

## Pengaruh Permainan Ular Tangga Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak

Dewi Yulan<sup>1\*</sup>, Durrotunnisa<sup>2</sup>, Sita Awalunnisa<sup>3</sup>, Shofiyanti Nur Zuama<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup>Universitas Taduloko, Sulawesi Tengah, Indonesia  
Email Corresponden Author: [dewyyln72@gmail.com](mailto:dewyyln72@gmail.com)

### Abstract

Gross motor development is a fundamental aspect of early childhood because it requires coordination of large muscles that support movement and daily activities. Unfortunately, many children do not receive adequate stimulation to strengthen these abilities. One alternative is through traditional games such as snakes and ladders, which are enjoyable and at the same time enhance balance, coordination, and muscle strength. This study aimed to examine the effect of snakes and ladders on the gross motor skills of Group A children at TK Negeri Lantula Jaya, Morowali Regency. The research used a quantitative approach with a quasi-experimental one-group pretest-posttest design involving 12 children. Data were collected through observation, documentation, and interviews using assessment sheets focused on balance, coordination, and strength. The findings indicated a significant improvement in gross motor skills after the intervention, with more children reaching the “Developing as Expected” and “Very Well Developed” categories. A paired sample t-test resulted in a significance value of  $0.000 < 0.05$ , confirming that snakes and ladders is an effective and engaging medium to stimulate gross motor development in early childhood.

**Keywords:** Early Childhood; Gross Motor; ECE; Snakes and Ladders

### Abstrak

Perkembangan motorik kasar merupakan aspek mendasar pada masa anak usia dini karena melibatkan koordinasi otot besar yang menunjang aktivitas gerak sehari-hari. Namun, sebagian anak belum memperoleh stimulasi yang memadai untuk mengoptimalkan keterampilan tersebut. Salah satu bentuk stimulasi edukatif sekaligus menyenangkan adalah melalui permainan tradisional, seperti ular tangga. Permainan ini tidak hanya menghibur tetapi juga membantu anak melatih keseimbangan, kekuatan, dan koordinasi tubuh. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan ular tangga terhadap keterampilan motorik kasar anak Kelompok A di TK Negeri Lantula Jaya Kabupaten Morowali. Metode yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan desain quasi eksperimen one group *pretest-posttest*. Subjek penelitian berjumlah 12 anak. Data dikumpulkan melalui observasi, dokumentasi, dan wawancara dengan instrumen penilaian mencakup aspek keseimbangan, koordinasi, dan kekuatan. Hasil penelitian memperlihatkan adanya peningkatan signifikan pada keterampilan motorik kasar setelah perlakuan. Pada tahap posttest, lebih banyak anak yang mencapai kategori “Berkembang Sesuai Harapan” dan “Berkembang Sangat Baik” dibandingkan dengan kondisi awal. Analisis *uji paired sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$ , yang berarti permainan ular tangga efektif sebagai media pembelajaran untuk menstimulasi perkembangan motorik kasar anak usia dini.

**Kata kunci:** Anak Usia Dini; Motorik Kasar; PAUD; Permainan Ular Tangga

---

### History

Received 2025-07-20, Revised 2025-08-27, Accepted 2025-11-10, Online First 2025-11-27

---

## PENDAHULUAN

Perkembangan motorik kasar pada anak usia dini merupakan fondasi yang penting bagi perkembangan fisik, kognitif, dan sosial mereka. Keterampilan motorik kasar, seperti keseimbangan,

This is an open acces article under the [CC-BY-NC-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/) license.



koordinasi, dan kekuatan tubuh, sangat penting dalam mendukung kegiatan sehari-hari anak dan mempersiapkan mereka untuk menghadapi pendidikan formal (Wahyuni et al., 2020). Penelitian oleh Wardani et al. (2021) menunjukkan bahwa keterampilan motorik kasar sangat mendasar untuk mendukung perkembangan anak usia dini dalam hal kemandirian dan kepercayaan diri. Meskipun peran pentingnya sudah diakui, banyak anak usia dini yang belum mendapatkan stimulasi yang cukup dalam mengembangkan kemampuan motorik kasar mereka. Hal ini disebabkan oleh minimnya kegiatan yang melibatkan aktivitas fisik terstruktur di lingkungan pendidikan, khususnya di taman kanak-kanak (Yuliandra et al., 2023). Selain itu, Dewi et al. (2024) juga menemukan bahwa meskipun ada usaha untuk mengembangkan keterampilan motorik kasar, banyak anak yang kesulitan dalam melibatkan otot besar mereka dalam aktivitas yang melatih keseimbangan dan koordinasi tubuh.

Meskipun banyak penelitian yang mengkaji permainan tradisional sebagai alat pembelajaran, sebagian besar berfokus pada perkembangan kognitif anak, seperti pengenalan angka atau bahasa. Penelitian oleh Khomsin & Rahimmatussalisa (2021) menunjukkan bahwa permainan ular tangga berpotensi untuk mendukung perkembangan kognitif, tetapi tidak secara khusus mengkaji dampaknya pada keterampilan motorik kasar. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Yuliandra et al. (2023) lebih berfokus pada pengembangan motorik halus, bukan motorik kasar, sehingga masih ada kekosongan dalam penelitian mengenai bagaimana permainan tradisional seperti ular tangga dapat berpengaruh langsung terhadap aspek motorik kasar. Penelitian lain oleh Rahmawati & Azmy (2025) juga mengindikasikan pentingnya penggunaan permainan tradisional untuk pengembangan motorik kasar, namun belum ada penelitian yang secara khusus mengkaji pengaruh permainan ular tangga dalam konteks PAUD.

Salah satu penyebab utama keterlambatan perkembangan motorik kasar pada anak adalah kurangnya keterlibatan anak dalam aktivitas fisik yang terstruktur dan menyenangkan. Penelitian oleh Wahyuni et al. (2020) menemukan bahwa anak-anak yang tidak cukup terlibat dalam aktivitas fisik terstruktur mengalami kesulitan dalam mengembangkan keseimbangan dan koordinasi tubuh yang optimal. Selain itu, Dewi et al. (2024) menekankan pentingnya aktivitas fisik yang melibatkan gerakan besar untuk mendukung perkembangan motorik kasar. Studi oleh Wardani et al. (2021) juga menunjukkan bahwa di banyak PAUD, kegiatan yang melibatkan gerakan motorik kasar masih sangat terbatas, yang menyebabkan keterlambatan dalam perkembangan motorik anak-anak.

