



Penanaman Kebiasaan Anak Indonesia Hebat melalui Permainan Tradisional Ular Tangga sebagai Media Pembiasaan Karakter Anak Usia Dini

Khuswatul Nur Khanifah¹, Choirul Huda², Siti Muntomimah³

^{1,2,3}Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, Indonesia

E-mail: nkhuswatul@gmail.com

Article Info	Abstract
Article History Received: 2026-01-07 Revised: 2026-02-13 Published: 2026-03-02 Keywords: <i>Great Indonesian Children; Traditional Games; Snakes and Ladders; Habitual Development; Early Childhood.</i>	Snakes and ladders is a traditional game that can be modified to suit current developments. This study aims to describe the cultivation of Anak Indonesia Hebat (Excellent Indonesian Children) habits through the use of the traditional snake and ladder game as a habituation medium for early childhood at TK Muslimat NU 4 Miftahul Huda. The research employed a qualitative approach with a descriptive method. The research subjects included the school principal, teachers, and early childhood students. Data were collected through observation, interviews, and documentation. The findings indicate that the traditional snake and ladder game serves as an effective medium for instilling positive habits in early childhood, such as discipline, honesty, cooperation, responsibility, and social-emotional skills. The habituation process is implemented through game rules, peer interactions, and teacher guidance during activities. Furthermore, the use of traditional games enhances children's learning interest and active participation in the learning process. Therefore, the snake and ladder game functions not only as a play activity but also as an educational medium that supports character development of Excellent Indonesian Children from an early age.
Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2026-01-07 Direvisi: 2026-02-13 Dipublikasi: 2026-03-02 Kata kunci: <i>Anak Indonesia Hebat; Permainan Tradisional; Ular Tangga; Pembiasaan; Anak Usia Dini.</i>	Ular tangga merupakan permainan tradisional yang dapat di modifikasi sesuai dengan perkembangan zaman. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penanaman kebiasaan <i>Anak Indonesia Hebat</i> melalui pemanfaatan permainan tradisional ular tangga sebagai media pembiasaan anak usia dini di TK Muslimat NU 4 Miftahul Huda. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif dengan metode deskriptif. Subjek penelitian meliputi kepala sekolah, guru, dan peserta didik kelompok usia dini. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan tradisional ular tangga dapat menjadi media yang efektif dalam menanamkan kebiasaan positif pada anak usia dini, seperti disiplin, kejujuran, kerja sama, tanggung jawab, serta kemampuan sosial-emosional. Proses pembiasaan dilakukan melalui aturan permainan, interaksi antaranak, serta pendampingan guru selama kegiatan berlangsung. Selain itu, penggunaan permainan tradisional juga mampu meningkatkan minat belajar dan keterlibatan aktif anak dalam kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, permainan ular tangga tidak hanya berfungsi sebagai sarana bermain, tetapi juga sebagai media edukatif yang mendukung pembentukan karakter Anak Indonesia Hebat sejak usia dini.

I. PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini (PAUD) berperan sebagai landasan krusial dalam membangun kepribadian dan perilaku anak yang melandasi kehidupan masa depannya. Mengingat anak-anak berada pada periode fase emas (golden age), tahapan ini menjadi penentu utama bagi pertumbuhan aspek intelektual, interaksi sosial, kematangan emosi, serta perkembangan moral mereka. Oleh karena itu, pengembangan kebiasaan positif sejak usia dini menjadi langkah strategis untuk mencetak generasi Indonesia yang hebat, berkarakter, dan berdaya saing. Anak usia dini (masa kanak-kanak awal) biasanya

bergerak dan selalu ingin bermain dengan dunia mereka karena bermain merupakan proses belajar bagi mereka (Arifin, F. F, Satria, I. B., Natfi, A, Yarni, 2023)

Kebiasaan positif seperti jujur, disiplin, tanggung jawab, kerja sama, dan sopan santun tidak tumbuh secara instan, melainkan harus ditanamkan secara konsisten melalui pendekatan yang sesuai dengan dunia anak. Salah satu cara yang menyenangkan dan efektif untuk menanamkan kebiasaan baik pada anak adalah melalui permainan. Pendidikan karakter merupakan proses pembiasaan nilai-nilai moral yang dilakukan secara terus-menerus melalui

pengalaman nyata agar tertanam dalam perilaku peserta didik (Hidayatullah, M. F. (2010). Permainan merupakan dunia anak yang sarat makna. Melalui permainan, anak belajar bersosialisasi, berkomunikasi, memahami aturan, dan membentuk kepribadian (Suyadi, 2015). Menurut Zaini, A. (2017) Bermain merupakan metode pembelajaran yang paling sesuai bagi anak usia dini karena memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna.

