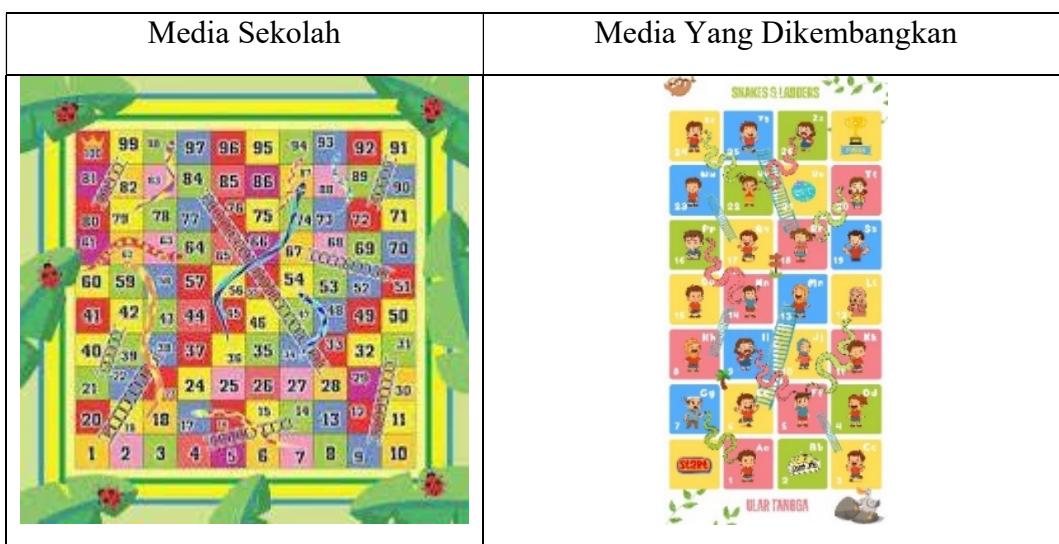
Penelitian ini menggunakan penelitian *Research and Development* (R&D) dengan produk yang dikembangkan berupa media ular tangga modifikasi. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah ADDIE, dengan tahap *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), and *Evaluation* (Evaluasi). Oleh karena itu, berdasarkan penelitian dan pengembangan ini, tahap pertama yaitu, tahap analisis ini menunjukkan bahwa pengembangan media ular tangga modifikasi sangat diperlukan untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran yang lebih variatif dan menarik. Dengan adanya media yang dirancang khusus, diharapkan anak-anak dapat lebih termotivasi dan terlibat dalam proses pembelajaran, serta mendukung perkembangan sosial emosional mereka secara optimal. Melalui analisis yang mendalam ini, peneliti dapat melanjutkan ke tahap desain dan pengembangan media yang lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan anak usia 5-6 tahun.

Kedua tahap desain, setelah melakukan analisis dilanjutkan dengan tahap merancang, yang mana pada tahap ini peneliti mengembangkan desain media ular tangga penuntun kegiatan pembelajaran yang menyenangkan. Beberapa tahap desain yaitu, desain media pembelajaran dan desain instrumen penelitian. Pada tahap desain media pembelajaran, dilakukan pemilihan jenis media yang sesuai serta penyusunan format sebagai panduan pelaksanaan permainan, dengan fokus pada pengembangan permainan ular tangga modifikasi. Proses ini dirancang menggunakan aplikasi Canva dan meliputi perencanaan konsep media, desain elemen ular dan tangga, perancangan kotak-kotak pada papan permainan, penambahan ekspresi yang menarik, pemilihan jenis huruf (*font*), serta penentuan skema warna yang mendukung daya tarik visual. Tujuannya adalah menciptakan media pembelajaran yang menarik, fungsional, dan efektif dalam mendukung proses belajar mengajar. Selain itu, dilakukan juga desain instrumen penelitian berupa lembar validasi oleh ahli media untuk menilai kevalidan, serta angket respon guru untuk mengukur kepraktisan penggunaan media ular tangga modifikasi, sebagaimana tercantum pada Tabel 1.

