

MENINGKATKAN PERILAKU PROSOSIAL ANAK MELALUI ALAT PERMAINAN EDUKATIF ULAR TANGGA DI KELOMPOK A PPIT LUKMANUL HAKIM KABUPATEN GORONTALO

Vita Sari Mamonto ✉, IAIN Sultan Amai Gorontalo

Munirah, IAIN Sultan Amai Gorontalo

Sitti Rahmawati Talango, IAIN Sultan Amai Gorontalo

✉ vitamamonto23@gmail.com

Vol. 2, No. 1 (2025) Mei-Juli

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan perilaku prososial anak usia dini melalui penggunaan alat permainan edukatif ular tangga pada anak kelompok A di PPIT Lukmanul Hakim Kabupaten Gorontalo. Perilaku prososial yang dimaksud mencakup sikap berbagi, membantu, antusias, dan bekerja sama. Model penelitian adalah penelitian tindakan kelas oleh Kemmis dan Mc Taggart yang dilakukan secara kolaborasi dengan guru kelas. Subjek penelitian ini adalah sebagian anak di kelompok A PPIT Lukmanul Hakim Kabupaten Gorontalo. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi dan dokumentasi. Desain penelitian memiliki empat model yaitu: pengamatan, perencanaan tindakan dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan alat permainan edukatif ular tangga dapat meningkatkan perilaku prososial anak kelompok A PPIT Lukmanul Hakim Kabupaten Gorontalo. Dapat dilihat dari jumlah-jumlah persentase yang didapatkan. Pada saat prasiklus persentase rata-rata yakni 59% sebelum dilakukan tindakan, kemudian setelah dilakukan tindakan pada siklus I nilai persentase rata-rata meningkat yakni 98,54% dan meningkat lagi pada siklus II dengan nilai persentase rata-rata yakni 99,58%, sudah mencapai tingkat keberhasilan 75%. Maka dengan itu alat permainan edukatif ular tangga terbukti menjadi media yang efektif, menyenangkan, dan kontekstual dalam menstimulasi perilaku prososial anak kelompok A PPIT Lukmanul Hakim Kabupaten Gorontalo.

Kata Kunci: Anak Usia Dini, Perilaku Prososial, Permainan Ular Tangga

Abstract. This study aims to improve the prosocial behavior of early childhood through the use of educational snakes and ladders games in group A children at PPIT Lukmanul Hakim, Gorontalo Regency. The prosocial behavior in question includes the attitude of sharing, helping, being enthusiastic, and working together. The research model is classroom action research by Kemmis and Mc Taggart which is carried out in collaboration with class teachers. The subjects of this study were some children in group A of PPIT Lukmanul Hakim, Gorontalo Regency. Data collection techniques were carried out by means of observation and documentation. The research design has four models, namely: observation, action planning and reflection. The results of the study showed that educational snakes and ladders games can improve the prosocial behavior of children in group A of PPIT Lukmanul Hakim, Gorontalo Regency. It can be seen from the percentages obtained. During the pre-cycle, the average percentage was 59% before the action was taken, then after the action was taken in cycle I, the average percentage value increased to 98.54% and increased again in cycle II with an average percentage value of 99.58%, reaching a success rate of 75%. Therefore, the educational game of snakes and ladders has proven to be an effective, fun, and contextual media in stimulating prosocial behavior in children in Group A of PPIT Lukmanul Hakim, Gorontalo Regency.