Permainan tradisional merupakan salah satu bentuk warisan budaya bangsa yang tidak hanya menghibur, tetapi juga mengandung nilai-nilai luhur yang dapat membentuk karakter anak. Berbagai jenis permainan tradisional memberikan kontribusi positif yang luas terhadap pertumbuhan anak usia dini, salah satunya dalam aspek pembentukan karakter (Banu Setyo Adi, sudaryanti sudaryanti, Muthmainah Muthmainah 2020). Permainan tradisional secara konsisten terbukti mampu menjadi media internalisasi nilai-nilai Pancasila; permainan kolektif seperti gobak sodor membangun gotong royong dan persatuan, permainan berbasis aturan menanamkan integritas dan kepatuhan (Hidayanto (2025)

Salah satu permainan tradisional yang masih dikenal luas adalah ular tangga Permainan Ular Tangga (Snakes and Ladders) adalah permainan tradisional yang berasal dari India, dan tokoh pencetusnya adalah Gyandev. Gyandev, seorang penyair dan penulis India, menciptakan permainan Ular Tangga pada abad ke-2 Masehi sebagai alat untuk mengajarkan moral dan etika kepada anak-anak. Permainan ini awalnya disebut "Moksha Patamu" atau "Gyan Chaupar", yang berarti "permainan pengetahuan". Permainan Ular Tangga kemudian menyebar ke berbagai negara, termasuk Inggris, dan menjadi populer di seluruh dunia. Permainan ini sekarang dikenal dengan nama Snakes and Ladders, dan masih dimainkan oleh anak-anak dan orang dewasa hingga saat ini.— Sari, D. P., & Wulandari, R. (2020). *Penggunaan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Matematika*. Jurnal Pendidikan Dasar, 8(2), 145-152. Media ular tangga yang dimodifikasi mampu membantu anak memahami dan mempraktikkan nilai-nilai karakter bangsa melalui simbol dan aturan permainan Mulyani, S. (2020). Permainan ini secara umum mengajarkan konsep naik-turun sebagai simbol dari akibat perbuatan baik dan buruk. Ketika digunakan secara tepat, ular tangga dapat menjadi media pembelajaran yang menyenangkan untuk menanamkan kebiasaan baik, seperti pentingnya bersikap jujur, tekun, dan belajar dari kesalahan.

Melalui permainan ini, anak-anak dapat belajar mengambil keputusan, menerima konsekuensi, dan membentuk sikap positif terhadap diri sendiri maupun orang lain.

Di tengah arus globalisasi dan kemajuan teknologi yang pesat, permainan tradisional kini mengalami penurunan minat di kalangan anak-anak akibat dominasi permainan digital dan perubahan sosial budaya dalam era globalisasi. Akibatnya nilai-nilai kearifan lokal yang melekat dalam permainan tradisional mulai *semakin* tergerus (Inanda Berliana Sava, Sugeng Harianto 2024). Hal ini menjadi keprihatinan tersendiri, terutama di lingkungan pendidikan anak usia dini.

TK Muslimat NU 4 Miftahul Huda sebagai lembaga pendidikan Islam yang berkomitmen membentuk karakter anak-anak sejak dini, memiliki peran strategis dalam melestarikan nilai-nilai budaya bangsa Implementasi pendekatan edukatif yang kreatif dan esensial sangat relevan bagi anak usia dini. Metode ini memfasilitasi anak untuk mengaktualisasikan diri, mengasah daya imajinasi yang luas, serta menstimulasi pola pikir divergen secara optimal (Hasanah dkk. 2024)

Salah satu inovasi yang diterapkan adalah penggunaan permainan tradisional ular tangga sebagai media penanaman kebiasaan baik dalam program "Anak Indonesia Hebat." Program ini bertujuan menanamkan kebiasaan-kebiasaan positif yang mencerminkan karakter anak bangsa yang cerdas, berakhlak mulia, dan berwawasan kebangsaan. Media edutainment membantu proses pembiasaan karakter karena anak belajar nilai-nilai positif tanpa tekanan melalui aktivitas yang menyenangkan (Lestari, G. D. (2021)

Ular tangga merupakan jenis permainan papan berkelompok yang melibatkan minimal dua pemain, di mana permainan ini umumnya dikhususkan untuk kalangan anak-anak (Kristiani, 2015:99). Dengan menjadikan permainan ular tangga sebagai bagian dari proses pembelajaran, anak-anak tidak hanya mendapatkan pengalaman bermain yang mengasyikan tetapi juga belajar tentang nilai-nilai moral dan sosial yang penting. Pendekatan ini terbukti mampu membangkitkan minat anak dalam belajar, mempererat interaksi sosial, serta memperkuat pemahaman mereka tentang pentingnya kebiasaan baik dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Hidayatullah, M. F. (2010) Pendidikan karakter merupakan proses pembiasaan nilai-nilai moral yang dilakukan secara terus-menerus melalui pengalaman nyata agar tertanam dalam perilaku peserta didik