Tabel 4. Instrumen Penelitian

No	Instrumen Penelitian	Nomor Lampiran
1	Lembar Validasi Instrumen Penilaian Ahli Media	Lampiran B-1
2	Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Media	Lampiran B-2
3	Lembar Validasi Ahli Media	Lampiran B-3
4	Lembar Validasi Angket Penelitian	Lampiran B-4
5	Kisi-Kisi Angket Penelitian	Lampiran B-5
6	Angket Penelitian	Lampiran B-6

Ketiga pengembangan, menunjukkan bahwa peneliti telah berhasil menciptakan produk yang didasarkan pada kerangka kerja yang telah disusun sebelumnya. Pada tahap ini, peneliti juga berupaya untuk mencari referensi-referensi yang relevan guna meningkatkan daya tarik media yang dikembangkan. Selanjutnya, peneliti melakukan pemilihan elemen-elemen yang terdapat dalam media, termasuk penentuan warna, kontras, gambar, animasi, jenis *font*, dan ukuran font yang digunakan. Adapun hasil dari pengembangan permainan Ular Tangga Modifikasi dapat dilihat pada Gambar 2 berikut:



Gambar 2. Perbandingan Media

Proses pengembangan media tidak hanya menekankan aspek teknis, tetapi juga memperhatikan unsur estetika untuk menarik perhatian pengguna. Setelah media dikembangkan, dilakukan uji kevalidan menggunakan lembar validasi guna memastikan kualitas produk. Validasi dilakukan oleh tiga ahli media yang menilai aspek fungsionalitas, desain, dan daya tarik visual. Keterlibatan para ahli bertujuan agar produk tidak hanya efektif, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan. Hasil validasi dari ketiga validator ditampilkan pada Tabel 5.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Media

Butir Pertanyaan	Validator			S1	S2	S3	Σs	n (c – 1)	V	Ket
	I	II	III							
Butir – 1-10	40	39	40	30	29	30	89	90	0,98	Sangat Valid
Jumlah	40	39	40	30	29	30	89	90	0,98	Sangat Valid
Kriteria Validasi										

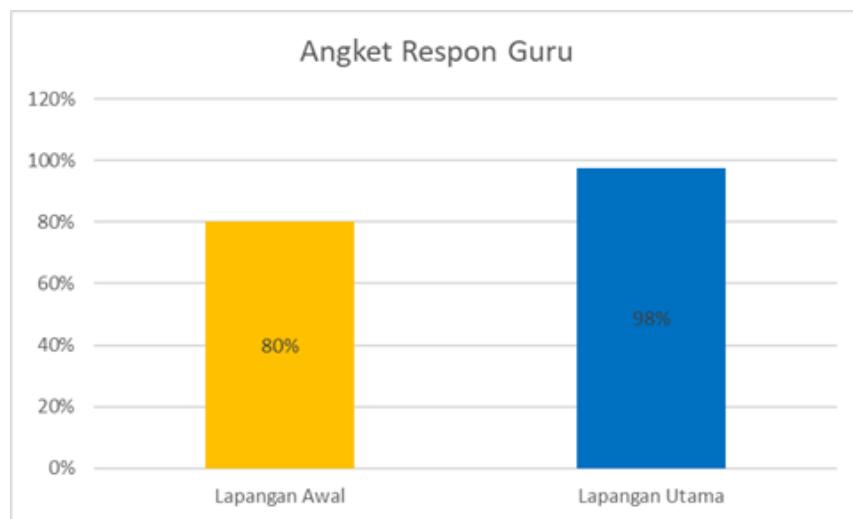
Hasil validasi yang dilakukan oleh tiga ahli media, yaitu dua dosen dan satu guru, dengan menggunakan skala penilaian 1-4 pada 10 butir pertanyaan yang totalnya 40 poin. Validator 1 memberikan skor penilaian sebanyak 40 poin. Validator 2 memberikan skor penilaian sebanyak 39 poin dan validator 3 memberikan skor penilaian sebanyak 40 poin. Dari hasil tersebut, diperoleh total skor validasi dengan interval 0,98, sehingga validasi ahli media terhadap media permainan ular tangga modifikasi ini termasuk dalam kategori sangat valid.