Keywords: Early Childhood, Prosocial Behavior, Snakes and Ladders Game

PENDAHULUAN

Perkembangan sosial emosional sangat penting dikarenakan kemampuan ini dapat menentukan perilaku anak dalam berkomunikasi, berinteraksi sosial, dan beradaptasi dengan lingkungannya. Perkembangan sosial sangat penting untuk dikembangkan sejak dini agar mampu membentuk anak memiliki jiwa sosial yang tinggi. Perkembangan sosial pada umur 2-6 tahun anak belajar untuk menyesuaikan diri dan melakukan interaksi sosial melalui kegiatan bermain bersama teman sebayanya. (Higher Order, 2021:35)

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini bab IV pasal 10 ayat (6) menyatakan bahwa perilaku prososial anak dilihat dari kemampuan bermain bersama teman sebaya, memahami perasaan, merespon, sikap berbagi, serta sikap menghargai orang lain dari segi hak maupun pendapat, memiliki sikap kooperatif, toleran, menunjukkan

antusiasme dalam melakukan permainan kompetitif secara positif dan bersikap sopan. (Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini)

Perkembangan sosial anak kecil yang mendapat perhatian besar dari para pengasuh anak usia dini adalah aspek positif perkembangan moral, yang lebih dikenal saat ini sebagai perilaku prososial seperti empati, dimana anak mengekspresikan kasih sayang dengan menghibur atau menyenangkan seseorang dalam kesusahan atau dengan mengungkapkan perasaan anak lainnya, dimana anak-anak dapat berbagi atau memberikan miliknya kepada orang lain, kerja sama, dimana anak dapat bergiliran secara sukarela.

Perilaku Prososial bagi anak usia dini sangat penting untuk berkomunikasi dengan baik. Menurut peraturan Menteri pendidikan dan Kebudayaan bahwa perilaku prososial anak mampu bermain bersama teman sebaya, memahami perasaan, merespon, dan sikap berbagi. Sementara di PPIT Lukmanul Hakim tidak terlihat dari sebagian anak yang berperilaku prososial. Terhadap perkembangan sosial anak, perilaku prososial sangat penting diajarkan sejak dini agar anak dapat memiliki jiwa sosialnya yang baik.

Hasil pengamatan yang dilakukan di PPIT Lukmanul Hakim terdapat 11 anak dari 22 jumlah anak di kelompok A, atau sekitar 50% belum memiliki perilaku prososial, diantaranya tidak berbagi makanan, tidak mau bermain bersama teman sebaya, dan ada juga anak yang menangis tapi tidak bisa mengungkapkan apa yang membuat dia sedih. Di kelas tersebut guru masih menggunakan media konvensional sehingga tidak bisa menarik perhatian, sehingga perilaku prososial anak belum meningkat. Upaya yang dilakukan peneliti untuk meningkatkan perilaku prososial pada anak yaitu melalui alat permainan edukatif ular tangga yang dimodifikasi dengan ukuran besar, sehingga prososial mereka dapat meningkat dan mereka terbiasa berinteraksi sosial dengan baik sejak dini.

Salah satu metode atau cara memajukan perkembangan perilaku prososial yaitu dengan kegiatan bermain. Bermain ialah suatu aktivitas yang mendatangkan kesenangan bagi anak-anak serta berperan dalam membantu mengembangkan seluruh potensi pada dirinya. Pendekatan bermain juga bisa ditingkatkan melalui pemanfaatan media belajar yang sesuai, salah satunya adalah penggunaan permainan edukatif. Permainan edukatif biasa digunakan dalam kegiatan pembelajaran di PAUD agar kegiatan belajar lebih menyenangkan, ada unsur mendidik dan dapat merangsang anak. Salah satu kegiatan bermain dengan permainan edukatif adalah kegiatan bermain ular tangga.

Permainan ular tangga terbuat dari papan yang bergambar, dimodifikasi dengan ukuran besar, setiap kotaknya terdapat pertanyaan dan tantangan yang harus diselesaikan secara berkelompok sehingga mampu menarik perhatian anak. Jadi, anak akan bermain secara berkelompok, dengan demikian anak dapat bersosialisasi dalam lingkungan sekitar dan perilaku sosial anak dapat meningkat. Permainan ular tangga menjadi sarana yang baik untuk meningkatkan perilaku prososial pada anak. Kegiatan bermain ular tangga dapat merangsang anak bersosialisasi di lingkungan sekitar serta dapat dimainkan secara berkelompok dan bersama-sama sehingga terjadinya perilaku prososial dalam kegiatan bermain. (Aini, 2023:44)

