

**PENGEMBANGAN PERMAINAN ULAR TANGGA RAKSASA UNTUK
MENSTIMULASI PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA DINI
DALAM MENGENAL KONSEP LAMBANG BILANGAN**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna

Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Pada Prodi PG PAUD



OLEH:

SISKA CAHYANTI

NPM.: 19.1.01.11.0007

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

2023



UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

Status : Terakreditasi

SK BAN-PT No. 1042/SK/BAN-PT/Akred/PT/VI/2016 tgl. 17 Juni 2016
Jl. K.H. Achmad Dahlan No. 76 Tel. : (0354) 771576, 771503, 771495 Kediri

BERITA ACARA UJIAN SKRIPSI

Pada hari ini Jum'at, tanggal 20 bulan Januari tahun 2023 pukul 10.00 WIB bertempat di Ruang A2 Kampus Universitas Nusantara PGRI Kediri, telah dilaksanakan Ujian Skripsi Mahasiswa Universitas Nusantara PGRI Kediri :

NAMA : Siska Cahyanti
NPM : 19.1.01.11.0007
FAK - PRODI : FKIP-PGPAUD
JUDUL :

PENGEMBANGAN PERMAINAN ULAR TANGGA RAKSASA UNTUK MENSTIMULASI PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA DINI DALAM MENGENAL KONSEP LAMBANG BILANGAN

Dengan Hasil : 87 A (MEMUASKAN)

Kediri, 30 Januari 2023

Mengetahui,

Ketua Penguji : EPRITHA KURNIA WATI, M.Pd.
Penguji 1 : HANGGARA BUDI UTOMO, M.Pd., M.Psi.
Penguji 2 : WIDI WULANSARI, M.Pd.



Skripsi Oleh:

SISKA CAHYANTI

NPM.: 19.1.01.11.0007

Judul:

**PENGEMBANGAN PERMAINAN ULAR TANGGA RAKSASA UNTUK
MENSTIMULASI PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA DINI
DALAM MENGENAL KONSEP LAMBANG BILANGAN**

