



Permainan Papan Ular Tangga sebagai Media Pembelajaran Inovatif untuk Mendukung Kemandirian dan Resiliensi Anak Usia Dini

Wus'atul Maghfiroh¹, Ruqoyyah Fitri², dan Miftahul Jannah³

^{1,2} Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Surabaya

³ Psikologi, Universitas Negeri Surabaya

ABSTRAK. Permainan edukatif merupakan media pembelajaran yang dapat mendukung perkembangan anak secara holistik, termasuk aspek sosial emosional. Salah satu permainan yang sering digunakan pada anak usia dini adalah permainan papan ular tangga. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peran permainan papan ular tangga sebagai media pembelajaran dalam mendukung kemandirian dan resiliensi anak usia dini. Penelitian ini menggunakan metode Systematic Literature Review (SLR) dengan kerangka PRISMA. Sumber data diperoleh dari Google Scholar serta jurnal terindeks SINTA dan Scopus. Dari 65 artikel yang teridentifikasi, sebanyak 15 artikel dipilih berdasarkan kriteria inklusi dan eksklusi. Data dianalisis menggunakan sintesis naratif melalui ekstraksi data, reduksi data, pengelompokan temuan berdasarkan aspek kemandirian dan resiliensi, serta interpretasi pola temuan. Hasil kajian menunjukkan bahwa permainan papan ular tangga menciptakan pembelajaran interaktif, mendorong partisipasi aktif, pengambilan keputusan, kepatuhan terhadap aturan, kesabaran menunggu giliran, serta kemampuan menghadapi keberhasilan dan kegagalan. Dengan demikian, permainan papan ular tangga dapat menjadi media pembelajaran alternatif untuk mendukung kemandirian dan resiliensi anak usia dini.

Kata Kunci : Kemandirian; Resiliensi; Permainan Ular Tangga

ABSTRACT. Educational games are learning media that can support children's holistic development, including social-emotional aspects. One game commonly used in early childhood learning is the snakes and ladders board game. This study aims to analyze the role of the snakes and ladders board game as a learning medium in supporting independence and resilience in early childhood. This study employed a Systematic Literature Review (SLR) method using the PRISMA framework. Data sources were obtained from Google Scholar and journals indexed in SINTA and Scopus. Of the 65 articles identified, 15 were selected based on inclusion and exclusion criteria. The data were analyzed using narrative synthesis through data extraction, data reduction, grouping of findings based on aspects of independence and resilience, and interpretation of emerging patterns. The findings show that the snakes and ladders board game creates interactive learning, encourages active participation, decision-making, rule-following, patience in taking turns, and the ability to deal with success and failure. Therefore, the snakes and ladders board game can serve as an alternative learning medium to support independence and resilience in early childhood.

Keyword : Independence; Resilience; Snake And Ladder Game

Copyright (c) 2026 Wus'atul Maghfiroh dkk.

✉ Corresponding author : Wus'atul Maghfiroh

Email Address : firohwusatul@gmail.com

Received 12 Mei 2026, Accepted 30 Juni 2026, Published 30 Juni 2026

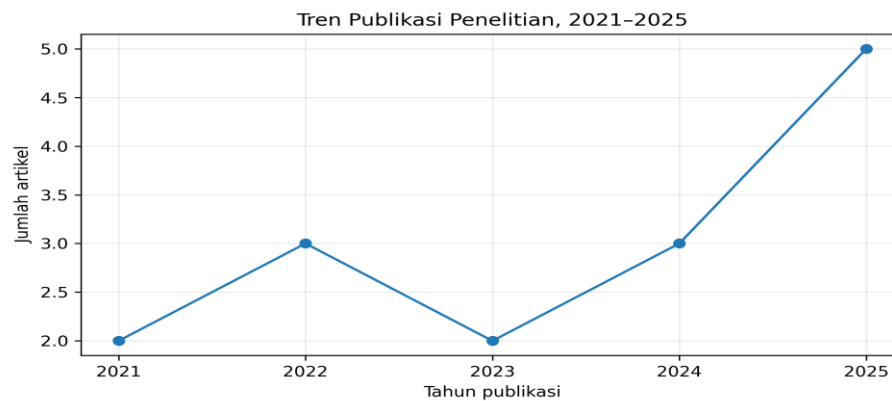
PENDAHULUAN

Perkembangan kemandirian dan resiliensi pada anak usia dini menjadi perhatian penting dalam pendidikan karena kedua kemampuan tersebut berperan dalam membantu anak menghadapi berbagai tantangan selama proses pembelajaran. Kemandirian pada anak usia dini berkaitan dengan kemampuan anak untuk melakukan aktivitas secara mandiri, mengambil keputusan, serta bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan dalam kegiatan belajar [1]. Kemampuan tersebut penting dikembangkan sejak usia dini karena dapat mempengaruhi kemampuan anak dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan sosial dan akademik pada tahap perkembangan selanjutnya. Selain itu, resiliensi juga berperan sebagai kemampuan individu untuk bertahan, beradaptasi, serta bangkit kembali ketika menghadapi kesulitan atau kegagalan dalam proses belajar [2].