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
Perbaikan ukuran, gambar, dan warna	

Gambar 3. Revisi Media Ular Tangga Modifikasi

Keempat implementasi, media pembelajaran yang telah dikembangkan diimplementasikan melalui uji coba lapangan awal dan utama di TK Sirajuddin untuk mengevaluasi daya tarik dan manfaatnya dalam pembelajaran. Uji coba awal melibatkan 10 siswa guna memperoleh tanggapan terkait kemudahan penggunaan dan efektivitas media, menggunakan angket respon sebagai instrumen. Setelah itu, uji coba lapangan utama dilaksanakan dengan melibatkan 34 siswa dan guru kelas B3. Guru juga memberikan tanggapan melalui angket untuk memperoleh masukan yang lebih mendalam. Hasil dari kedua tahap ini digunakan sebagai dasar evaluasi dan penyempurnaan media pembelajaran agar lebih efektif dan menarik bagi pengguna.

Kelima evaluasi, pada tahap ini, peneliti menganalisis data dari angket uji coba lapangan awal dan utama yang diperoleh dari guru dan peserta didik. Analisis dilakukan untuk menilai sejauh mana media pembelajaran yang dikembangkan diterima dan bermanfaat dalam proses belajar. Fokus utama evaluasi adalah mengukur tingkat kepraktisan media ular tangga modifikasi berdasarkan tanggapan guru. Hasil analisis menunjukkan bahwa media ini sangat praktis, dengan rata-rata penilaian guru mencapai 98%. Tingginya persentase ini menunjukkan bahwa media mudah digunakan, efektif, dan mampu meningkatkan aspek sosial-emosional anak usia 5–6 tahun secara menyenangkan dan interaktif. Oleh karena itu, media ini sangat direkomendasikan untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas.



Gambar 4. Grafik Hasil Angket Respon Guru

Hasil angket respon guru menunjukkan hasil rata-rata penilaian 98% dan masuk kedalam kategori sangat praktis. Hasil pengembangan menunjukkan bahwa media ini memiliki desain yang sangat menarik dan interaktif, dilengkapi dengan berbagai gambar ilustratif, penggunaan warna-warna cerah dan kontras, serta pemilihan huruf dan angka yang jelas dan mudah dibaca. Desain ini secara spesifik diciptakan untuk memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan efektif, sekaligus memotivasi anak-anak dalam proses pembelajaran sambil bermain. Proses validasi media oleh tiga ahli, yang terdiri dari dua dosen dan satu guru, menggunakan skala penilaian 1-4 pada 10 butir pertanyaan, menghasilkan skor validasi total 0,98. Angka ini secara tegas menempatkan media ular tangga modifikasi dalam kategori "sangat valid", menunjukkan kualitas yang sangat baik dan kelayakan tinggi sebagai sarana pembelajaran yang efektif dan menarik. Setelah validasi, media diimplementasikan melalui uji coba lapangan awal yang melibatkan 10 siswa dan uji coba lapangan utama dengan 34 siswa kelas B3 di TK Sirajuddin. Data kepraktisan media, yang dikumpulkan melalui angket respon guru, menunjukkan hasil yang sangat positif, dengan rata-rata perolehan skor mencapai 98%. Persentase ini mengindikasikan bahwa media ular tangga modifikasi terbukti "sangat praktis" untuk digunakan, mudah diimplementasikan oleh guru, dan efektif dalam mendukung proses pembelajaran.