Penelitian ini menawarkan solusi melalui penerapan permainan ular tangga sebagai metode pembelajaran yang menggabungkan stimulasi motorik kasar dengan elemen permainan yang menyenangkan. Berdasarkan temuan dari penelitian sebelumnya, permainan ular tangga terbukti efektif dalam meningkatkan koordinasi dan kekuatan motorik kasar pada anak usia dini. Dalam penelitian ini, Rahmawati & Azmy (2025) mengungkapkan bahwa permainan ular raksasa berpengaruh positif terhadap pengembangan keterampilan motorik kasar anak. Khomsin & Rahimmatussalisa (2021) juga menemukan bahwa permainan ular tangga membantu memperbaiki keseimbangan tubuh anak. Selain

itu, penelitian oleh Azzahra et al. (2024) menunjukkan bahwa permainan tradisional seperti ular tangga dapat melatih motorik kasar dengan cara yang menyenangkan dan efektif. Oleh karena itu, peneliti berharap dengan menggunakan permainan ular tangga yang dimodifikasi, anak-anak dapat mengalami peningkatan keterampilan motorik kasar mereka, yang pada gilirannya dapat meningkatkan kesiapan mereka dalam menghadapi pendidikan lebih lanjut.

Beberapa penelitian telah mengkaji permainan ular tangga sebagai media edukatif untuk pengembangan kognitif anak, namun sedikit yang fokus pada pengaruhnya terhadap perkembangan motorik kasar. Penelitian Ramahwanti & Mashudi (2025) menunjukkan bahwa permainan ular tangga raksasa dapat memperbaiki keseimbangan dan koordinasi, tetapi tidak secara spesifik mengukur pengaruhnya terhadap motorik kasar. Penelitian oleh Dewi et al. (2024) mengungkapkan bahwa senam irama dapat meningkatkan motorik kasar, tetapi belum ada penelitian yang mengkaji efek spesifik dari permainan ular tangga dalam konteks ini. Penelitian ini akan mengisi kesenjangan tersebut dengan menguji secara langsung pengaruh permainan ular tangga terhadap motorik kasar anak usia dini, khususnya dalam aspek keseimbangan, koordinasi, dan kekuatan tubuh (Yuliandra et al., 2023). Dengan fokus yang lebih terarah, penelitian ini akan memberikan kontribusi penting bagi pengembangan metode pembelajaran berbasis permainan tradisional yang lebih efektif.

Kebaruan dari penelitian ini terletak pada pendekatan yang digunakan untuk mengeksplorasi dampak permainan ular tangga terhadap perkembangan motorik kasar anak usia dini. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang lebih fokus pada aspek kognitif atau pengenalan angka, penelitian ini memusatkan perhatian pada aspek motorik kasar yang seringkali terabaikan dalam penelitian berbasis permainan. Penelitian oleh Khomsin & Rahimmatussalisa (2021) menunjukkan bahwa permainan ular tangga berpotensi meningkatkan keterampilan kognitif, namun tidak menyentuh aspek motorik kasar. Selain itu, desain penelitian yang digunakan adalah kuasi eksperimen dengan pretest-posttest, yang memungkinkan peneliti untuk mengukur perubahan yang terjadi secara lebih jelas dan sistematis. Penelitian ini juga berfokus pada kelompok anak usia 4-5 tahun, kelompok yang seringkali diabaikan dalam penelitian terkait motorik kasar Wardani et al. (2021).

Tujuan utama penelitian ini adalah untuk menganalisis pengaruh permainan ular tangga terhadap perkembangan motorik kasar anak usia dini, dengan fokus pada aspek keseimbangan, koordinasi, dan kekuatan tubuh. Peneliti juga bertujuan untuk mengeksplorasi apakah permainan ular tangga dapat menjadi metode yang efektif dan menyenangkan dalam merangsang perkembangan motorik kasar anak-anak yang memiliki hambatan dalam keterampilan dasar tersebut.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi praktis bagi pendidik PAUD dalam merancang kegiatan pembelajaran yang tidak hanya menyenangkan, tetapi juga mendidik dan mendukung perkembangan motorik kasar anak. Selain itu, hasil dari penelitian ini dapat menjadi referensi dalam pengembangan kurikulum yang mengintegrasikan permainan tradisional sebagai media

pembelajaran yang efektif. Peneliti juga berharap bahwa penelitian ini dapat membuka jalan bagi penelitian lebih lanjut mengenai penggunaan permainan tradisional lain dalam mendukung perkembangan motorik kasar dan kognitif anak usia dini (Dewi et al., 2024).

## METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan rancangan *quasi experiment* jenis *one group pretest-posttest design*. Desain ini dipilih karena memungkinkan peneliti untuk membandingkan kondisi sebelum dan sesudah diberikan perlakuan pada kelompok yang sama, sehingga perubahan yang terjadi dapat diamati secara lebih jelas. Desain *pretest-posttest* ini adalah salah satu metode yang umum digunakan dalam penelitian untuk mengukur efek dari suatu perlakuan pada kelompok yang sama sebelum dan sesudah intervensi (Sugiyono, 2015). Melalui desain ini, dapat diketahui sejauh mana permainan ular tangga berpengaruh terhadap keterampilan motorik kasar anak. Menurut Kadarwati (2010), desain ini sangat berguna untuk mengetahui perubahan yang terjadi dalam kondisi eksperimen dengan kelompok yang homogen.

Lokasi penelitian adalah TK Negeri Lantula Jaya, Kabupaten Morowali, yang dipilih secara purposif berdasarkan temuan awal adanya anak yang mengalami hambatan dalam aspek keseimbangan, koordinasi, maupun kekuatan. Subjek penelitian terdiri atas 12 anak Kelompok A, berusia empat sampai lima tahun, baik laki-laki maupun perempuan. Jumlah ini dinilai representatif untuk penelitian kelas kecil di tingkat PAUD, sehingga memungkinkan observasi lebih intensif pada setiap individu.

Pelaksanaan penelitian ini berlangsung selama sekitar empat minggu setelah mendapatkan izin resmi dari pihak sekolah dan instansi terkait. Langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian ini mencakup: (1) persiapan instrumen, (2) pelaksanaan *pretest*, (3) intervensi melalui beberapa sesi permainan ular tangga, dan (4) pelaksanaan *posttest*. Intervensi dilakukan secara bertahap untuk membantu anak-anak beradaptasi dengan aturan permainan, sekaligus memberi kesempatan bagi peneliti untuk mengamati perkembangan motorik kasar anak secara lebih alami. Semua aktivitas dilaksanakan dalam suasana yang menyenangkan dan didampingi oleh peneliti serta guru kelas, sehingga anak-anak merasa nyaman dan antusias berpartisipasi.