Namun, dalam praktik pembelajaran di pendidikan anak usia dini, pengembangan kemandirian dan resiliensi anak masih belum optimal [3]. Beberapa kegiatan pembelajaran masih cenderung berpusat pada guru sehingga kesempatan anak untuk mengambil keputusan, menyelesaikan masalah secara mandiri, serta menghadapi tantangan dalam kegiatan belajar menjadi terbatas [4]. Kondisi tersebut berpotensi menghambat perkembangan kemampuan anak dalam mengelola pengalaman belajar serta menghadapi situasi yang menuntut ketekunan dan ketahanan diri [5]. Padahal, keterlibatan aktif anak dalam proses pembelajaran dapat membantu meningkatkan kemampuan regulasi diri dan kemandirian anak sejak usia dini.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa kemandirian dan resiliensi yang berkembang sejak anak usia dini memiliki peran penting terhadap keberhasilan perkembangan anak pada tahap selanjutnya. Penelitian yang dilakukan oleh [6] menunjukkan bahwa perkembangan kemampuan sosial dan emosional sejak usia dini berkontribusi terhadap kesiapan belajar serta keberhasilan akademik anak pada jenjang pendidikan berikutnya. Selain itu, [7] menjelaskan bahwa resiliensi pada anak berfungsi sebagai kapasitas untuk menghadapi tekanan, mengatasi kegagalan, serta tetap mempertahankan motivasi dalam proses belajar dan perkembangan. Selanjutnya, James J. Heckman dan Tim Kautz juga menyatakan bahwa perkembangan keterampilan sosial dan emosional yang positif pada masa kanak-kanak berperan dalam membentuk kemampuan anak untuk beradaptasi, mengelola tantangan, serta mendukung keberhasilan pada tahap perkembangan berikutnya [8].

Perkembangan penelitian mengenai penggunaan permainan sebagai media pembelajaran pada anak usia dini juga menunjukkan adanya perhatian yang semakin besar dalam beberapa tahun terakhir. Untuk melihat kecenderungan perkembangan penelitian tersebut, berikut disajikan tren publikasi penelitian yang relevan berdasarkan tahun publikasi.



Gambar 1. Tren Publikasi Penelitian tentang Permainan Ular Tangga sebagai Media Pembelajaran Anak Usia Dini Tahun 2021–2025

Berdasarkan Gambar 1, jumlah publikasi yang dianalisis menunjukkan pola yang berfluktuasi tetapi tetap memperlihatkan keberlanjutan penelitian selama periode 2021–2025. Jumlah artikel meningkat dari 2 artikel pada 2021 menjadi 5 artikel pada 2025, dengan 3 artikel pada 2022, 2 artikel pada 2023, dan 3 artikel pada 2024. Pola tersebut menunjukkan bahwa permainan ular tangga masih menjadi salah satu media yang dikaji dalam pembelajaran anak usia dini. Meskipun demikian, penelitian yang secara khusus mengkaji kemandirian dan resiliensi secara bersamaan masih terbatas. Sebagian besar penelitian yang ditemukan lebih berfokus pada aspek kognitif, kepercayaan diri, keterampilan sosial, sosial-emosional, dan kemampuan pemecahan masalah.

Salah satu pendekatan yang dapat mendukung pengembangan kemandirian dan resiliensi anak adalah melalui kegiatan bermain [9]. Bermain merupakan aktivitas yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini karena memberikan kesempatan bagi anak untuk belajar secara aktif melalui pengalaman langsung [10]. Pembelajaran berbasis permainan juga dapat meningkatkan keterlibatan anak dalam kegiatan belajar serta memberikan pengalaman belajar yang bermakna [11]. Selain itu, permainan edukatif juga terbukti mampu membantu mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak usia dini secara menyeluruh [12].

Salah satu jenis permainan yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran adalah permainan papan (board game). Permainan papan memiliki karakteristik berupa aturan permainan, sistem giliran, serta interaksi antar pemain yang dapat memberikan pengalaman belajar yang melibatkan pengambilan keputusan dan pengendalian emosi anak [13]. Selain itu, permainan papan juga dapat mendorong anak untuk belajar menghadapi keberhasilan maupun kegagalan selama permainan berlangsung [14]. Aktivitas bermain yang melibatkan aturan dan interaksi sosial juga dapat membantu anak mengembangkan keterampilan sosial serta kemampuan pemecahan masalah [15].