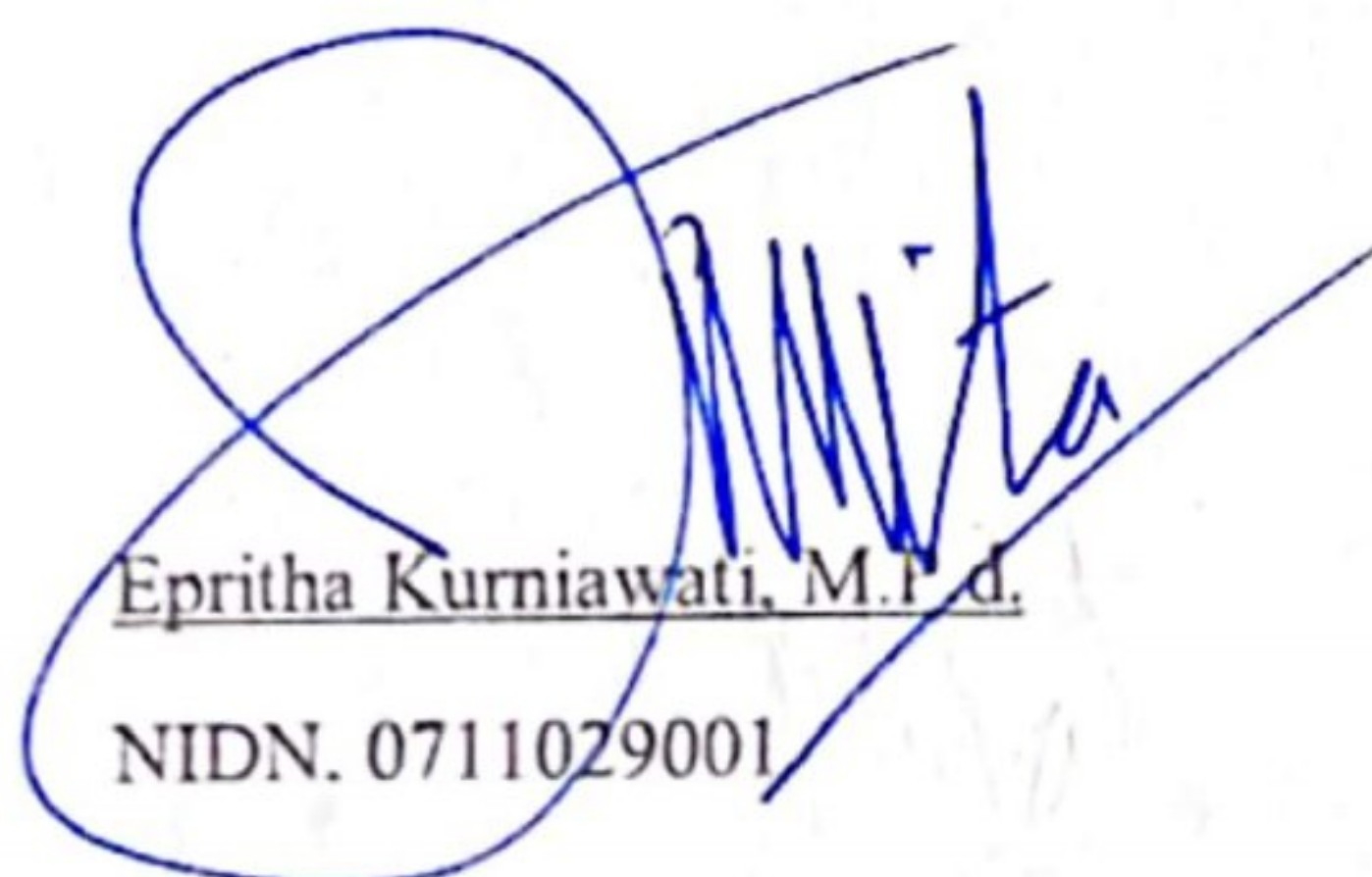
Telah disetujui untuk diajukan Kepada

Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi PG PAUD

FKIP UN PGRI Kediri


Tanggal: 17 Januari 2023,

Pembimbing I



Epritha Kurniawati, M.P.d.
NIDN. 0711029001

Pembimbing II



Dr. Hanggara Budi Utomo, M.Pd., M.Psi.
NIDN. 0720058503

i

Skripsi Oleh:

SISKA CAHYANTI

NPM.: 19.1.01.11.0007

Judul:

**PENGEMBANGAN PERMAINAN ULAR TANGGA RAKSASA UNTUK
MENSTIMULASI PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA DINI
DALAM MENGENAL KONSEP LAMBANG BILANGAN**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