Data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari dua jenis, yaitu data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh melalui observasi langsung terhadap aktivitas anak-anak selama pelaksanaan intervensi, sementara data sekunder dikumpulkan dari dokumen, jurnal, dan sumber lain yang berkaitan dengan perkembangan anak usia dini serta media permainan edukatif. Instrumen yang digunakan untuk pengumpulan data adalah lembar observasi motorik kasar yang menilai tiga aspek utama, yaitu keseimbangan, koordinasi, dan kekuatan. Penilaian dilakukan dengan menggunakan rubrik yang merujuk pada perkembangan anak usia dini, dengan empat kategori capaian: Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan Berkembang Sangat Baik (BSB). Validitas instrumen ini mengacu pada indikator perkembangan yang ada dalam Kurikulum

PAUD.

Pengumpulan data dilakukan dengan tiga metode, yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan terhadap anak-anak kelompok B di TK Negeri Lantula Jaya untuk mencatat perkembangan kemampuan motorik kasar mereka, seperti keseimbangan, koordinasi, dan kekuatan, dengan menggunakan lembar observasi yang sesuai dengan indikator Kurikulum PAUD. Wawancara dilakukan dengan guru kelas untuk mendapatkan informasi terkait kebiasaan belajar dan faktor lingkungan yang mempengaruhi perkembangan motorik kasar anak. Dokumentasi berupa foto dan video diambil selama pelaksanaan permainan ular tangga untuk mendokumentasikan proses dan mengurangi bias subjektivitas, serta memberikan bukti autentik terhadap aktivitas yang dilakukan anak-anak selama penelitian.

Analisis data dilakukan secara deskriptif dan inferensial. Analisis deskriptif digunakan untuk menggambarkan distribusi capaian anak pada kategori BB, MB, BSH, dan BSB sebelum dan sesudah perlakuan. Sementara itu, analisis inferensial menggunakan uji *paired sample t-test* dengan bantuan perangkat lunak SPSS versi 16 untuk menguji perbedaan hasil pretest dan posttest. Kriteria signifikansi ditetapkan pada taraf 5% ( $p < 0,05$ ). Jika nilai signifikansi  $< 0,05$ , maka permainan ular tangga dinyatakan berpengaruh signifikan terhadap keterampilan motorik kasar anak.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Fokus utama diarahkan pada bagaimana aktivitas fisik yang terkandung dalam permainan tradisional yang telah dimodifikasi dapat memberikan rangsangan efektif bagi perkembangan keterampilan dasar gerak anak. Data penelitian diperoleh melalui pengukuran sebelum perlakuan (*pretest*) dan sesudah perlakuan (*posttest*), sehingga peneliti dapat membandingkan perubahan capaian perkembangan yang terjadi secara nyata.

Instrumen penelitian disusun untuk mengevaluasi tiga indikator utama motorik kasar, yakni keseimbangan, koordinasi, dan kekuatan. Keseimbangan diamati dari kemampuan anak menjaga stabilitas tubuh ketika melakukan gerakan, koordinasi dilihat dari keselarasan anggota tubuh saat mengikuti instruksi permainan, sedangkan kekuatan diukur melalui aktivitas otot besar, seperti berjalan, melompat, atau berpindah kotak permainan. Dengan cara ini, penelitian tidak hanya menunjukkan perubahan keterampilan motorik secara umum, tetapi juga memetakan secara spesifik aspek mana yang berkembang setelah penerapan permainan ular tangga dalam proses pembelajaran sehari-hari di PAUD.

Tabel 1

Distribusi Hasil Pretest Kemampuan Motorik Kasar Anak ( $N = 12$ )

Aspek yang Diamati Keseimbangan	Kategori	f	N	Persentase (%)
	BB	0	12	0%
	MB	10	12	83,33%
	BSH	2	12	16,67%

<b>Aspek yang Diamati</b>	<b>Kategori</b>	<b>f</b>	<b>N</b>	<b>Persentase (%)</b>
<b>Koordinasi</b>	BSB	0	12	0%
	BB	0	12	0%
	MB	2	12	16,67%
	BSH	10	12	83,33%
<b>Kekuatan</b>	BSB	0	12	0%
	BB	0	12	0%
	MB	9	12	75,00%
	BSH	3	12	25,00%
	BSB	0	12	0%

Hasil *pretest* pada tabel 1 mengungkapkan bahwa sebagian besar anak berada pada kategori Mulai Berkembang (MB), yang berarti keterampilan motorik kasar mereka masih berada di tahap awal. Pada aspek keseimbangan misalnya, sekitar 83,33% anak tercatat dalam kategori MB, sementara hanya 16,67% yang mencapai kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan tidak ada yang mencapai kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Kondisi ini memperlihatkan keterbatasan anak dalam menjaga stabilitas tubuh saat menjalani aktivitas fisik seperti berjalan, melompat, atau berdiri dengan posisi tertentu. Rendahnya capaian ini juga menunjukkan bahwa anak belum terbiasa dengan aktivitas fisik terstruktur yang menuntut kemampuan motorik kasar, sehingga respon tubuh mereka masih kurang optimal. Temuan ini dapat dimaknai bahwa stimulasi motorik kasar yang diberikan di lingkungan belajar maupun di rumah belum sepenuhnya mencukupi untuk mendorong perkembangan anak. Kurangnya variasi aktivitas fisik dapat menyebabkan anak hanya mengandalkan pola gerakan sederhana yang belum melatih keseimbangan secara maksimal. Oleh karena itu, hasil *pretest* memberikan gambaran nyata bahwa sebelum adanya intervensi permainan ular tangga, kemampuan motorik kasar anak, khususnya dalam hal keseimbangan, masih rendah dan membutuhkan strategi pembelajaran yang inovatif, menyenangkan, serta mampu memberikan pengalaman gerak berulang yang menstimulasi keterampilan dasar secara efektif dan berkelanjutan.