Permainan ular tangga merupakan salah satu permainan papan yang sederhana dan mudah diterapkan dalam kegiatan pembelajaran anak usia dini [16]. Dalam permainan ular tangga, anak dapat mengalami berbagai situasi seperti keberhasilan ketika mendapatkan tangga maupun kemunduran ketika harus turun melalui ular. Situasi tersebut memberikan pengalaman belajar yang memungkinkan anak untuk mengelola emosi, menerima hasil permainan, serta tetap melanjutkan permainan

meskipun mengalami kegagalan [17]. Pengalaman tersebut berpotensi mendukung perkembangan kemandirian dan resiliensi anak dalam kegiatan pembelajaran.

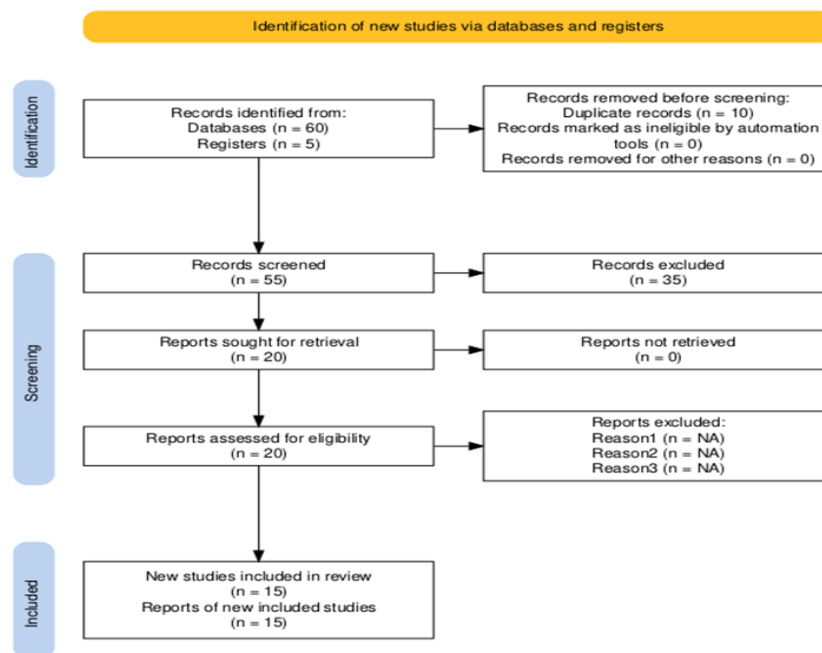
Meskipun berbagai penelitian telah membahas penggunaan permainan papan dalam pembelajaran anak usia dini, sebagian besar penelitian sebelumnya lebih menyoroti pengaruh permainan terhadap perkembangan kognitif anak, seperti kemampuan berhitung dan pemecahan masalah. Penelitian lain juga menunjukkan bahwa permainan ular tangga dapat meningkatkan keterlibatan anak dalam kegiatan pembelajaran serta membantu anak memahami konsep belajar secara lebih menyenangkan. Namun, penelitian yang secara khusus mengkaji peran permainan papan dalam mendukung perkembangan kemandirian dan resiliensi anak usia dini masih relatif terbatas. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan penelitian yang perlu dikaji lebih lanjut dalam konteks pembelajaran anak usia dini.

Berdasarkan kesenjangan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis berbagai hasil penelitian sebelumnya mengenai penggunaan permainan ular tangga dalam pembelajaran anak usia dini melalui pendekatan *systematic literature review*. Kajian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih komprehensif mengenai potensi permainan ular tangga sebagai media pembelajaran yang dapat mendukung perkembangan kemandirian dan resiliensi anak usia dini.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Systematic Literature Review* (SLR) untuk mengkaji secara sistematis penelitian terkait penggunaan permainan papan dalam mendukung kemandirian dan resiliensi anak usia dini. Metode ini dipilih karena mampu mengintegrasikan temuan dari berbagai penelitian sebelumnya sehingga menghasilkan pemahaman yang komprehensif dan berbasis bukti [18]. Data yang digunakan berupa data sekunder yang diperoleh dari artikel jurnal ilmiah yang relevan dengan topik penelitian.

Pengumpulan data dilakukan melalui penelusuran pada database Google Scholar, jurnal terindeks SINTA, dan Scopus dengan menggunakan kata kunci “board game”, “snake and ladder”, “game-based learning”, “independence”, dan “resilience”. Instrumen penelitian berupa lembar dokumentasi untuk mencatat informasi penting dari setiap artikel, seperti tujuan penelitian, metode, dan temuan utama. Artikel yang digunakan merupakan artikel yang telah melalui proses *peer-review* untuk menjamin kualitas data. Proses seleksi artikel dilakukan menggunakan kerangka PRISMA (*Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses*).