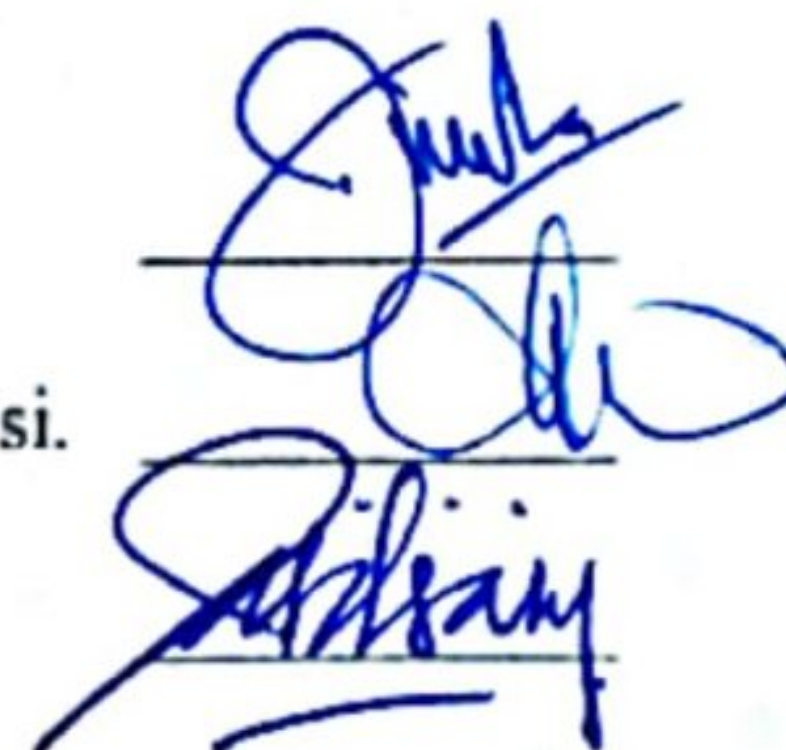
Prodi PG PAUD FKIP UN PGRI Kediri

Pada tanggal: 20 Januari 2023

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : Epritha Kurniawati, M.P.d.
2. Penguji I : Dr. Hanggara Budi Utomo, M.Pd., M.Psi.
3. Penguji II : Widi Wulansari, M.Pd.



Mengetahui,
Dekan FKIP

Dr. Mumun Nurmilawati, M.P.d.
NIDN: 0006096801

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Siska Cahyanti

Jenis Kelamin : Perempuan

Tempat/tanggal lahir : Tulungagung, 29 Desember 1994

NPM : 19.1.01.11.0007

Fak/Jur./Prodi. : FKIP/S1 PG PAUD

menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 20 Januari 2023

Yang Menyatakan



SISKA CAHYANTI

NPM. 19.1.01.11.0007

Motto:

*Orang pesimis melihat kesulitan dalam setiap kesempatan,
tapi orang optimis melihat kesempatan dalam setiap
kesulitan.*

(Ali bin Abi Thalib, ra.)

Kupersembahkan karya ini untuk:

Suamiku tercinta

Abstrak

Siska Cahyanti Eskalasi Permainan Ular Tangga Raksasa Untuk Menstimulasi progress Kognitif Anak Usia Dini Dalam Mengenal Konsep Lambang Bilangan, Skripsi, PG PAUD, FKIP UN PGRI Kediri, 2022.

Kata kunci: AUD, Kognitif, Ular Tangga Raksasa

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pengamatan dan pengalaman peneliti terhadap kurangnya kemampuan kognitif mengenal konsep lambang bilangan pada anak usia dini. Hal ini membuat anak kesulitan dalam menulis dan mengurutkan angka.

Masalah penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pengembangan permainan ular tangga dapat meningkatkan kemampuan kognitif pada anak usia dini.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D) dengan subjek penelitian siswa kelompok B di RA Nurul Huda Sumberejo Wetan. Penelitian ini dilakukan dalam enam tahap: Peluang dan Masalah, Pengumpulan Data, Desain Produk, Validasi Desain, Uji Coba Terbatas, dan Evaluasi Produk.

Kesimpulan dari hasil penelitian ini adalah pengenalan konsep lambang bilangan melalui permainan ular tangga raksasa sangat efektif untuk pembelajaran siswa kelompok B. Anak-anak belajar mengenal angka dengan lebih antusias. Dengan adanya stand ular tangga raksasa memudahkan guru menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, sehingga konten yang disajikan dapat diserap oleh anak dengan lebih mudah dan tanpa paksaan.

Berdasarkan hasil penelitian ini, disarankan sebagai berikut: Tujuan utama penggunaan stand permainan Ular Tangga Raksasa adalah untuk menumbuhkan kemampuan kognitif anak usia dini dalam menekuni konsep simbol bilangan. Oleh karena itu, guru sebagai pembelajar harus memperhatikan pengenalan simbol angka dalam suasana yang nyaman

KATA PENGANTAR

Puji Syukur Kami panjatkan kehadiran Allah Tuhan Yang Maha Kuasa, karena hanya atas perkenan-Nya skripsi ini dapat diselesaikan.