Pemerintah Republik Indonesia berkomitmen penuh dalam mengusung visi strategis 'Bersama Indonesia Maju' demi menyongsong era Indonesia Emas 2045. Untuk itu Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia mencetuskan program 7 Kebiasaan Anak Indonesia Hebat yang meliputi : (Bangun Pagi, Beribadah, Berolahraga, Makanan Sehat dan Bergizi, Gemar Belajar, Bermasyarakat, Tidur Cepat). Program 7 kebiasaan memberikan kontribusi positif dalam membentuk karakter disiplin anak-anak usia dini, meskipun terdapat faktor pendukung dan penghambat dalam praktiknya (Zuliana, Z. & Sumanto, R. P. A. (2025))

Di TK Muslimat NU 4 Miftahul Huda anak-anak masih belum dapat mengenali makanan bergizi, kebiasaan beribadah dan pentingnya berolahraga untuk itu 3 dari 7 kebiasaan tersebut perlu ditanamkan lebih dalam lagi agar anak-anak mulai mengenal dan bahkan terbiasa dengan kebiasaan tersebut. 3 dari 7 kebiasaan anak Indonesia hebat tersebut di antaranya: Beribadah, Makanan Sehat dan Bergizi serta Berolahraga.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini difokuskan untuk mendeskripsikan proses penanaman kebiasaan Anak Indonesia Hebat melalui permainan ular tangga di TK Muslimat NU 4 Miftahul Huda Mendalanwangi

II. METODE PENELITIAN

Metode yang diterapkan dalam penelitian ini adalah kualitatif deskriptif. Pemilihan metode tersebut dimaksudkan untuk menggali gambaran komprehensif terkait proses internalisasi nilai-nilai Anak Indonesia Hebat (AIH) lewat media permainan ular tangga di TK Muslimat NU 4 Miftahul Huda. Penelitian kualitatif bertujuan untuk memahami makna, proses, dan konteks dari suatu fenomena yang terjadi di lapangan secara naturalistik.

Penelitian ini dilaksanakan di TK Muslimat NU 4 Miftahul Huda, yang beralamat di Jl. Raya Tengkulungan RT 07 RW 02 Dusun Tengkulungan Desa Mendalanwangi. Pemilihan lokasi ini dilakukan secara purposive karena lembaga tersebut telah menerapkan pendekatan pembelajaran berbasis karakter, termasuk penggunaan permainan tradisional dalam kegiatan belajar mengajar.

Waktu penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Subjek penelitian: Murid kelompok A dengan jumlah murid 24 dengan rentan usia 4-5 tahun di TK Muslimat NU 4 Miftahul Huda. Objek penelitian: Proses penanaman kebiasaan Anak Indonesia

Hebat (AIH) melalui media permainan tradisional ular tangga.

Penelitian ini dilaksanakan selama 3 bulan, mencakup periode persiapan hingga analisis data. Data yang dikumpulkan meliputi kebijakan sekolah, program pendidikan, karakter yang diterapkan, serta pengamatan perilaku anak di sekolah maupun di rumah untuk mengumpulkan data yang relevan, digunakan beberapa teknik berikut: Teknik observasi: diterapkan guna meninjau secara langsung proses belajar mengajar yang mengintegrasikan media permainan ular tangga, serta interaksi guru dan peserta didik selama permainan berlangsung. Wawancara: Wawancara dilakukan kepada guru kelas sebagai informan utama untuk menggali strategi, tujuan, dan hasil pembelajaran terkait kebiasaan AIH yang ditanamkan melalui permainan. Dan menitip pertanyaan ke orang tua murid untuk mengetahui perkembangan Ananda di rumah. Dokumentasi: Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data berupa foto kegiatan, RPPH, dan catatan hasil evaluasi guru terkait perubahan perilaku anak.

Instrumen dalam penelitian ini adalah peneliti sendiri sebagai instrumen utama (human instrument), dengan menggunakan alat bantu seperti pedoman observasi, pedoman wawancara, dan format dokumentasi. Peneliti bertindak sebagai pengamat aktif yang terlibat secara langsung di lapangan. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis interaktif model Miles dan Huberman (1994), yang terdiri atas: Reduksi data: Menyortir, merangkum, dan menyederhanakan data dari hasil observasi dan wawancara. Penyajian data: Menyusun data dalam bentuk narasi, tabel, atau diagram untuk mempermudah pemahaman. Penarikan kesimpulan: Menyimpulkan temuan-temuan utama yang berkaitan dengan penanaman kebiasaan AIH melalui permainan ular tangga.