Gambar 2. Diagram Alur PRISMA

Berdasarkan Gambar diagram alur PRISMA, proses identifikasi artikel dimulai dengan menemukan 65 artikel yang berasal dari 60 database jurnal dan 5 register lainnya. Pada tahap awal dilakukan penghapusan artikel duplikat sehingga terdapat 10 artikel yang dihapus, sehingga tersisa 55 artikel yang masuk pada tahap screening. Pada tahap screening, artikel diseleksi berdasarkan judul dan abstrak yang relevan dengan topik penelitian. Hasil penyaringan menunjukkan bahwa 35 artikel tidak sesuai dengan kriteria penelitian, sehingga dieliminasi dari proses seleksi. Selanjutnya terdapat 20 artikel yang dilanjutkan ke tahap pencarian teks lengkap (reports sought for retrieval), dan seluruh artikel tersebut berhasil diperoleh (reports not retrieved = 0).

Pada tahap eligibility, artikel dianalisis secara lebih mendalam berdasarkan kesesuaian topik penelitian, fokus pada pembelajaran anak usia dini, serta penggunaan permainan sebagai media pembelajaran. Dari proses ini terdapat beberapa artikel yang tidak memenuhi kriteria inklusi sehingga dieliminasi. Setelah melalui seluruh tahapan seleksi tersebut, diperoleh 15 artikel yang memenuhi kriteria dan selanjutnya digunakan sebagai sumber utama dalam analisis penelitian ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis terhadap 15 artikel yang telah memenuhi kriteria inklusi, ditemukan bahwa pembelajaran berbasis permainan, khususnya board game, memberikan kontribusi signifikan dalam meningkatkan keterlibatan anak dalam proses pembelajaran. Pembelajaran berbasis permainan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga anak menunjukkan partisipasi aktif dan mampu mempertahankan perhatian lebih lama dibandingkan pembelajaran konvensional [19]. Kondisi ini menunjukkan bahwa aktivitas bermain mendorong keterlibatan kognitif dan emosional anak secara simultan [20].

Permainan ular tangga sebagai salah satu permainan papan yang menghadirkan struktur permainan yang jelas melalui aturan dan konsekuensi, sehingga anak mampu memahami hubungan sebab-akibat dalam aktivitas belajar [21]. Struktur permainan yang melibatkan aturan dan giliran juga menunjukkan bahwa anak mampu mengembangkan kontrol diri dalam situasi sosial.

Secara keseluruhan, hasil sintesis dari 15 artikel yang dianalisis dirangkum pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Ringkasan Hasil Analisis Artikel Penelitian

No	Penulis (Tahun)	Judul	Metode	Hasil Utama
1	Nugroho & Fikri (2025)	The Effect of Augmented Reality-Based Snake and Ladder Game on Early Childhood Cognitive Development	Eksperimen	Penggunaan permainan ular tangga berbasis augmented reality terbukti meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini secara signifikan dibandingkan metode pembelajaran konvensional.
2	Robilah dkk. (2022)	Upaya Meningkatkan Kemandirian Anak dengan Metode Bermain melalui Permainan Ular Tangga	Penelitian tindakan kelas/PTK	Permainan ular tangga dapat meningkatkan kemandirian anak, mengikuti aturan, menyelesaikan tugas.
3	Rahmayani & Sumitra (2022)	Pembelajaran Berhitung Melalui Media Permainan Ular Tangga pada Anak Usia Dini	Penelitian tindakan kelas	Media permainan ular tangga efektif meningkatkan kemampuan berhitung anak usia dini karena memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan.
4	Jelita & Seftina (2025)	Snakes and Ladders Game Increases Counting Interest in Young Children	Eksperimen	Permainan ular tangga meningkatkan minat anak dalam belajar berhitung serta meningkatkan partisipasi anak dalam kegiatan pembelajaran matematika dasar.
5	Wardhani dkk. (2021)	The Effectiveness of Snakes and Ladders Game for the Social-Emotional Development of Children in the Pandemic Time Covid-19	Mixed method	Permainan ular tangga digunakan untuk menstimulasi perkembangan sosial-emosional anak melalui kegiatan bermain yang melibatkan interaksi, kerja sama, toleransi, dan kepedulian terhadap orang lain.
6	Ulpi dkk. (2025)	Meningkatkan Percaya Diri Anak dengan Permainan Ular Tangga Edukasi	Kualitatif deskriptif	Permainan papan ular tangga dapat meningkatkan pengetahuan kesehatan anak secara efektif melalui pendekatan pembelajaran berbasis permainan.
7	Eriksson dkk. (2021)	The Behavioral Effects of Cooperative and Competitive Board Games in Preschoolers	Eksperimen	Board game kooperatif dan kompetitif memengaruhi perilaku anak prasekolah, sehingga mendukung kajian tentang permainan papan dalam perkembangan sosial anak.
8	Aprilia dkk. (2024)	Permainan Ular Tangga Edukasi untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Anak Usia Dini	Penelitian tindakan kelas/PTK	Permainan ular tangga edukasi terbukti meningkatkan kepercayaan diri anak usia dini.
9	Berta (2024)	Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Raksasa terhadap Kepercayaan	Eksperimen	Kepercayaan diri anak meningkat dari nilai pretest 46 menjadi posttest 59, dan hasil uji menunjukkan pengaruh signifikan.