Pembahasan hasil penelitian ini secara eksplisit menjawab rumusan masalah mengenai kevalidan dan kelayakan media. Tingkat validitas yang sangat tinggi (0,98) dan kepraktisan yang luar biasa (98%) menegaskan bahwa media ular tangga modifikasi ini sangat layak dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran. Temuan ini merupakan hasil dari serangkaian tahapan sistematis dalam model ADDIE, dimulai dari analisis kebutuhan mendalam di TK Sirajuddin yang mengidentifikasi keterbatasan media konvensional seperti buku dan LKA yang monoton. Desain media yang menarik dengan warna cerah, gambar ekspresi emosi, dan konsep bilingual terbukti mampu meningkatkan minat dan motivasi anak, yang pada gilirannya mendukung pengembangan aspek sosial-emosional mereka. Hal ini sejalan dengan teori yang menyatakan bahwa permainan edukatif, seperti ular tangga, adalah sarana efektif untuk menstimulasi perkembangan sosial-emosional anak usia dini karena sifatnya yang menyenangkan dan interaktif,

membantu anak belajar mengelola emosi, berinteraksi, dan bekerja sama dalam suasana yang tidak menekan, sebagaimana didukung oleh (Mujtahidin et al. 2024).

Temuan penelitian ini tidak hanya mengkonfirmasi tetapi juga memperkuat hasil-hasil penelitian sebelumnya yang relevan. Penelitian (Marlina & Priyanti 2021) menunjukkan efektivitas permainan ular tangga dalam membantu anak mengendalikan emosi, berbagi, bekerja sama, dan menunjukkan empati. Senada dengan itu, (Nira Rahman 2023) menemukan bahwa permainan ular tangga efektif meningkatkan aspek sosial-emosional seperti empati, kerja sama, dan kesabaran. Lebih lanjut, (Marisa Yunizar Aini et al. 2023) melaporkan hubungan yang sangat kuat antara bermain ular tangga dengan perkembangan perilaku prososial anak. Konsistensi ini menegaskan bahwa modifikasi permainan ular tangga dapat secara signifikan meningkatkan keterampilan sosial-emosional anak. Selain itu, penelitian ini juga sejalan dengan pandangan (Paramita et al. 2021) yang menekankan pentingnya stimulasi bertahap dan peran orang tua serta pendidik dalam perkembangan anak usia dini. Konsep bermain sebagai metode pembelajaran yang efektif juga didukung oleh (Apriyani 2021) dan (Nurhayati et al. 2021), yang menyatakan bahwa bermain adalah sarana sosialisasi, eksplorasi, dan ekspresi perasaan. Karakteristik permainan ular tangga yang interaktif, kolaboratif, dan memiliki aturan sederhana (Haryani & Qalbi, 2021) juga terbukti mendukung kepraktisan dan keefektifan media ini. Novelty temuan penelitian ini terletak pada integrasi elemen bilingual dan fokus spesifik pada ekspresi sosial-emosional dalam modifikasi permainan ular tangga, sebuah aspek yang belum secara eksplisit ditekankan dalam penelitian-penelitian sebelumnya. Meskipun (Ramdani et al. 2021) dan (Andriani et al. 2022) juga menemukan bahwa permainan tradisional ular tangga dapat meningkatkan perkembangan sosial-emosional anak, penelitian ini memberikan detail tentang bagaimana modifikasi visual dan materi, termasuk bilingualisme, dapat secara optimal mendukung tujuan tersebut.

Penelitian ini memberikan kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran berbasis permainan yang dimodifikasi secara visual dan bilingual untuk mendukung aspek sosial emosional anak usia dini. Kontribusi ini terlihat dari hasil pengembangan media ular tangga yang terbukti valid, layak, dan efektif digunakan dalam pembelajaran di PAUD. Secara teoritis, penelitian ini memperkaya kajian mengenai peran media permainan dalam pendidikan anak, terutama yang mengintegrasikan pendekatan visual dan bahasa asing sejak dulu. Sementara itu, secara praktis, penelitian ini memberikan implikasi penting bagi guru dan sekolah untuk mengadopsi media pembelajaran yang lebih kreatif dan interaktif, bagi orang tua sebagai sarana pembelajaran yang dapat digunakan di rumah, serta bagi pengembang kurikulum dan peneliti selanjutnya sebagai dasar pengembangan media sejenis atau dalam bentuk digital untuk mendukung perkembangan anak secara menyeluruh.