Skripsi dengan judul “Pengembangan Permainan Ular Tangga Raksasa Untuk Menstimulasi Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Dalam Mengenal Konsep Lambang Bilangan” ini ditulis guna memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjan Pendidikan, pada Jurusan PG PAUD FKIP UN PGRI Kediri.

Pada kesempatan ini diucapkan terima kasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

1. Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri Dr. Zainal Afandi, M.Pd. yang selalu memberikan motivasi kepada mahasiswa.
2. Dekan FKIP Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd. yang selalu memberikan kemudahan dalam proses administrasi.
3. Kaprodi PG PAUD Ibu Intan Prastihastari Wijaya, M.Pd., M.Psi. yang selalu memberikan dorongan semangat kepada mahasiswa.
4. Pembimbing I Ibu Epritha Kurniawati, M.Pd. yang selalu sabar membimbing saya.
5. Pembimbing II Dr. Hanggara Budi Utomo, M.Pd., M.Psi. yang selalu memberikan masukan untuk perbaikan.
6. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada pihak-pihak yang tidak dapat disebutkan, yang turut membantu menyelesaikan proposal ini.

Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan tegur sapa, kritik, dan saran-saran, dari berbagai pihak sangat diharapkan.

Kediri, 20 Januari 2023

SISKA CAHYANTI

NPM. 19.1.01.11.0007

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	iv
ABSTRAK.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
BAB I : PENDAHULUAN	
A. LATAR BELAKANG MASALAH.....	1
B. IDENTIFIKASI MASALAH.....	4
C. RUMUSAN MASALAH.....	4
D. TUJUAN PENELITIAN.....	4
E. MANFAAT PENELITIAN.....	5
BAB II : KAJIAN PUSTAKA	
A. KAJIAN TEORI.....	6
1. Tinjauan Tentang Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini.....	6
2. Tinjauan Tentang Kegiatan Mengenal Konsep Lambang Bilangan.....	12
3. Tinjauan Tentang Permainan Ular Tangga Raksasa.....	18
4. Tinjauan Tentang Anak Usia Dini.....	26
B. KAJIAN HASIL PENELITIAN TERDAHULU.....	28
C. KERANGKA BERPIKIR.....	37
D. HIPOTESIS PENELITIAN.....	38
BAB III : METODE PENELITIAN	
A. JENIS PENELITIAN.....	39
B. PROSEDUR PENELITIAN.....	39
C. TAHAP-TAHAP PENELITIAN.....	40

D. LOKASI DAN SUBJEK PENELITIAN.....	41
E. VALIDASI PRODUK.....	42
F. INSTRUMEN PENELITIAN.....	43
G. TEKNIK ANALISIS DATA.....	50
BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. HASIL PENELITIAN.....	54
B. PEMBAHASAN.....	65
BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN	
A. KESIMPULAN.....	69
B. SARAN.....	69
DAFTAR PUSTAKA.....	70
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel	halaman
3.1 : Kriteria Penilaian Validitas.....	43
3.2 : Lembar Penilaian Ahli Materi (PAUD).....	44
3.3 : Lembar Penilaian Ahli Media Pembelajaran (PAUD).....	46
3.4 : Penilaian Pendidik PAUD.....	48
3.5 : Penilaian Peneliti kepada Anak.....	49
3.6 : Skor Penilaian Uji CobaTerbatas.....	50
3.7 : Kriteria Penilaian Uji CobaTerbatas.....	51
3.8 :Kategori Kelayakan Media.....	52
3.9 :Kriteria Interpretasi Respon Siswa.....	53
4.1 : Desain Permainan Ular Tangga Raksasa.....	56
4.2 : Hasil Penilaian Validasi Ahli Materi.....	57
4.3 : Hasil Penilaian Validasi Penilaian Ahli Media Pembelajaran.....	59
4.4 :HasilPenilaian Ular Tangga Raksasa OlehGuru.....	61
4.5 : Hasil uji coba terbatas.....	63
4.6 : Hasil uji coba pemakaian produk ular tangga raksasa.....	64