			Diri Anak Usia Dini 5-6 Tahun		
10	Wardhani (2021)	dkk.	The Effectiveness of Snakes and Ladders Game for the Social-Emotional Development of Children in the Pandemic Time Covid-19	Mixed method	Permainan ular tangga digunakan untuk mengukur dan menstimulasi perkembangan sosial-emosional anak.
11	Piliang (2025)	dkk.	Tanggofun: The Effectiveness of Modified Snakes and Ladders Games in Improving Children's Social Skills	Kuasi eksperimen , two-group pretest-posttest	Permainan ular tangga modifikasi dengan tantangan sosial meningkatkan keterampilan sosial anak TK secara signifikan.
12	Lestari & Halifah (2024)		Penerapan Media Ular Tangga untuk Mengembangkan Aspek Kesadaran Diri pada Anak Usia Dini	Kualitatif	Setelah penerapan media ular tangga, anak lebih memahami aturan permainan dan menunjukkan sikap lebih disiplin.
13	Moya-Higueras dkk. (2023)		Playing Gebeta in Preschool: Informal Pathways to Early Numeracy	Randomized Controlled Trial/RCT	Bermain board game dan card game modern dapat mendukung fungsi eksekutif anak, terutama updating, inhibition, dan flexibility.
14	Nardiyanti (2023)	dkk.	Efektivitas Permainan Ular Tangga Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia 4 -5 Tahun	Research and Development	Media permainan papan matematika yang dikembangkan terbukti valid dan efektif untuk meningkatkan kemampuan numerasi anak usia dini.
15	Kusmaryati (2023)	dkk.	Congklak Game Based Learning for Early Childhood Numeracy Growth	Eksperimen	Hasil penelitian menunjukkan permainan ular tangga meningkatkan perkembangan anak secara signifikan, rata-rata skor meningkat dari 9,61 menjadi 16 dengan p-value 0,000.

Hasil sintesis menunjukkan bahwa permainan ular tangga memiliki potensi untuk mendukung kemandirian anak melalui aktivitas yang memberi kesempatan kepada anak untuk melakukan tindakan secara langsung, mengikuti aturan, mengambil keputusan sederhana, dan menyelesaikan bagian permainan yang menjadi tanggung jawabnya. Temuan Robilah dkk. (2022), misalnya, secara langsung menunjukkan keterkaitan permainan ular tangga dengan kemandirian. Sementara itu, penelitian lain mengenai board game menunjukkan pentingnya struktur permainan dan kesempatan anak untuk berpartisipasi secara aktif. Dengan demikian, aspek kemandirian lebih tepat dipahami melalui perilaku yang muncul selama aktivitas permainan, bukan semata-mata dari penggunaan media ular tangga.

Berdasarkan hasil analisis terhadap 15 artikel penelitian, ditemukan bahwa permainan papan ular tangga memiliki kecenderungan digunakan sebagai media pembelajaran yang efektif bagi anak usia dini. Temuan dari berbagai artikel menunjukkan bahwa permainan ini tidak hanya membantu anak memahami materi pembelajaran, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif, kemampuan mengikuti aturan, menunggu giliran, mengambil keputusan, serta berinteraksi dengan teman sebaya.

Aktivitas tersebut menunjukkan bahwa permainan ular tangga berpotensi mendukung perkembangan kemandirian anak.

Melalui kegiatan bermain, anak memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus melatih kemampuan kognitif seperti berhitung, pemecahan masalah, dan fungsi eksekutif [22]. Selain itu, permainan ini juga dapat meningkatkan minat belajar serta partisipasi anak dalam kegiatan pembelajaran. Dalam proses bermain, anak belajar mengikuti aturan permainan, menggunakan alat permainan secara mandiri, serta berani terlibat dalam aktivitas kelompok sehingga dapat mengembangkan kemandirian dan kepercayaan diri [23]. Permainan ular tangga juga berperan dalam meningkatkan keterampilan sosial dan perkembangan sosial-emosional anak melalui interaksi, kerja sama, dan komunikasi dengan teman sebaya [24]. Dengan demikian, permainan papan ular tangga dapat digunakan sebagai media pembelajaran inovatif yang mampu mendukung perkembangan kognitif, sosial-emosional, serta sikap mandiri pada anak usia dini.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis permainan memberikan pengaruh positif terhadap perkembangan kemampuan anak. Melalui kegiatan bermain yang terstruktur, anak memperoleh kesempatan untuk belajar secara aktif dan terlibat langsung dalam proses pembelajaran [23]. Aktivitas tersebut membuat anak lebih mudah memahami nilai-nilai yang disampaikan karena mereka tidak hanya mendengar penjelasan, tetapi juga mengalami secara langsung melalui permainan. Ketika anak terlibat dalam kegiatan yang menyenangkan, perhatian dan motivasi belajar mereka cenderung meningkat [25]. Kondisi ini membuat proses pembelajaran menjadi lebih bermakna karena anak mampu mengaitkan pengalaman bermain dengan pemahaman terhadap perilaku yang diharapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Selama proses kegiatan berlangsung, terlihat adanya perubahan perilaku pada anak yang menunjukkan peningkatan kemampuan dalam berbagai aspek perkembangan. Anak mulai menunjukkan sikap yang lebih mandiri ketika menyelesaikan tugas yang diberikan serta berusaha menemukan solusi saat menghadapi kesulitan dalam permainan. Selain itu, anak juga tampak lebih berani mengambil keputusan dan bertanggung jawab terhadap pilihan yang mereka buat selama permainan berlangsung. Perubahan tersebut menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran yang melibatkan pengalaman langsung dapat membantu anak mengembangkan kemampuan untuk mengatasi tantangan serta membangun sikap percaya diri dalam menghadapi berbagai situasi [26].