4. Kesimpulan

Penelitian ini berhasil mengembangkan media permainan ular tangga yang telah dimodifikasi untuk mendukung aspek sosial emosional anak usia dini. Media ini dirancang dengan tambahan elemen visual ekspresi emosi, pertanyaan reflektif, serta penggunaan bahasa bilingual untuk meningkatkan daya tarik dan fungsi edukatifnya. Hasil validasi dan implementasi menunjukkan bahwa media ini dinilai valid, layak, serta praktis digunakan dalam pembelajaran. Penerapannya mampu mendorong peningkatan kemampuan anak dalam hal kerja sama, empati, komunikasi, dan pengelolaan emosi. Oleh karena itu, media ini dapat menjadi salah satu inovasi yang efektif dalam proses pembelajaran di PAUD

guna mendukung perkembangan sosial emosional anak secara menyenangkan dan interaktif.

Daftar Pustaka

- Andriani, N., Aksa, D. V., & Muhawiyah, S. (2022). Prosiding SEMINALU. *Prosiding SEMINALU 2023 Pendatang*, (Aziz), 347–352.
- Apriyani, N. (2021). Metode bermain dalam pembelajaran anak usia dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 5(2), 126–140.
- Azizah, R. N., & Syafi'i, I. (2022). Peningkatan perkembangan sosial emosional anak usia dini melalui permainan tradisional pada anak usia dini. *Jurnal Lentera Anak*, 3(4), 53–62.
- Benda, M. A. S., Paramata, D. D., & Buhungo, T. J. (2022). Kajian etnobotani tanaman singkong yang berpotensi sebagai obat oleh masyarakat Kabupaten Bondowoso. *Jurnal Pendidikan Fisika UNDHIKSHA*, 12(2), 211–217.
- Dalimunthe, A., Affandi, M., & Suryanto, E. D. (2021). Pengembangan modul praktikum teknik digital model ADDIE. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi dalam Pendidikan*, 8(1), 17.
- Darihastining, S., Aini, S. N., Maisaroh, S., & Mayasari, D. (2020). Penggunaan media audio visual berbasis kearifan budaya lokal pada anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1594–1602.
- Educatio, J., Izati, N. R., Alfi, C., Fatih, M., & Ulama, U. N. (2024). Pengembangan media ular tangga numerasi (ULTANUM) materi penjumlahan pengurangan di SD. *Educatio*, 10(4), 1415–1420.
- Fadliansyah, F., & Primagraha, U. (2022). Studi literatur: Dampak permainan ular tangga terhadap emosi siswa sekolah dasar. *Jurnal UPG*, 3(1), 41–51.
- Harianja, A. L., Siregar, R., & Lubis, J. N. (2023). Upaya meningkatkan perkembangan sosial emosional anak usia dini melalui bermain peran. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(4), 4871–4880.
- Haryani, M., & Qalbi, Z. (2021). Pemahaman guru PAUD tentang alat permainan edukatif (APE) di TK Pertiwi 1 Kota Bengkulu. *Jurnal Educhild: Pendidikan dan Sosial*, 10(1), 6.
- Hulwani, A. Z., & Yuhana, Y. (2024). Pengembangan instrumen tes matematika berbasis higher order thinking skills (HOTS) untuk siswa SMP. *Jurnal Lebesgue: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika dan Statistika*, 5(2), 1074–1081.
- Indah, P. A., Dewi, D. P., & Supartin, S. (2023). Analisis kepraktisan perangkat pembelajaran model discovery learning berbantuan media iSpring Suite pada materi fluida statis. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 13(1), 46–53.
- Kasihyana, F., Sari, I., & Wilandari, A. (2023). Pengaruh harga dan promosi terhadap minat beli UC dalam game PUBG Mobile di region Jabodetabek. *SENTRI: Jurnal Riset Ilmiah*, 2(9), 3791–3802.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). *Standar kompetensi lulusan pendidikan PAUD, pendidikan dasar dan pendidikan menengah*.