DAFTAR GAMBAR

Gambar	halaman
2.1 : Desain Ular Tangga Raksasa.....	25
2.2 : Desain Dadu Raksasa.....	25
2.3 : Kerangka Berpikir.....	37
3.1 : Tahapan Penelitian.....	39
4.1 : Media Ular Tangga Raksasa.....	66

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG MASALAH

Perkembangan aspek kognitif anak usia dini sangat penting untuk dioptimalkan. Aspek kognitif itu sendiri terbagi menjadi dua, yaitu kognitif math dan kognitif sains. Kesiapan kognitif pada anak usia dini, secara keseluruhan, piaget (Putri, 2016) dibagi menjadi empat fase, yaitu: fase sensorimotor, fase pra operasi, fase operasional konkrit, dan fase operasional formal. Fase-fase ini saling terkait. Urutan fase tidak dapat diubah atau dibalik, karena fase berikutnya didasarkan pada pembentukan fase sebelumnya.

Menyajikan konsep bilangan kepada anak menjadi sebuah keterampilan dasar yang harus mereka kuasai agar anak dapat menerapkan pembelajarannya, menyajikan jawaban pilihan yang berbeda untuk suatu masalah, mengembangkan keterampilan rasionalitas bilangan, memperoleh informasi tentang keberadaan dan mengembangkan kemampuan memilih dan mengklasifikasikan. dan memupuk kemampuan berpikir logis. Pengenalan angka pada anak usia dini dapat menjadi penyemangat dan bantuan belajar, serta merupakan program pembelajaran yang menyenangkan.

Domain perkembangan kognitif anak usia dini 5 sampai 6 tahun meliputi pengetahuan umum serta sains dan matematika. Menurut Alpaslan dan Erden, Matematika untuk anak usia 3 sampai 6 tahun menekankan pentingnya pengenalan angka dan kemampuan anak dalam berimprovisasi saat mengenalkan angka. Kemampuan ini bersumber dari kemampuan anak mengenal konsep bilangan, berhitung sampai batas tertentu, bahkan mengenal penjumlahan dan pengurangan sederhana. Oleh karena itu, kemampuan matematika dasar harus didorong dan dikembangkan sejak usia dini. Realitas yang ada pada masa ini anak yang tidak memiliki bilangan dasar di PAUD lebih kecil kemungkinannya untuk mempelajari bilangan di sekolah menengah (SD) dibandingkan anak yang sudah mempelajari bilangan di PAUD. Oleh karena itu, tidak jarang anak belajar membaca, menulis, dan berhitung sejak dini di PAUD dan PAUD (*calistung*). Banyak siswa PAUD menggunakan teknik dari hati dan praktek untuk belajar ceramah, teks, dan berhitung(*calistung*). Walaupun teknik ini tidak mengandalkan keterampilan menghafal abstraksi tanpa harus mendekati kehidupan dan kedekatan anak. Igea Anaknto juga mengatakan bahwa jika *calistung* diajarkan dengan cara orang dewasa mempelajarinya, Anak-anak akan kehilangan ketertarikan belajar karena menganggap pelajaran itu sukar dan tidak menyenangkan (Rekysika & Haryanto, 2019).

Pada kenyataannya, Sebagian besar anak masih kesulitan mengenali simbol angka. Mereka dapat berhitung secara lisan mulai dari 1 - 25, namun mereka tidak tahu wujud atau bentuk bilangannya seperti apa. Tentunya

konsep lambang bilangan ini hendaknya dikupas di jenjang TK/RA agar nantinya anak tidak kesulitan ketika memasuki pendidikan tahap selanjutnya.