Kegiatan bermain dalam pembelajaran memberikan pengalaman yang bermakna karena anak belajar melalui interaksi dengan lingkungan sekitarnya [27]. Ketika anak mengikuti aturan permainan dan menghadapi berbagai situasi yang muncul selama permainan berlangsung, mereka secara tidak langsung belajar memahami konsekuensi dari setiap tindakan yang dilakukan [28]. Proses ini membantu anak mengembangkan kemampuan berpikir yang lebih logis serta belajar mempertimbangkan berbagai kemungkinan sebelum mengambil keputusan. Dengan demikian, permainan tidak hanya

berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang dapat membantu anak memahami nilai-nilai penting melalui pengalaman nyata.

Selain memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, permainan edukatif juga berperan dalam mengembangkan kemampuan sosial dan emosional anak. Selama kegiatan bermain, anak belajar untuk bekerja sama dengan teman, menunggu giliran, serta menghargai aturan yang telah disepakati bersama. Interaksi yang terjadi selama permainan juga membantu anak belajar mengelola emosi ketika menghadapi kemenangan maupun kekalahan [29]. Pengalaman tersebut penting bagi perkembangan anak karena dapat membantu mereka membangun kemampuan untuk beradaptasi dengan lingkungan sosial serta mengembangkan sikap yang lebih positif dalam berinteraksi dengan orang lain.

Secara keseluruhan, hasil kajian ini menunjukkan bahwa permainan papan ular tangga memiliki kontribusi sebagai media pembelajaran yang tidak hanya mendukung perkembangan kognitif, tetapi juga perkembangan sosial-emosional anak usia dini. Kontribusi utama penelitian ini adalah menyajikan sintesis dari berbagai penelitian terdahulu mengenai penggunaan permainan ular tangga dan mengaitkannya dengan aspek kemandirian serta resiliensi anak. Temuan ini memperluas pemahaman bahwa permainan ular tangga tidak hanya dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan berhitung, mengenal angka, atau hasil belajar, tetapi juga dapat menjadi strategi pembelajaran yang membantu anak belajar mengambil keputusan, mengikuti aturan, menunggu giliran, bekerja sama, serta menghadapi keberhasilan dan kegagalan secara lebih positif.

KESIMPULAN

Penelitian ini menegaskan bahwa permainan papan ular tangga memiliki relevansi sebagai media pembelajaran inovatif dalam pendidikan anak usia dini, khususnya untuk mendukung pengembangan kemandirian dan resiliensi anak. Novelty penelitian ini terletak pada penyajian sintesis literatur yang tidak hanya memandang permainan ular tangga sebagai media untuk meningkatkan aspek kognitif, tetapi juga sebagai strategi pembelajaran yang dapat menstimulasi aspek sosial-emosional melalui pengalaman bermain yang terstruktur, interaktif, dan bermakna. Kontribusi penelitian ini adalah memberikan dasar konseptual bagi pendidik PAUD dalam memanfaatkan permainan papan ular tangga sebagai media pembelajaran yang mampu melatih anak untuk mengambil keputusan, mengikuti aturan, menghadapi tantangan, serta membangun ketahanan diri dalam proses belajar. Dengan demikian, kajian ini memperluas pemahaman bahwa permainan sederhana seperti ular tangga dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang mendukung perkembangan anak secara holistik.

PENGHARGAAN

Terima kasih kepada dosen pembimbing dan seluruh pihak yang telah memberikan arahan, masukan, serta dukungan dalam penyusunan artikel ini. Ucapan

terima kasih juga disampaikan kepada para peneliti terdahulu yang hasil penelitiannya menjadi sumber kajian dalam penelitian Systematic Literature Review ini. Semoga artikel ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang pendidikan anak usia dini.