- Marisa, Y. A., Arif, N., & Aam, K. (2023). Perkembangan perilaku prososial anak usia dini melalui permainan ular tangga. *Kreasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 33–44.
- Marlinah, M., & Priyanti, N. Y. (2021). Upaya meningkatkan kemampuan sosial emosional anak melalui permainan ular tangga pada kelompok B di TK Al Khairiyah Jatibening, Bekasi. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(2), 4135–4142.
- Mayangsari, A. P., & Astuti, D. F. E. P. (2022). Pengaruh media permainan ular tangga raksasa terhadap kepercayaan diri anak usia dini 5–6 tahun di RA Modern Asshofwan Klari Karawang. *Al-Irsyad*, 105(2), 79.
- Mujtahidin, S., Hardianti, F., & Rachman, S. A. (2024). Peningkatan kemampuan berhitung melalui permainan ular tangga pada anak usia dini. *Berajah Journal*, 4(3), 503–510.
- Rahman, N. (2023). Analisis permainan tradisional ular tangga untuk stimulasi perkembangan sosial emosional anak kelompok B di PAUD Anak Bangsa Terpadu Labuhan Haji Aceh Selatan. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9, 356–363.
- Nurhayati, S., Zarkasih, P. K., & Hayati, S. N. (2021). Bermain dan permainan anak usia dini. *Generasi Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(1), 1–13.
- Paramita, R., Hasani, S., & Pratama, G. J. (2021). Pengaruh penggunaan metode bermain terhadap perkembangan sosial emosional peserta didik di Pos PAUD Cempaka Mandalare Ciamis. *WALADUNA: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(1), 64–76.
- Putri, M. A. K., Nuroso, H., Purnamasari, I., & Kusniati, S. (2023). Analisis perkembangan sosial emosional peserta didik kelas IVA SDN Karanganyar Gunung 02. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 5(2), 1208–1216.
- Putri, N., Junaidi, E., Hakim, A., & Anwar, Y. A. S. (2022). Pengembangan modul pembelajaran kimia berbasis POE (Predict, Observe, Explain) pada materi sifat koligatif larutan di masa pandemi Covid-19. *Chemistry Education Practice*, 5(1), 45–51.
- Ramdani, Z., Fitriani, R., & Adawiyah, R. (2021). Penerapan permainan tradisional bakiak ular tangga untuk menstimulasi perkembangan sosial emosional anak. *Jurnal Golden Age*, 5(2), 1–14.
- Sabila, S., M, K. N. N., Ayunda, S. S., & Khasanah, N. (2021). Pengaplikasian game edukasi (ular tangga) untuk meningkatkan konsentrasi terhadap minat belajar peserta didik. *Prosiding SEMAI Seminar Nasional PGMI*, 499–518.
- Setiawan, H. R., Rakhmadi, A. J., & Raisal, A. Y. (2021). Pengembangan media ajar lubang hitam menggunakan model pengembangan ADDIE. *Jurnal Kumparan Fisika*, 4(2), 112–119.
- Shelemo, A. A. (2023). Pengembangan media permainan ular tangga berbantuan flash card dalam mengenal kosakata siswa kelas I UPT SDN 68 Gresik. *Nucl. Phys.*, 13(1), 104–116.
- Sudaryanti, S., Prayitno, P., Arifiyanti, N., & Maharani, O. (2024). Pengembangan kemampuan motorik dan sosial emosional anak usia dini menggunakan permainan tradisional. *Jurnal Pendidikan Anak*, 13(1), 114–125.

- Sugiwati. (2012). Metode bermain ular tangga untuk meningkatkan perkembangan kognitif kelompok A di TK Ria Baruk Utara VIII/35 Rungkut-Surabaya. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 1–6.
- Tanjung, R., Supriani, Y., Mayasari, A., & Arifudin, O. (2022). Manajemen mutu dalam penyelenggaraan pendidikan. *Jurnal Pendidikan Glasser*, 6(1), 29.
- Wijoyo, H. (2022). Analisis teknik wawancara (pengertian wawancara, bentuk-bentuk pertanyaan wawancara) dalam penelitian kualitatif bagi mahasiswa teologi dengan tema pekabaran injil melalui penerjemahan Alkitab. *Academia.edu*, 1–10.
- Yaswinda, & Gusmarni. (2022). Analisis Permendikbud Nomor 137 dan 146 dalam pembelajaran PAUD. *Jurnal Ilmiah PTK PNF*, 17(2), 70–76.