Tabel 2

*Distribusi Hasil Posttest Kemampuan Motorik Kasar Anak (N = 12)*

<b>Aspek yang Diamati</b>	<b>Kategori</b>	<b>f</b>	<b>N</b>	<b>Persentase (%)</b>
<b>Keseimbangan</b>	BB	0	12	0%
	MB	2	12	16,67%
	BSH	6	12	50,00%
	BSB	4	12	33,33%
<b>Koordinasi</b>	BB	0	12	0%
	MB	2	12	16,67%
	BSH	7	12	58,33%
	BSB	3	12	25,00%
<b>Kekuatan</b>	BB	0	12	0%
	MB	2	12	16,67%
	BSH	8	12	66,67%
	BSB	2	12	16,67%

Hasil *posttest* pada tabel 2 menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada seluruh aspek keterampilan motorik kasar anak setelah diberikan perlakuan melalui permainan ular tangga. Pada aspek keseimbangan, 33,33% anak berada dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) dan 50% berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dengan sebagian kecil anak yang masih berada pada kategori Mulai Berkembang (MB). Temuan ini menunjukkan bahwa aktivitas fisik dalam permainan, seperti melangkah sesuai angka dadu atau berpindah dari satu kotak ke kotak lain, efektif melatih stabilitas tubuh anak secara berulang.

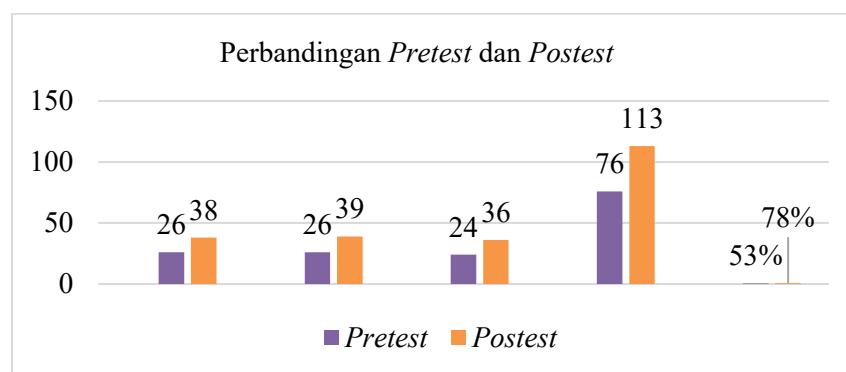
Pada aspek koordinasi, 25% anak berhasil mencapai kategori BSB dan 58,33% berada pada kategori BSH, yang menunjukkan bahwa anak semakin terampil dalam menyelaraskan gerakan tubuh bagian atas dan bawah, seperti saat melompat atau bergerak mengikuti aturan permainan. Sedangkan pada aspek kekuatan, 16,67% anak mencapai kategori BSB dan 66,67% berada pada kategori BSH, yang membuktikan bahwa aktivitas dalam permainan ular tangga, seperti melangkah lebar, jongkok, atau melompat kecil, memperkuat otot-otot besar. Secara keseluruhan, hasil *posttest* mengonfirmasi bahwa permainan ular tangga efektif dalam meningkatkan keterampilan motorik kasar anak pada ketiga aspek yang diamati, yaitu keseimbangan, koordinasi, dan kekuatan.

### **Analisis Data**

Hasil uji statistik *paired sample t-test* yang dianalisis menggunakan program SPSS versi 16 menunjukkan nilai signifikansi 0,000, lebih kecil dari batas signifikansi 0,05. Temuan ini mengindikasikan adanya perbedaan yang sangat signifikan antara capaian kemampuan motorik kasar anak pada saat *pretest* dengan hasil setelah *posttest*. Dengan kata lain, peningkatan yang terlihat tidak bersifat kebetulan, tetapi benar-benar dipengaruhi oleh perlakuan berupa penerapan permainan ular tangga. Hal ini mempertegas bahwa permainan tradisional yang telah dimodifikasi menjadi media pembelajaran mampu memberikan pengaruh nyata terhadap stimulasi keterampilan fisik anak usia dini, terutama pada aspek keseimbangan, koordinasi, dan kekuatan. Oleh sebab itu, permainan ular tangga dapat dipandang sebagai salah satu pendekatan pembelajaran berbasis aktivitas fisik yang efektif, menyenangkan, serta relevan untuk diterapkan di lingkungan PAUD. Selain itu, permainan ini juga memiliki potensi besar untuk dijadikan strategi alternatif dalam mendukung perkembangan motorik kasar anak secara sistematis, sekaligus memperkaya metode pembelajaran yang lebih kontekstual, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini yang aktif bergerak.

Secara deskriptif, hasil analisis data menunjukkan adanya kenaikan skor total yang cukup signifikan, yaitu dari 76 pada saat *pretest* menjadi 113 pada *posttest*, atau meningkat dari 53% menjadi 78%. Peningkatan ini menandakan bahwa anak-anak mengalami perkembangan yang nyata pada tiga aspek motorik kasar yang diukur, yakni keseimbangan, koordinasi, dan kekuatan, setelah diberikan perlakuan melalui permainan ular tangga. Kenaikan skor tersebut tidak hanya mencerminkan perbaikan pada individu tertentu, tetapi juga menunjukkan adanya pola perkembangan yang konsisten di seluruh

kelompok peserta penelitian. Dengan kata lain, hampir semua anak menunjukkan kemajuan berarti setelah mengikuti beberapa kali sesi pembelajaran berbasis permainan. Temuan ini sejalan dengan hasil analisis inferensial yang membuktikan adanya pengaruh signifikan secara statistik, sekaligus memperkuat bukti deskriptif bahwa permainan ular tangga efektif dalam menstimulasi keterampilan motorik kasar anak secara sistematis, sesuai dengan karakteristik anak usia dini yang aktif dan menyukai aktivitas bermain. Selain itu, hasil ini memberikan indikasi bahwa permainan tradisional yang dimodifikasi dapat menjadi sarana pembelajaran berkelanjutan, yang tidak hanya berdampak jangka pendek, tetapi juga berpotensi memberikan kontribusi jangka panjang dalam membentuk fondasi keterampilan gerak dasar anak.