Sebagai pendidik yang baik, guru hendaknya menyenangkan atau menciptakan sumber belajar bagi anak sehingga tidak ada paksaan agar materi yang disampaikan dapat diolah dengan baik. Banyak keuntungan yang dapat dicapai melalui penerapan metode pembelajaran yang menyenangkan. Salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan adalah permainan Ular Tangga Raksasa ini. Permainan Ular Tangga Raksasa memiliki banyak keuntungan: dapat meningkatkan tidak hanya kemampuan kognitif anak tetapi juga keterampilan motorik fisik mereka karena ada aktivitas melempar, berlari, dan melompat di dalam permainan. Permainan ini juga dapat mengembangkan kemampuan sosial-emosional karena dilakukan oleh lebih dari satu orang, adanya interaksi antara anak dan anak dapat belajar menerima kekalahan.

Untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan, peneliti mengembangkan permainan ular tangga raksasa untuk mengenalkan lambang bilangan dari 1 sampai 25. Permainan ini sangat efektif dalam mengenalkan simbol angka. Anak-anak dapat belajar dengan bermain dengan konsep berulang. Setiap kali anak melempar dadu, mereka juga belajar mengenal angka pada dadu. Untuk membantu anak belajar angka lebih cepat dalam bentuk angka dan besaran.

B. IDENTIFIKASI MASALAH

Anak-anak yang tidak mendapat modal pengetahuan angka dasar di PAUD lebih kecil kemungkinannya untuk belajar angka di sekolah dasar (SD) dibandingkan anak-anak yang memiliki pengalaman belajar angka di PAUD. Oleh karena itu, banyak guru PAUD yang menggunakan prosedur dan praktik retensi untuk mendemonstrasikan keterampilan literasi dan matematika (*calistung*). Sebagian besar anak masih kesulitan untuk mengenali lambang bilangan. Mereka dapat menghitung secara lisan dari 1 sampai 25 tetapi tidak tahu bentuk angkanya.

C. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian masalah di atas, penulis dapat menyajikan permasalahan apakah permainan ular tangga raksasa cocok untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini melalui pengenalan konsep lambang bilangan..

D. TUJUAN PENELITIAN

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini dalam mengenal konsep lambang bilangan dengan menggunakan Permainan Ular Tangga Raksasa.

E. MANFAAT PENELITIAN

1. Bagi Siswa

Meningkatkan kemampuan kognitif anak dalam bentuk permainan yang menyenangkan sehingga pengenalan konsep lambang bilangan lebih mudah untuk diterima anak tanpa rasa jenuh atau terpaksa.

2. Bagi Guru

Mengetahui media yang tepat untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini, sehingga dapat mempermudah para guru dalam memaksimalkan perkembangan kognitif para peserta didik dalam mengenal konsep lambang bilangan

DAFTAR PUSTAKA

- Amiliya, R., & Dyah, A. D. M. (2019). Permainan Ular Tangga bagi Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Al-Abyadh*, 2(2), 1–9.
- Anam, C., & Priharto, M. I. (2021). Snakes and Ladders Board Game Table Design to Develop Cognitive, Social and Tactual Perception Skills in Blind Children. *International Journal of Recent Technology and Applied Science*, 3(2), 58–66.
- Ariani, K., Jampel, I. N., & Antara, P. A. (2021). Pengembangan Instrumen Penilaian Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan. *Jurnal Golden Age*, 5(02), 126.
- Chayati, N., Sugiyo, S., & ... (2021). The Influence of Snake-Ladder Game toward Early Childhood Children's Mathematics Skills. *Journal of Primary ...*, 10(3), 373–380.
- Devi, N. M. I. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Angka untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 3(3), 416.
- Ellinawati, E., Sari, F., & Mustika Sari, A. (2021). Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Permainan Ular Tangga. *Jurnal Pelita PAUD*, 6(1), 148–154.
- Khasanah, U., & Simatupang, N. (2014). Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Dalam Mengenal Lambang Bilangan Melalui Permainan Kantong Angka. *PAUD Teratai*, 4(1), 112–118.
- Khoir, Yudiernawati, & Neni Maemunah. (2017). Pengaruh Permainan Ular Tangga Raksasa Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5–6 Tahun Di Tk Wahid Hasyim Dinoyo Malang. *Nursing News: Jurnal ...*, 2(1), 81–87.
- Luthfiyah, E., & Rakhmawati, N. I. S. (2018). Pengembangan Permainan Domino Angka terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Anak Usia 4-5 Tahun. *PAUD Teratai*, 1–8.
- Nabila, N. (2021). Konsep Pembelajaran Matematika SD Berdasarkan Teori Kognitif Jean Piaget. *JKPD (Jurnal Kajian Pendidikan Dasar)*, 6(1), 69–79.
- Novitasari, Y. (2018). Analisis Permasalahan "Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini". *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(01), 82–90.
- Oktaviani, S. (2021). Permainan Tradisional Ular Tangga Raksasa Sebagai Wahana Pendidikan Karakter. *Prima Abdika: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(4), 129–135.
- Pebriana, P. H. (2017). Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan

- Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 1.
- Prihatini, V. A., & Mursid, M. (2022). Implementasi Permainan Ular Tangga Raksasa dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini. *Journal of Early Childhood and Character Education*, 2(1), 61–82.
- Priyanti, N. Y. (2020). Upaya Meningkatkan Kecerdasan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Pembelajaran Berbasis Komputer Pada Kelompok B Di Tk Az Zaitun Bekasi. *JCE (Journal of Childhood Education)*, 4(2), 126.
- Putri, C. S. (2016). Artikel Skripsi Universitas Nusantara PGRI Kediri ANALISIS PENERAPAN METODE. *Ekonomi Akuntansi*, 01(08), 1–13.
- Ramdhona, F. (2020). Efektifitas Media Papan Flannel untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10. *Jurnal Pelita PAUD*, 32–38.
- Rekysika, N. S., & Haryanto, H. (2019). Media Pembelajaran Ular Tangga Bilangan Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(1), 56–61.
- Sandra, D., Argueta, E., Wachter, N. H., Silva, M., Valdez, L., Cruz, M., Gómez-Díaz, R. A., Casas-saavedra, L. P., De Orientación, R., Salud México, S. de, Virtual, D., Social, I. M. del S., Mediavilla, J., Fernández, M., Nocito, A., Moreno, A., Barrera, F., Simarro, F., Jiménez, S., ... Faizi, M. F. (2016). PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN KONSEP PENCEMARAN LINGKUNGAN MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN BERDASARKAN MASALAH UNTUK SMA KELAS X Agustina. *Revista CENIC. Ciencias Biológicas*, 152(3), 28.
- Setianingrum, I., & Azizah, N. (2021). Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 315–327.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif, dan R&D* (Sutopo (ed.); Kedua Ceta). ALFABETA,cv.
- Suryana, D. (n.d.). *Hakikat Anak Usia Dini*. 1–65.
- Sutarto, S. (2017). Teori Kognitif dan Implikasinya Dalam Pembelajaran. *Islamic Counseling: Jurnal Bimbingan Konseling Islam*, 1(2), 1.
- Syawaluddin, A., Afriani Rachman, S., & Khaerunnisa. (2020). Developing Snake Ladder Game Learning Media to Increase Students' Interest and Learning Outcomes on Social Studies in Elementary School. *Simulation and Gaming*, 51(4), 432–442.
- Wiradintana, R. (2018). Bruner Dalam Menyempurnakan Pendekatan Perilaku (

Behavioural Approach). *Jurnal Kajian Pendidikan Ekonomi Dan Ilmu Ekonomi*, 2(1), 47–51.

Zabala, J. (2017). PENGARUH MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL LAMBANG BILANGAN 1-10 PADA KELOMPOK A DI RA AS-SYUHADA' PEDURUNGAN SEMARANG TAHUN AJARAN 2016/2017. *Manajemen Asuhan Kebidanan Pada Bayi Dengan Caput Succedaneum Di Rsud Syekh Yusuf Gowa Tahun*, 4(1), 9–15.