Terdapat hasil studi penelitian sebelumnya, yang dilakukan oleh Ni Made, (Ni Made,2016:181) dengan judul "Meningkatkan Pengetahuan Kesehatan melalui Permainan Ular Tangga" bahwa terdapat perbedaan yang sangat signifikan pada pengetahuan kesehatan siswa antara sebelum dan setelah diberi permainan ular tangga

kesehatan, pengetahuan setelah diberi permainan ular tangga lebih baik dari pada sebelum diberi permainan. Permainan ular tangga yang Ni Made pakai berukuran kecil dan bergambar. Sementara berbeda dengan penelitian ini, peneliti berusaha memodifikasi permainan ular tangga yang berukuran besar, dadu berukuran besar, dan setiap kotaknya berisi pertanyaan dan tantangan yang harus diselesaikan bersama teman kelompok sehingga lebih menonjolkan aspek sosial dan interaksi antar anak, yang dapat memperkuat perilaku prososial mereka dengan cara yang lebih menyenangkan dan aktif dibandingkan dengan permainan ular tangga berukuran kecil yang lebih terbatas dalam ruang dan kesempatan berkolaborasi.

METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian tindakan kelas, karena bertujuan untuk menguji penggunaan media pembelajaran berupa alat permainan edukatif ular tangga dalam meningkatkan perilaku prososial anak di kelompok A PPIT Lukmanul Hakim. Penelitian tindakan kelas adalah suatu cara untuk meningkatkan kualitas tindakan melalui kolaborasi antara peneliti dan praktisi dengan melakukan intervensi dan memantau hasilnya. Dalam PTK, peneliti dan praktisi bekerja sama untuk meningkatkan kualitas tindakan melalui proses yang terinci, seperti diagnosis, perencanaan, pelaksanaan, pemantauan, dan analisis hasil. Dalam proses ini, penelitian praktisi dapat berbagi pengalaman dan kemampuan untuk meningkatkan kualitas tindakan. (Tanjung Sofia, 2024:45)

Melalui PTK, peneliti dan praktisi dapat berkolaborasi untuk menemukan solusi praktis yang langsung diterapkan di kelas. Dalam contoh ini, penggunaan permainan ular tangga sebagai intervensi untuk meningkatkan perilaku prososial anak dapat menjadi cara yang efektif untuk mengatasi masalah yang ada. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan kualitas pembelajaran tetapi juga memungkinkan guru untuk menjadi peneliti dalam konteks praktis yang relevan dengan kehidupan sehari-hari di kelas. Dengan demikian, PTK memberikan peluang bagi guru untuk terus meningkatkan praktik pengajaran mereka dan secara langsung mengatasi permasalahan yang dihadapi di kelas, sambil berkolaborasi dengan peneliti untuk menghasilkan pengetahuan yang bermanfaat bagi semua pihak.

Penelitian ini dilaksanakan di PPIT Lukmanul Hakim, Jl. Maridu Haya, kelurahan Hepuhulawa, kecamatan Limboto Barat, Kabupaten Gorontalo. Pemilihan tempat ini didasarkan pada adanya permasalahan yang terkait perilaku prososial pada sebagian anak di kelompok A. Penelitian dilaksanakan pada 21 Mei 2025 sampai dengan selesai. Subjek Penelitian ini adalah anak kelompok A yang berjumlah 22 orang anak, terdiri dari 22 orang anak, dari jumlah tersebut terdapat 11 anak yang belum menunjukkan perilaku prososial secara optimal. Sedangkan objek penelitian ini adalah meningkatkan perilaku prososial anak di kelompok A PPIT Lukmanul Hakim Kabupaten Gorontalo melalui penggunaan alat permainan edukatif ular tangga. Adapun teknik pengumpulan data ini, peneliti menggunakan teknik observasi wawancara dan dokumentasi

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan tindakan kelas (PTK) yang dilakukan pada anak kelompok A PPIT Lukmanul Hakim yang terletak di kelurahan Hepuhulawa, Jalan Mariduhaya, Kec. Limboto Barat, Kab. Gorontalo. Subjek

yang diteliti yaitu peserta didik berjumlah 22 orang anak terdiri dari 11 anak laki-laki dan 11 anak perempuan. Penelitian ini dilaksanakan dalam siklus I empat kali pertemuan dan siklus II dua kali pertemuan, setiap pertemuan berdasarkan RPPH sesuai dengan peraturan sekolah dan menggunakan instrument penelitian yang telah dibuat oleh peneliti.

Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah alat permainan edukatif ular tangga. Dengan menggunakan alat permainan tersebut dapat meningkatkan perilaku prososial pada anak. Peneliti pada observasi awal terdapat 11 anak yang masih kurang dalam perilaku prososial. Dimana anak tersebut tidak mau berbagi dengan teman, tidak mau bermain bersama, dan ada juga anak yang menangis tapi tidak bisa mengungkapkan apa yang membuat dia sedih. Kemudian dari masalah yang didapat dilapangan, peneliti membuat perencanaan terkait hal-hal yang akan dilakukan dalam penelitian. Penelitian dilakukan dalam beberapa siklus sementara peneliti mengambil data awal pada prasiklus.

Pra Siklus.

Pra siklus yang dilakukan untuk mengetahui keadaan awal perilaku prososial anak. Untuk meningkatkan perilaku prososial pada anak dapat dilakukan melalui alat permainan edukatif ular tangga. Peneliti melakukan observasi dan wawancara dengan wali kelas kemudian dibuktikan dengan prasiklus. Berdasarkan hasil penelitian maka perilaku prososial anak yang termasuk dalam ketegori belum berkembang (BB) tidak terdapat anak yang belum berkembang dalam perilaku prososial, namun terdapat anak yang masuk pada kategori mulai berkembang (MB) sekitar 40,90% atau 9 anak yaitu : MDFZ 36,36%, MDK 40,90%, MARR 34,09%, MTU 34,09%, MIFT 50%, MA 34,09%, MHH 27,27%, MHR 34,09%, KAYL 34,09%, anak yang termasuk pada kategori berkembang sesuai harapan (BSH) sekitar 7 anak yaitu AAU 54,54%, MHH 54,54%, SMA 75%, AAPD 75%, HQA 75%, NAB 75%, AMPL 75%, anak yang termasuk pada kategori berkembang sangat baik (BSB) sekitar 6 anak yaitu MHK 86,36%, ASR 79,54%, NAZ 77,27%, NMFD 86,36%, HRHY 88,63%, HAR 81,81%.

SIKLUS I

Berdasarkan hasil pengamatan dari pertemuan 1 hingga pertemuan 4, dianalisis untuk mengetahui sejauh mana perkembangan perilaku prososial anak setelah diberikan tindakan melalui alat permainan edukatif ular tangga.

Pertemuan pertama, indikator perilaku prososial seperti : kerja sama, berbagi, mengungkapkan perasaan, dan membantu teman masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari beberapa anak, yaitu MDFZ, MDK, MARR, MTU, MA, MHH, MHR, dan KAYL, yang masih termasuk dalam kategori Mulai Berkembang. 8 anak tersebut cenderung tidak mau berbagi mainan dan tidak mau bekerja sama dengan teman saat kegiatan berlangsung. Pelaksanaan pertemuan I menunjukkan adanya kemajuan awal dalam perilaku prososial anak, namun masih perlu strategi penguatan dan pengulangan agar semua indikator tercapai.

Pertemuan kedua, mulai terlihat adanya peningkatan dalam perilaku prososial anak, meskipun belum merata pada semua indikator. Beberapa anak mulai menunjukkan kemauan untuk berbagi dan bekerja sama,

meski masih dengan arahan dan pendampingan guru. Anak yang sebelumnya kurang aktif, mulai merespons ajakan teman meskipun belum sepenuhnya konsisten.