*Gambar 1. Perbandingan Pretest dan Posttest*

### **Temuan Penelitian**

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan permainan ular tangga memberikan dampak positif terhadap perkembangan motorik kasar anak usia dini, yang mencakup aspek keseimbangan, koordinasi, dan kekuatan. Melalui aktivitas bermain yang interaktif sekaligus menyenangkan, anak-anak memperoleh kesempatan untuk mengembangkan keterampilan motorik mereka secara lebih terarah dan alami. Peningkatan yang signifikan terlihat pada ketiga aspek tersebut setelah perlakuan diberikan, di mana anak mulai memperlihatkan kemampuan yang lebih baik dalam menjaga keseimbangan tubuh, mengoordinasikan gerakan tangan dan kaki, serta memperkuat otot besar melalui aktivitas fisik seperti melompat, berlari, dan berpindah tempat sesuai aturan permainan. Temuan ini juga memperlihatkan bahwa permainan tradisional yang dimodifikasi dapat menjadi media pembelajaran yang kontekstual, karena menggabungkan unsur kesenangan dengan latihan fisik terstruktur. Selain itu, keterlibatan anak dalam permainan membuat mereka lebih termotivasi untuk bergerak, sehingga proses stimulasi motorik berlangsung secara alami tanpa terasa sebagai beban. Dengan demikian, permainan ular tangga tidak hanya berperan dalam meningkatkan aspek fisik, tetapi juga membantu membangun sikap positif terhadap pembelajaran, meningkatkan konsistensi latihan gerak, serta memperkaya pengalaman belajar anak usia dini.

Partisipasi anak dalam permainan ular tangga juga memberi peluang bagi mereka untuk

melakukan berbagai gerakan yang melibatkan otot besar, misalnya melangkah, melompat, dan naik-turun pada papan permainan. Aktivitas berulang semacam ini mendukung penguatan otot-otot tubuh bagian bawah. Selain itu, dengan terus melakukan gerakan tersebut, anak semakin terlatih dalam menyelaraskan koordinasi tubuh, baik antara tangan, kaki, maupun gerakan tubuh secara keseluruhan, untuk mencapai tujuan permainan. Dengan rancangan permainan yang sederhana namun efektif, ular tangga mampu memberikan rangsangan yang diperlukan untuk meningkatkan keseimbangan serta koordinasi motorik kasar, yang merupakan keterampilan penting pada masa perkembangan anak usia dini.

Selain itu, permainan ini juga berperan dalam meningkatkan interaksi sosial antar anak, karena mereka bermain dalam kelompok yang memerlukan komunikasi dan kerja sama untuk mematuhi aturan permainan. Hal ini menunjukkan bahwa permainan ular tangga tidak hanya berfokus pada aspek fisik, tetapi juga memberi kesempatan untuk perkembangan sosial anak-anak, yang mendukung pembelajaran mereka secara holistik. Dengan demikian, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa permainan ular tangga merupakan metode yang efektif dan menyenangkan untuk meningkatkan perkembangan motorik kasar anak, dan dapat dijadikan sebagai alternatif dalam program pendidikan anak usia dini.

Pada indikator keseimbangan, terlihat adanya peningkatan yang signifikan dari kategori Mulai Berkembang (MB) menuju Berkembang Sesuai Harapan (BSH) maupun Berkembang Sangat Baik (BSB). Sebelum perlakuan, sebagian besar anak (83,33%) masih berada pada kategori MB dan tidak ada yang mencapai BSB. Setelah permainan ular tangga diterapkan dalam beberapa kali pertemuan, capaian anak menunjukkan pergeseran, dengan 50% berada pada BSH dan 33,33% sudah mencapai BSB. Kondisi ini membuktikan bahwa aktivitas fisik dalam permainan, seperti melangkah sesuai angka dadu, melompat, atau berpindah antar kotak, berperan penting dalam melatih kemampuan anak menjaga keseimbangan tubuh. Hasil tersebut sejalan dengan penelitian Nersa et al. (2024) yang menegaskan bahwa permainan ular tangga, melalui gerakan terstruktur seperti melompat dan berjalan, mampu meningkatkan koordinasi sekaligus keseimbangan, sehingga mendukung perkembangan motorik kasar anak secara lebih optimal. Penelitian ini juga sejalan dengan temuan yang ada dalam penelitian Ananditha (2017), yang mengungkapkan bahwa kegiatan fisik yang melibatkan koordinasi tubuh, seperti yang ditemukan dalam permainan ular tangga, dapat berperan penting dalam perkembangan motorik kasar anak, terutama dalam aspek keseimbangan dan keterampilan motorik lainnya. Ananditha menjelaskan bahwa stimulasi yang tepat, seperti melalui permainan fisik, dapat mendorong perkembangan motorik yang lebih baik pada anak-anak usia dini, terutama dalam menghadapi tantangan yang melibatkan gerakan tubuh besar.

Ada aspek koordinasi, capaian anak juga mengalami peningkatan yang cukup signifikan. Sebelum perlakuan diberikan, 16,67% anak berada pada kategori Mulai Berkembang (MB), sementara sisanya sudah berada pada Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Setelah perlakuan, hasilnya

menunjukkan bahwa 25% anak mencapai kategori Berkembang Sangat Baik (BSB), 58,33% berada pada BSH, dan hanya 16,67% yang tetap berada pada MB. Dengan demikian, 83,33% anak telah masuk dalam kategori perkembangan yang optimal. Koordinasi motorik kasar sangat diperlukan dalam permainan ular tangga karena anak dituntut untuk mengoordinasikan gerakan tubuh bagian atas dan bawah, menjaga ritme langkah, serta merespons instruksi dengan benar. Hal ini sejalan dengan temuan Dzakiyyah et al. (2024) yang menyatakan bahwa permainan tradisional, seperti ular tangga, dapat meningkatkan koordinasi tubuh karena melibatkan gerakan fisik yang merangsang keselarasan antara kaki dan tangan. Temuan serupa juga diungkapkan oleh Dewi et al. (2024) yang menegaskan bahwa aktivitas fisik terstruktur seperti dalam permainan ular tangga mampu secara signifikan memperbaiki keterampilan koordinasi motorik kasar anak pada tahap perkembangannya.

Pada aspek kekuatan, terlihat adanya peningkatan yang cukup jelas. Sebelum perlakuan, 75% anak masih berada pada kategori Mulai Berkembang (MB) dan 25% pada Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Setelah perlakuan, distribusi capaian berubah dengan 66,67% anak masuk kategori BSH dan 16,67% mencapai Berkembang Sangat Baik (BSB). Perubahan ini menunjukkan bahwa gerakan berulang dalam permainan ular tangga, seperti melangkah panjang, jongkok, maupun melompat kecil, berkontribusi terhadap penguatan otot besar anak. Kekuatan fisik mereka semakin baik dalam menopang serta menggerakkan tubuh ketika melakukan aktivitas. Hasil ini sejalan dengan penelitian Wardani et al. (2021) yang menemukan bahwa permainan dengan pola gerakan berulang, termasuk ular tangga, efektif meningkatkan kekuatan otot besar. Temuan tersebut diperkuat oleh Rahmawati & Azmy (2025) yang mengungkapkan bahwa aktivitas fisik yang terstruktur sekaligus menyenangkan, seperti permainan ular tangga raksasa, mampu memperkuat otot anak dan berperan penting dalam peningkatan kemampuan motorik kasar secara keseluruhan.