REFERENSI

- [1] T. A. Dewi dan C. Widyasari, "Keterlibatan Orang Tua dalam Mengembangkan Karakter Kemandirian Anak Usia Dini," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 6, no. 6, hal. 5691–5701, Sep 2022, doi: 10.31004/obsesi.v6i6.3121.
- [2] W. Li, "Resilience Among Language Learners: The Roles of Support, Self-Efficacy, and Buoyancy," *Front. Psychol.*, vol. 13, hal. 854522, Mar 2022, doi: 10.3389/fpsyg.2022.854522.
- [3] H. Listiana, A. Munawwaroh, F. J. Firdaus, T. M. Alavi, dan A. Hidayat, "Penguatan Kemandirian dan Resiliensi Anak yang di Tinggal Rantau di Desa Tebul Barat Pamekasan," *J. Abdimas Adpi Sos. dan Hum.*, vol. 5, no. 3, hal. 30–34, 2024, doi: 10.47841/jsoshum.v5i3.411.
- [4] M. A. Alam, "From teacher-centered to student-centered learning: The role of constructivism and connectivism in pedagogical transformation," *J. Educ.*, vol. 11, no. 2, hal. 154–167, 2023, [Daring]. Tersedia pada: <https://www.researchgate.net/publication/373092538>
- [5] S. Mukhtarova, "The Role of Teacher-Centered And Student-Centered Approaches in Effective Teaching," *Образование Наука И Инновационные Идеи В Мире*, vol. 86, no. 1, hal. 63–69, 2026, [Daring]. Tersedia pada: <https://journalss.org/index.php/obr/article/view/15848>
- [6] C. Fauziyah, R. Fitri, dan Y. M. L. Malaikosa, "Analisis Pendidikan Karakter pada Anak Usia Dini melalui Interaksi Sosial dan Pengenalan Numerasi Sejak Dini," *JP2M (Jurnal Pendidik. dan Pembelajaran Mat.*, vol. 11, no. 1, hal. 590–597, Mar 2025, doi: 10.29100/jp2m.v11i1.7161.
- [7] Z. Nisa, "Perkembangan Resiliensi Anak dalam Lingkungan Sosial yang Beragam," *SAGITA J. Stud. Gender, Inklusi, dan Tumbuh Kembang Anak*, vol. 1, no. 1, hal. 59–73, 2026, [Daring]. Tersedia pada: <https://ejournal.dafamediapustaka.com/index.php/sagita/article/view/10>
- [8] R. Hosokawa, Y. Matsumoto, C. Nishida, K. Funato, dan A. Mitani, "Enhancing social-emotional skills in early childhood: intervention study on the effectiveness of social and emotional learning," *BMC Psychol.*, vol. 12, no. 1, hal. 761, Des 2024, doi: 10.1186/s40359-024-02280-w.
- [9] H. D. Librianty dan Z. Zukhairina, "Bermain Aktif untuk Menumbuhkan Daya Resiliensi: Kekuatan Gerak dalam Perkembangan Sosial dan Emosional Anak Usia Dini," *J. Raudhah*, vol. 13, no. 2, hal. 209, Des 2025, doi: 10.30829/raudhah.v13i2.4883.
- [10] D. Kurnia, S. Jarwo, dan G. F. Friskawati, "Free play is important for children's motor development, but how we can supervise it?: A phenomenological study at early childhood education," *Retos nuevas tendencias en Educ. física, Deport. y recreación*, no. 58, hal. 256–264, 2024, [Daring]. Tersedia pada: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9643387>
- [11] R. Lamrani dan E. Abdelwahed, "Game-based learning and gamification to improve skills in early years education," *Comput. Sci. Inf. Syst.*, vol. 17, no. 1, hal. 339–356, 2020, doi: 10.2298/CSIS190511043L.