Pertemuan ketiga, perkembangan perilaku prososial semakin meningkat. Anak-anak tampak lebih antusias mengikuti permainan, mulai mampu menunggu giliran, saling berbagi, dan menunjukkan sikap saling membantu saat bermain. Namun anak masih perlu penguatan dari guru dalam hal ekspresi emosional dan konsistensi kerja sama.

Pertemuan keempat, sebagian besar anak telah mencapai indikator keberhasilan. Anak-anak menunjukkan perilaku prososial yang lebih konsisten, seperti saling menolong, berbagi giliran, dan menunjukkan empati terhadap teman. Nilai rata-rata kelas meningkat secara signifikan hingga mencapai 98,54%, yang tergolong dalam kategori Berkembang Sangat Baik.

Secara umum, hasil refleksi menunjukkan bahwa penggunaan alat permainan edukatif ular tangga dapat meningkatkan perilaku prososial anak dari kategori Mulai Berkembang menjadi Berkembang Sangat Baik. Namun demikian, peneliti memutuskan untuk melanjutkan ke Siklus II untuk memastikan konsistensi perilaku prososial anak dan memberikan penguatan yang lebih optimal terhadap indikator-indikator yang masih perlu ditingkatkan.

SIKLUS II

Berdasarkan Pada tahap refleksi Siklus II, peneliti melakukan analisis terhadap hasil tindakan lanjutan yang diberikan untuk memperkuat pencapaian perilaku prososial anak melalui alat permainan edukatif ular tangga. Pelaksanaan Siklus II bertujuan untuk memastikan bahwa perubahan positif yang terjadi pada Siklus I dapat dipertahankan dan ditingkatkan secara konsisten oleh seluruh anak dalam kelompok A PPIT Lukmanul Hakim. Rata-rata persentase pencapaian perilaku prososial pada Siklus II menunjukkan peningkatan stabil dan konsisten, serta tetap berada dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Berdasarkan hasil tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa tindakan melalui alat permainan edukatif ular tangga terbukti efektif dalam meningkatkan perilaku prososial anak kelompok A PPIT Lukmanul Hakim.

Berdasarkan peningkatan perilaku prososial anak secara menyeluruh, peneliti melakukan selisih perbandingan hasil antara tahap prasiklus, Siklus I, dan Siklus II. Perbandingan ini bertujuan untuk melihat sejauh mana efektivitas tindakan yang diberikan melalui alat permainan edukatif ular tangga dalam mengembangkan perilaku prososial anak kelompok A di PPIT Lukmanul Hakim.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi pada tahap prasiklus di kelompok A PPIT Lukmanul Hakim Kabupaten Gorontalo, diperoleh data bahwa perilaku prososial anak masih tergolong rendah. Hal ini ditunjukkan oleh rata-rata capaian nilai perilaku prososial anak yang hanya mencapai 59%, yang berada pada kategori cukup, bahkan mendekati kategori rendah. Beberapa indikator perilaku prososial yang diamati mencakup: inisiatif dalam membantu teman, sikap berbagi, antusiasme dalam bermain bersama, serta kemampuan bekerja sama.

Dalam kenyataannya, sebagian besar anak cenderung bermain sendiri-sendiri, menunjukkan minimnya interaksi sosial yang positif antar anak. Beberapa anak dengan nilai sangat rendah, seperti MHH (27,27%) dan KAYL (34,09%), memperlihatkan hampir tidak adanya perilaku prososial yang diharapkan. Anak-anak ini tampak pasif dalam kegiatan kelompok, enggan berbagi mainan, dan kurang merespon ajakan teman. Di sisi lain, anak-anak seperti AUU (54,54%) dan MIFT (50%) menunjukkan sedikit kemajuan namun masih jauh dari kategori tinggi.