Secara keseluruhan, capaian anak pada semua indikator menunjukkan peningkatan yang signifikan, baik dari sisi kuantitatif maupun kualitatif. Skor total pretest yang awalnya 76 meningkat menjadi 113 pada posttest, atau dari 53% menjadi 78%, dengan rata-rata capaian yang meningkat sekitar 25% dalam periode intervensi yang relatif singkat. Peningkatan yang signifikan ini menegaskan bahwa permainan ular tangga efektif dalam merangsang perkembangan motorik kasar anak. Temuan ini sejalan dengan penelitian Sulistyowati (2023), yang menunjukkan bahwa permainan edukatif berbasis gerakan, seperti ular tangga, dapat memberikan dampak yang nyata terhadap perkembangan motorik anak dalam waktu yang terbatas. Hal serupa juga disampaikan oleh Khomsin & Rahimmatussalisa (2021), yang menekankan bahwa pembelajaran berbasis permainan aktif yang menyenangkan dapat meningkatkan keterampilan motorik anak secara signifikan meskipun dalam waktu yang relatif singkat. Selain itu, Pahendra et al. (2021) juga menegaskan bahwa permainan yang melibatkan aktivitas fisik, seperti sirkuit bola keranjang, dapat memberikan dampak positif terhadap perkembangan motorik kasar anak dalam waktu singkat. Oleh karena itu, permainan ular tangga terbukti efektif dalam meningkatkan aspek fisik anak dan dapat memberikan hasil yang cepat dalam mendukung perkembangan motorik kasar anak usia

dini.

Temuan lain yang bersifat non-kuantitatif namun relevan adalah meningkatnya antusiasme dan keterlibatan anak selama pembelajaran menggunakan media permainan ular tangga. Anak-anak terlihat lebih aktif, senang, dan bersemangat mengikuti setiap sesi, yang menunjukkan bahwa permainan ini tidak hanya berpengaruh pada perkembangan motorik kasar, tetapi juga berdampak pada aspek sosial dan emosional mereka. Penelitian Yuliandra et al. (2023) memperkuat hasil ini dengan menemukan bahwa permainan ular tangga, selain meningkatkan keterampilan fisik, juga dapat mengembangkan kemampuan sosial anak, seperti belajar menunggu giliran, bekerja sama, dan berinteraksi secara positif dengan teman sebaya. Selain itu, penelitian tersebut juga mengungkapkan bahwa permainan yang menyenangkan dan melibatkan gerakan aktif dapat mempererat hubungan emosional antara anak dan pendidik, serta membangun rasa percaya diri dan kebanggaan pada anak ketika mereka berhasil menyelesaikan tantangan dalam permainan. Temuan ini selaras dengan penelitian Setyaningsih et al. (2022) yang menunjukkan bahwa permainan tradisional seperti bakiak tidak hanya memperbaiki keterampilan motorik anak, tetapi juga memperkuat keterampilan sosial dan kerjasama, yang esensial dalam pengembangan karakter anak usia dini.

Guru melaporkan bahwa anak-anak lebih mudah diarahkan dan fokus ketika kegiatan dilakukan dalam bentuk permainan. Temuan ini mendukung argumen bahwa pembelajaran yang menyenangkan dapat meningkatkan perhatian dan konsentrasi anak, sehingga capaian belajar lebih maksimal. Wahyuningsih & Giwangsa (2025) dalam penelitiannya menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan keterlibatan anak, terutama dalam mempertahankan fokus dan konsentrasi selama kegiatan pembelajaran. Permainan, seperti ular tangga, memberikan pengalaman yang menyenangkan dan interaktif yang tidak hanya melibatkan aspek fisik, tetapi juga merangsang perhatian anak untuk terlibat lebih aktif dalam proses belajar. Penelitian ini juga memperlihatkan bahwa media sederhana seperti papan ular tangga dapat dimodifikasi menjadi alat pembelajaran yang efektif. Dengan mengintegrasikan elemen fisik ke dalam proses bermain, guru PAUD dapat menciptakan pembelajaran yang bermakna dan sesuai dengan karakteristik usia dini yang cenderung aktif dan kinestetik. Azzahra et al. (2024) mengungkapkan bahwa permainan ular tangga efektif untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan 1-6 pada anak usia dini, sambil melibatkan aktivitas fisik yang mendukung perkembangan motorik mereka. Anak-anak yang terlibat dalam permainan ini tidak hanya melatih keterampilan motorik, tetapi juga belajar mengikuti aturan dan berinteraksi dengan teman sebaya, yang penting untuk perkembangan sosial-emosional mereka.

Sejalan dengan hal tersebut, Royani & Suryana (2023) menegaskan bahwa permainan ular tangga mampu meningkatkan kemampuan anak usia 5–6 tahun dalam memahami konsep bilangan secara lebih efektif dibandingkan metode konvensional. Hasil penelitian mereka menunjukkan bahwa pembelajaran melalui permainan tidak hanya membuat anak lebih fokus, tetapi juga menumbuhkan

motivasi intrinsik untuk belajar angka. Hal ini memperkuat temuan Ashar & Inrawulan (2021) bahwa media ular tangga dapat berfungsi ganda, yakni sebagai sarana kognitif untuk mengenalkan bilangan serta sebagai media bermain yang menstimulasi keterampilan sosial dan emosional. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa integrasi permainan dalam proses pembelajaran memberikan kontribusi nyata dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, sekaligus mengoptimalkan perkembangan kognitif dan nonkognitif anak usia dini. Dalam penelitian ini, permainan tradisional seperti ular tangga terbukti tidak hanya mendukung keterampilan motorik kasar melalui gerakan-gerakan fisik seperti berlari dan melompat, tetapi juga berperan penting dalam memperkuat keterampilan sosial anak, seperti kerjasama, berbagi, dan mengikuti aturan permainan. Hal ini sejalan dengan temuan penelitian Ashar & Inrawulan yang menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat meningkatkan interaksi sosial antara anak-anak serta mendorong mereka untuk mengembangkan sikap positif terhadap sesama, yang pada akhirnya berkontribusi pada perkembangan emosional dan kognitif anak.