- [12] A. Gea dan R. F. W. Zega, "Metode Pembelajaran Kreatif dalam Pendidikan Anak Usia Dini," *Khirani J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 3, no. 1, hal. 209–219, Mar 2025, doi: 10.47861/khirani.v3i1.1622.
- [13] W. Wibawanto, *Board Game Edukasi*. Nas Media Pustaka, 2024. [Daring]. Tersedia pada: <https://books.google.co.id/books?id=K9U4EQAAQBAJ>
- [14] S. A. Lestari, "Peningkatan kepercayaan diri anak usia dini melalui permainan papan gembira edukatif di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Desa Pangkah Kabupaten Pekalongan," UIN KH Abdurrahman Wahid Pekalongan, 2025. [Daring]. Tersedia pada: <https://etheses.uingusdur.ac.id/15452/1/2418042>
- [15] U. Ramadani dan N. Hikmah, "Pengaruh Metode Bermain Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini," *JUPENJI J. Pendidik. Jompa Indones.*, vol. 3, no. 4, hal. 36–45, Nov 2024, doi: 10.57218/jupenji.Vol3.Iss4.1331.
- [16] J. Jendriadi *et al.*, "Penggunaan Media Ular Tangga pada Anak Usia 5-6 Tahun untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 7, no. 1, hal. 491–499, Jan 2023, doi: 10.31004/obsesi.v7i1.1226.
- [17] S. T. Winarti, "Penerapan Permainan Ular Tangga Jumbo pada Anak Usia 5-6 Tahun Guna Menumbuhkan Sikap Kompetitif di TK Akhlaqul Karimah Karimun Jawa Jepara." Universitas Ivet, 2025.
- [18] I. Nurjaman, *Dari Masalah ke Publikasi Ilmiah: Panduan Komprehensif Metodologi Penelitian Pendidikan–SLR, R&D, Bibliometrik, dan Strategi Publikasi*. Sigufi Artha Nusantara, 2026. [Daring]. Tersedia pada: <https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=ItNVEQAAQBAJ>
- [19] L. Jannah, "Peningkatan Minat Belajar melalui Pendekatan Pembelajaran Berbasis Game pada Anak Usia 5-6 Tahun di RA Darul Ulum Mayang Jember," *J. Early Child. Educ. Stud.*, vol. 5, no. 2, hal. 455–488, Des 2025, doi: 10.54180/joeces.v5i2.592.
- [20] W. V. Tukly, M. M. Nilapancuran, K. A. Matital, S. Kothel, dan L. Lesbassa, "Membangun Fondasi Pendidikan Anak Usia Dini Melalui Pendekatan Pembelajaran yang Menyenangkan," *CARONG J. Pendidikan, Sos. dan Hum.*, vol. 2, no. 2, hal. 754–764, Jun 2025, doi: 10.62710/vp1c3790.
- [21] I. Imamah dan S. Harmiasih, "Penggunaan Permainan Ular Tangga Sebab Akibat dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif pada Anak Usia Dini," *JiIP - J. Ilm. Ilmu Pendidik.*, vol. 7, no. 10, hal. 11333–11339, Okt 2024, doi: 10.54371/jiip.v7i10.6050.
- [22] R. W. Astuti, N. Dela Rahmadani, dan S. R. Lestari, "Analisis Permainan Edukatif dalam Mendukung Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini," *MENTARI J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 4, no. 2, 2024, doi: 10.60155/mentari.v4i2.481.
- [23] A. Febriantini, A. F. Salsabila, N. shofi Naila, dan E. Emilia, "Peran Guru PAUD dalam Menumbuhkan Kepemimpinan dan Kemandirian Anak melalui Aktivitas Bermain dan Belajar," *J. Cahaya Edukasi*, vol. 2, no. 2, hal. 137–143, Jun 2025, doi: 10.63863/jce.v3i2.101.
- [24] S. Sudaryanti, P. Prayitno, N. Arifiyanti, dan O. Maharani, "Pengembangan Kemampuan Motorik dan Sosial Emosional Anak Usia Dini Menggunakan Permainan Tradisional," *J. Pendidik. Anak*, vol. 13, no. 1, hal. 114–125, Jun 2024, doi: 10.21831/jpa.v13i1.387.
- [25] A. F. Firdaus Umar, A. Yusuf, A. R. Amini, dan A. Alhadi, "Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Peningkatan Prestasi Akademik Siswa," *Wacana J. Bahasa, Seni, dan Pengajaran*, vol. 7, no. 2, hal. 121–133, Okt 2023, doi: 10.29407/jbsp.v7i2.20670.
- [26] F. S. Maharani, A. H. Afendi, dan A. N. Sutisno, "Analisis Pengalaman Siswa dalam Mengembangkan Kepercayaan Diri Melalui Kegiatan Bermain Peran di SDN 2

- Pesanggrahan," *J. Kaji. Ilmu Pendidik.*, vol. 6, no. 3, hal. 966–982, 2025, doi: 10.55583/jkip.v6i3.1526.
- [27] A. M. Diputera, Zulpan, dan G. N. Eza, "Memahami Konsep Pendekatan Deep Learning dalam Pembelajaran Anak Usia Dini yang Meaningful, Mindful, dan Joyful: Kajian Melalui Filsafat Pendidikan," *J. BUNGA RAMPAI USIA EMAS*, vol. 10, no. 2, hal. 108–120, Des 2024, doi: 10.24114/jbrue.v10i2.65978.
- [28] R. A. P. Asih dan A. M. Rizqi, "Implementasi Pembiasaan Aturan Bermain dalam Kegiatan Sehari-Hari sebagai Upaya Membentuk Karakter Disiplin Anak Usia 4-5 Tahun," *Atthiflah J. Early Child. Islam. Educ.*, vol. 12, no. 1, hal. 62–72, 2025, doi: 10.54069/atthiflah.v12i1.944.
- [29] R. Musthofiyyah, M. Mustakimah, dan S. Muthohar, "Penggunaan Metode Bermain Peran (Role Playing) untuk Mengembangkan Keterampilan Sosial Emosional Anak Usia 4-5 Tahun," *Aulad J. Early Child.*, vol. 8, no. 1, hal. 20–30, Jan 2025, doi: 10.31004/aulad.v8i1.902.