Menurut Eisenberg, perilaku prososial adalah tindakan sukarela yang bertujuan membantu orang lain dan tidak selalu mengharapkan imbalan. Perilaku ini meliputi berbagi, menolong, bekerja sama, dan menunjukkan empati terhadap sesama. Pada usia dini, terutama pada usia 4-5 tahun seperti anak kelompok A, kemampuan ini belum sepenuhnya berkembang secara optimal dan sangat dipengaruhi oleh lingkungan sosial serta pembiasaan yang diberikan oleh orang dewasa, baik di rumah maupun di sekolah.

Selain itu ada salah satu faktor yang memengaruhi rendahnya perilaku prososial pada anak adalah lingkungan keluarga, khususnya pada anak yang merupakan anak tunggal dalam keluarganya. Berdasarkan hasil observasi dan data yang diperoleh, anak yang tidak memiliki saudara kandung cenderung memiliki pengalaman interaksi sosial yang terbatas di rumah. Hal ini berdampak pada kurangnya kesempatan anak untuk belajar berbagi, bekerja sama, serta memahami perasaan orang lain sejak dini. Sebagai anak satu-satunya, mereka terbiasa menjadi pusat perhatian dan sering mendapatkan apa yang diinginkan tanpa perlu bersaing atau berbagi, sehingga keterampilan sosial seperti tolong-menolong dan empati tidak terbentuk secara optimal.

Masa kanak-kanak menandai periode signifikan dalam proses perkembangan. Pertumbuhan biologis dan fisik berlangsung dengan kecepatan yang mengagumkan. Sementara dari sudut pandang sosial, anak masih mengaitkan diri mereka erat dengan lingkungan yang akrab, terutama keluarga. Oleh karena itu, pada masa kanak-kanak ini, peran keluarga menjadi sangat penting dalam mempersiapkan anak untuk melangkah ke dunia yang lebih luas, terutama dalam konteks lingkungan pendidikan seperti sekolah.

Dengan kata lain, hasil ini menunjukkan adanya kebutuhan mendesak akan intervensi atau program yang dirancang untuk menstimulasi perilaku prososial anak, melalui pendekatan yang menyenangkan dan kontekstual, seperti melalui metode bermain kooperatif atau kegiatan berbasis proyek kelompok. Dalam konteks ini, alat permainan edukatif seperti ular tangga dapat menjadi media yang efektif untuk menstimulasi interaksi sosial yang sehat dan menyenangkan antar anak. Melalui permainan yang bersifat kooperatif, anak-anak dilatih untuk menunggu giliran, membantu teman yang kesulitan, serta belajar menerima kekalahan dan kemenangan secara positif. Permainan juga memberikan ruang alami bagi anak untuk menunjukkan dan mengembangkan perilaku prososial seperti empati dan kerja sama. Hal ini diperkuat dengan hasil penelitian lain yang menyatakan bahwa kegiatan bermain ular tangga dikatakan dapat merangsang anak bersosialisasi di lingkungan sekitar serta dapat dimainkan secara berkelompok dan bersama-sama sehingga memungkinkan terjadinya perilaku prososial dalam kegiatan bermain tersebut.