Selain pada aspek kognitif, berbagai penelitian juga menekankan pentingnya permainan edukatif dalam mendukung perkembangan motorik anak usia dini. Pahendra et al. (2021) menunjukkan bahwa permainan sirkuit bola keranjang dapat meningkatkan keterampilan motorik kasar anak, seperti koordinasi, keseimbangan, dan kekuatan otot. Hasil serupa juga ditemukan oleh Sari & Raihana (2021) yang membuktikan bahwa permainan tradisional engklek memberikan pengaruh signifikan terhadap perkembangan motorik kasar anak usia 5–6 tahun melalui aktivitas melompat dan menjaga keseimbangan. Lebih jauh, Liani et al. (2023) menegaskan bahwa berbagai media pembelajaran, baik modern maupun tradisional, seperti puzzle, playdough, sirkuit permainan, hingga gobak sodor, terbukti efektif dalam meningkatkan motorik halus maupun kasar anak. Dengan demikian, keterlibatan anak dalam permainan edukatif tidak hanya berkontribusi pada peningkatan pemahaman konsep bilangan, tetapi juga memperkaya pengalaman belajar mereka melalui stimulasi motorik, sosial, dan emosional yang menyeluruh.

Dengan demikian, permainan ular tangga bukan hanya berfungsi sebagai sarana hiburan atau pengisi waktu luang, tetapi telah terbukti secara empiris mampu meningkatkan perkembangan motorik kasar anak secara terstruktur, terarah, dan menyenangkan. Prihatini (2022) juga menekankan bahwa permainan ini memiliki dampak positif dalam memperbaiki keseimbangan, koordinasi, dan kekuatan fisik anak, yang berfungsi sebagai dasar penting untuk perkembangan motorik lebih lanjut di usia yang lebih tua.

Tabel 3

*Perbandingan dengan Penelitian Sebelumnya*

No	Peneliti & Tahun	Fokus Penelitian	Hasil Utama	Relevansi dengan Penelitian Ini
1	Wati (2021)	Permainan ular tangga dan motivasi belajar	Meningkatkan motivasi serta koordinasi motorik kasar di konteks urban	Konsisten dengan temuan saat ini di Morowali yang menunjukkan peningkatan koordinasi & keseimbangan
2	Kuncoro (2024)	Permainan edukatif berbasis fisik	Memberi stimulus pada aspek kognitif, sosial, dan motorik	Penelitian ini juga melibatkan interaksi sosial, meski fokus pada motorik kasar
3	Septriani & Yeni (2023)	Ular tangga raksasa pada anak 5–6 tahun	Peningkatan signifikan aspek kekuatan & koordinasi	Sejalan dengan hasil penelitian ini yang menunjukkan peningkatan aspek kekuatan
4	Handayani & Sari (2022)	Permainan fisik terstruktur	Mengembangkan otot besar melalui aktivitas berlari, melompat, menyeimbangkan	Ular tangga melibatkan aktivitas fisik serupa (melangkah, melompat, menjaga keseimbangan)
5	Rofiah et al. (2022)	Media permainan papan	Mendorong anak aktif bergerak sambil belajar konsep angka & warna	Penelitian ini meski fokus motorik, juga mengamati peningkatan fokus & antusiasme anak

Tabel 3 menyajikan perbandingan hasil penelitian ini dengan beberapa penelitian terdahulu yang relevan terkait penggunaan permainan ular tangga dan bentuk permainan fisik lainnya dalam pengembangan kemampuan motorik anak usia dini. Dari tabel tersebut terlihat bahwa secara umum, temuan penelitian sebelumnya mendukung hasil penelitian ini, terutama dalam hal peningkatan koordinasi, keseimbangan, dan kekuatan motorik kasar melalui aktivitas permainan yang melibatkan gerakan tubuh.

### ***Implikasi dan Keterbatasan Penelitian***

Implikasi teoretis dari penelitian ini adalah bahwa permainan tradisional dapat diadaptasi sebagai media pembelajaran PAUD berbasis gerak. Pendekatan ini relevan dengan kurikulum PAUD yang menekankan stimulasi perkembangan fisik-motorik secara menyeluruh. Secara praktis, guru PAUD dapat mengadopsi permainan ular tangga sebagai kegiatan rutin yang menyenangkan dan mendidik, khususnya dalam pengembangan motorik kasar anak. Selain itu, pengembangan lembar kerja pendamping dan modifikasi media juga dapat meningkatkan keberhasilan pembelajaran.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan dalam interpretasi hasil. Pertama, penelitian menggunakan desain one group pretest–posttest tanpa kelompok kontrol, sehingga peningkatan kemampuan motorik kasar tidak sepenuhnya dapat dipastikan hanya berasal dari perlakuan permainan ular tangga. Faktor eksternal lain seperti aktivitas anak di rumah atau stimulasi dari lingkungan sekolah dapat turut memengaruhi hasil. Kedua, jumlah subjek yang relatif kecil, yaitu 12

anak, membatasi generalisasi temuan ke populasi PAUD yang lebih luas. Ketiga, durasi intervensi yang hanya berlangsung selama empat minggu mungkin belum cukup untuk melihat perkembangan motorik kasar secara longitudinal atau perbedaan yang lebih stabil dari waktu ke waktu.

Selain itu, instrumen observasi yang digunakan masih sangat bergantung pada penilaian subjektif guru dan peneliti, sehingga potensi bias penilaian tetap ada meskipun lembar observasi telah disusun berdasarkan indikator kurikulum PAUD. Dokumentasi berupa foto dan video memang membantu mengurangi bias, tetapi belum sepenuhnya menghilangkan subjektivitas dalam kategori penilaian BB, MB, BSH, dan BSB. Terakhir, penelitian hanya berfokus pada tiga aspek motorik kasar—keseimbangan, koordinasi, dan kekuatan—sehingga belum mencakup keterampilan motorik kasar lain seperti kelincahan, kecepatan, atau fleksibilitas yang mungkin juga relevan dalam konteks permainan fisik.