KESIMPULAN

Berdasarkan dari hasil penelitian dan pembahasan yang diperoleh peneliti di PPIT Lukmanul Hakim Kabupaten Gorontalo, maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Terjadi peningkatan pada perilaku prososial anak melalui alat permainan edukatif ular tangga. Data prasiklus awal, awalnya menunjukkan persentase siswa yang memiliki perilaku prososial hanya 59% meningkat menjadi 98,54% pada siklus I dan meningkat lagi pada siklus II sebanyak 99,58%. Dengan demikian selisih perbandingan dari prasiklus – siklus I 37,81%, siklus I – siklus II 0,93%.
2. Perilaku prososial ditingkatkan melalui alat permainan edukatif ular tangga. Siklus I sebanyak IV kali pertemuan dan siklus II sebanyak II kali pertemuan. Pelaksanaan permainan ular tangga diawali dengan mendesain/modifikasi dengan ukuran besar serta petak yang berisikan pertanyaan dan tantangan. Untuk kegiatannya, anak-anak dibagi menjadi beberapa kelompok kemudian disetiap petak ular tangga terdapat pertanyaan dan tantangan yang harus diselesaikan bersama teman kelompok dalam hal ini berbagi dengan teman, membantu teman dalam kesulitan, menyelesaikan permainan seperti menyusun puzzle bersama-sama, membuat menara dari gelas plastik bersama-sama, dan anak mengungkapkan perasaannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, Marisa, Yuniza, Nursihah, Arif, And Kurnia, Aam. "Perkembangan Perilaku Prososial Anak Usia Dini Melalui Permainan Ular Tangga" 3 No 1 (2023): 1–44.
- Aini, Marisa, Yunizar, Nursihah, Arif, And Kurnia Aam. "Perkembangan Perilaku Prososial Anak Usia Dini melalui Permainan Ular Tangga." *Keasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat* Vol. 3 No 1 (2023): 33–44.
- Aprilyani Ratnasartika, Fahlevi Reza, Nurlina Nurlina, Wulandari Ratna, Nurhidayatullah Nurhidayatullah, And Pranajaya Syatria Adymas. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Cetakan Pertama. Padang Sumatera Barat: Get Press Indonesia, 2022.
- Fitria, Fitria, Utomo, Hanggara, Budi, And Dwiyanti, Linda. "Pembentukan Perilaku Prososial Anak Usia Dini Melalui Permainan Kooperatif." *Jpp Paud Fkip Untirta* 7 Nomor 2 (2020): 123–32.
- Gandana, Gilar. *Alat Permainan Edukatif*. Arg.Id, N.D.
- Hamzah, Nur. *Pengembangan Sosial Anak Usia Dini*. 1st Ed. Pontianak, 2015.
- Janice J. Beaty. *Observasi Perkembangan Anak Usia Dini*. 7th Ed. Kencana, 2013.
- Karim, Muhammad, Busyro And Wifroh, Herlinah, Siti. "Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini Melalui Alat Permainan Edukatif." *Jurnal Pgpaud Trunojoyo* 1, Nomor 2 (N.D.): 76–146.
- Khadijah, Khadijah And Zahriani, Nurul. *Perkembangan Sosial Anak Usia Dini Teori Dan Strateginya*. 1st Ed. Medan Sunggal: Merdeka Kreasi Group, 2021.
- La, Hewi, And Surpida, Surpida. "Permainan Dadu Pada Pengembangan Perilaku Prososial Anak Di RA An-Nur Kota Kendari." *Journal Of Early Childhood Education And Development* 1, No 2 (2019): 115–28.
- Lestari, Ade, Tria, Hapidin, Hapidin, And Akbar, Zarina. "Pengembangan Media Storybook Pic-Pop Berbasis Budaya Lokal Palembang Untuk Meningkatkan Perilaku Prososial Anak Usia Dini." *AL-ASASIYYA: Journal Basic Of Education* 4, No.1 (2019).
- Maryamah, Elisa And Pramono, Pramono. "Pengembangan Permainan Edukatif Ular Tangga Eduka Untuk Menstimulasi Aktivitas Gerak Anak Usia 5-6 Tahun." *Innovative: Journal Of Social Science Research* 4 Nomor 5 (2024): 1640–50.
- anjung, Sofia, Darinda, Pinem, Irmina, Mailani, Elvi, And Ambarwati, Nova, Florentina. *Penelitian Tindakan Kelas*. 1st Ed. Kota Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2024.

- Wati, Anjelina. "Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar." *MAHAGURU 2*– No. 1 (2021): 68–73.
- Wulanyani, Ni Made, Swasti. "Meningkatkan Pengetahuan Kesehatan Melalui Permainan Ular Tangga." *PS. Psikologi Fakultas Kedokteran Universitas Udayana* 40, NO. 2 (2013): 181–92.
- Yasbiati, Yasbiati And Gandana, Gilar. *Alat Permainan Edukatif Untuk Anak Usia Dini Teori Dan Konsep Dasar*. Tasik Malaya: Ksatria Siliwangi, 2018.