Dengan mempertimbangkan keterbatasan ini, diperlukan penelitian lanjutan dengan desain eksperimen yang lebih kuat, jumlah sampel lebih besar, serta cakupan keterampilan motorik yang lebih luas untuk memberikan pemahaman yang lebih komprehensif mengenai efektivitas permainan ular tangga dalam pengembangan motorik kasar anak usia dini.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa permainan ular tangga berpengaruh signifikan terhadap perkembangan motorik kasar anak di Kelompok A TK Negeri Lantula Jaya, terutama dalam aspek keseimbangan, koordinasi, dan kekuatan. Peningkatan signifikan terlihat pada hasil pretest dan posttest, di mana 33,33% anak masuk dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) dan 50% berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) pada aspek keseimbangan. Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai  $p = 0,03$ , yang lebih kecil dari 0,05, mengindikasikan bahwa permainan ular tangga efektif dalam meningkatkan keterampilan motorik kasar anak. Oleh karena itu, disarankan agar guru PAUD memanfaatkan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran alternatif untuk mengembangkan motorik kasar anak dan mengintegrasikannya dengan tema-tema lain dalam kurikulum PAUD untuk menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada Kepala TK Negeri Lantula Jaya Kabupaten Morowali beserta dewan guru yang telah memberikan izin dan dukungan selama proses penelitian berlangsung. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada orang tua dan anak-anak yang menjadi subjek penelitian atas partisipasi dan kerjasamanya. Tidak lupa, penulis mengapresiasi dukungan dari rekan-rekan sejawat serta pihak-pihak lain yang turut membantu sehingga penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ananditha, A. C. (2017). Faktor-Faktor Yang Berhubungan Dengan Perkembangan Motorik Kasar Pada Anak Toddler. *Jurnal Kependidikan Muhammadiyah*, 2(1), 114–122. <https://doi.org/10.30651/jkm.v2i1.924>
- Ashar, & Inrawulan. (2021). Peningkatan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Tradisional Petak Umpet Di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 8–16. <https://doi.org/10.26858/tematik.v7i1.20701>
- Aye, T., Oo, K. S., Khin, M. T., Ahuja, T. K., & Maruyama, H. (2017). Gross motor skill development of 5-year-old Kindergarten children in Myanmar. *The Journal of Physical Therapy Science*, 29(1), 1772–1778. <https://doi.org/10.1589/jpts.29.1772>
- Azzahra, D. Z., Nafiqoh, H., & Rakhman, A. (2024). Pengembangan Media Ular Tangga untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan 1-6 Anak Usia Dini. *Ceria (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 7(1), 74–81. <https://jurnal.ikipsiliwangi.ac.id/ceria/article/view/21510>
- Dewi, D. S., Nurjama, I., & Fitria, E. (2024). Peningkatan Motorik Kasar Anak Usia Dini Usia 4-5 Tahun Melalui Kegiatan Senam Irama. *Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 13(2), 289–302. <https://doi.org/10.26877/paudia.v13i2.776>
- Dzakiyyah, D. M. N., Widiyanto, Susanto, N., Nurhuda, P., Pavlovic, R., Fauziah, D. N., & Kurniawan, R. (2024). Melatih Motorik Kasar Anak Pra-Sekolah melalui Permainan Tradisional: A Literatur Review. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1647–1656. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v8i6.6244>
- Khomsin, & Rahimmatussalisa. (2021). Efektivitas Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Kosakata Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 10(1), 25–33. <https://doi.org/10.21831/jpa.v10i1.37872>
- Liani, P. N., Ambarwati, H., & Tristya, I. (2023). Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Perkembangan Motorik Halus dan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Hukum*, 1(2), 71–101. <https://doi.org/10.61104/alz.v1i2.136>
- Moha, R., Ardini, P. P., & Juniarti, Y. (2025). Pengaruh Permainan Ular Tangga Raksasa Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun. *Jambore Arena Sports*, 2(1), 1–12. <https://doi.org/10.37905/jas.v2i1.26410>
- Pahendra, Selman, H., Rohmiati, Said, H., Sasnita, U., Nasir, & Rusli, T. I. (2021). Sirkuit Bola Keranjang: Permainan untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 2025–2036. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.1077>

- Prihatini, V. A. (2022). Implementasi Permainan Ular Tangga Raksasa dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia Dini. *Journal of Early Childhood and Character Education*, 62–82. <https://doi.org/10.21580/joeccce.v2i1.10346>
- Rahmawati, D. A., & Azmy, B. (2025). Pengaruh Stop Moption Graphic Berbasis Aplikasi Interaktif terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1. *ARZUSIN*, 5(2), 419–427. <https://doi.org/10.58578/arzusin.v5i2.5099>
- Ramahwanti, I., & Mashudi, E. A. (2025). Efektivitas Permainan Ular Tangga Raksasa Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini. *Ash Shobiy*, 4(1), 28–34. <https://ejurnal.iiq.ac.id/index.php/Ash-Shobiy/article/view/2156>
- Royani, I., & Suryana, D. (2023). Peningkatan Kemampuan Konsep Bilangan melalui Bermain Ular Tangga pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 17–26. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.3705>
- Sari, B. F., & Raihana. (2021). Pengaruh Permainan Tradisional Engklek Terhadap Perkembangan Fisik Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(2), 1–10. [https://doi.org/10.25299/ge:jpiaud.2021.vol4\(2\).6743](https://doi.org/10.25299/ge:jpiaud.2021.vol4(2).6743)
- Septriani, V., & Yeni, I. (2023). Pengaruh Permainan Ular Tangga Raksasa Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di Taman Kanakkanak Islam Al-Azhar 32 Padang. *AURA: JURNAL PENDIDIKAN AURA*, 4(2), 128–136. <https://doi.org/10.37216/aura.v4i2.933>
- Setyaningsih, D., Sirjon, & Mamma, A. T. (2022). Meningkatkan Kemampuan Bekerjasama Anak Usia 5- 6 Tahun melalui Permainan Bakiak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 7036–7044. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.2573>
- Wahyuni, I. W., Muazimah, A., & Misda. (2020). Pengembangan Motorik Kasar Anak Melalui Permainan Tradisional Tarik Upih Berbasis Kearifan Lokal. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 8(1), 61–68. v <https://doi.org/10.23887/paud.v8i1.24307>
- Wardani, H., Astini, B. N., Rachmayani, I., & Astawa, I. M. S. (2021). Pengembangan Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun Di Desa Suradadi Kecamatan Terara Kabupaten Lombok Timur Tahun 2020. *Jurnal Paud Unram*, 1(1), 7–12. <https://doi.org/10.29303/jmp.v1i1.2884>
- Yuliandra, R., Gumantan, A., & Pratomo, C. (2023). Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia Dini Ditinjau dengan Model Permainan Ladder. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(4), 4190–4198. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i4.4391>