Reduksi data dilakukan dengan menyeleksi data hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi yang berkaitan dengan penanaman kebiasaan beribadah, olahraga, dan makan bergizi. Data kemudian dikodekan dan dikategorikan sehingga diperoleh tiga kategori utama, yaitu kebiasaan beribadah, kebiasaan olahraga, dan kebiasaan makan bergizi yang muncul melalui permainan ular tangga untuk menjaga keabsahan data, digunakan teknik triangulasi sumber dan teknik: Triangulasi sumber: Mengonfirmasi data dari guru, peserta didik, dan dokumentasi. Triangulasi teknik: Menggabungkan data dari observasi, wawancara,

dan dokumentasi untuk memastikan konsistensi dan validitas informasi.

Langkah-langkah penelitian dilakukan sebagai berikut: Persiapan: Menyusun instrumen, memperoleh izin, dan mengkaji literatur 2. Pelaksanaan: Observasi dan wawancara dilakukan selama proses pembelajaran dengan media ular tangga. 3. Analisis data: Data yang diperoleh dianalisis menggunakan metode yang telah dijelaskan. 4. Pelaporan: Menyusun hasil penelitian dalam bentuk laporan skripsi

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penerapan permainan ular tangga edukatif sebagai media pembelajaran di TK Muslimat NU 4 Miftahul Huda menunjukkan hasil yang positif dalam menanamkan kebiasaan Anak Indonesia Hebat, khususnya dalam aspek beribadah, berolahraga, dan makan bergizi. Permainan ini dirancang dengan memodifikasi papan ular tangga yang berisi gambar, simbol, dan pesan sederhana terkait kebiasaan baik yang mudah dipahami anak usia dini. Berdasarkan hasil observasi selama kegiatan berlangsung, anak-anak menunjukkan antusiasme dan keterlibatan aktif dalam mengikuti permainan. Anak mampu mengikuti aturan permainan, menunggu giliran, serta merespons instruksi guru dengan baik. Hal ini sekaligus melatih kemampuan sosial-emosional anak.

Pada aspek kebiasaan beribadah, anak mulai terbiasa menyebutkan contoh kegiatan ibadah sederhana, seperti berdoa sebelum makan, gerakan shalat, dan mengucapkan kalimat *thayyibah* saat berhenti di kotak tertentu. Anak tampak lebih mudah mengingat kebiasaan ibadah karena disajikan dalam bentuk permainan yang menyenangkan. Pada aspek kebiasaan berolahraga, anak mampu mengenali berbagai jenis aktivitas fisik ringan, seperti berlari, melompat, dan senam. Beberapa kotak dalam permainan mengarahkan anak untuk mempraktikkan gerakan olahraga sederhana. Hal ini berdampak pada meningkatnya kesadaran anak akan pentingnya bergerak aktif dan menjaga kebugaran tubuh.

Pada aspek kebiasaan makan bergizi, anak mulai mengenal jenis makanan sehat melalui gambar buah, sayur, dan lauk bergizi yang terdapat pada papan permainan. Anak mampu menyebutkan contoh makanan bergizi dan menunjukkan ketertarikan untuk mengon-

sumsi makanan sehat dalam kehidupan sehari-hari.

Secara umum, hasil kegiatan menunjukkan bahwa permainan ular tangga edukatif mampu membantu anak memahami dan membiasakan perilaku positif secara bertahap sesuai dengan tahap perkembangan anak usia dini

B. Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran memiliki peran yang efektif dalam menanamkan kebiasaan Anak Indonesia Hebat. Hal ini sejalan dengan karakteristik anak usia dini yang belajar melalui bermain sambil belajar. Pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan mampu meningkatkan motivasi, perhatian, dan pemahaman anak terhadap materi yang diberikan. Menurut Hibana Aknes Aulia (2022), permainan ular tangga berfungsi sebagai media stimulasi yang efektif bagi anak untuk melatih kemampuan problem solving secara natural. Baik dilakukan secara mandiri maupun bersama teman, anak diajak mencari solusi atas tantangan sederhana tanpa merasa sedang berada dalam proses belajar yang kaku.

Penanaman kebiasaan beribadah melalui permainan membantu anak memahami nilai-nilai religius secara konkret dan menyenangkan. Anak tidak hanya mendengar penjelasan guru, tetapi juga mengalami langsung melalui simbol dan aktivitas sederhana, sehingga nilai ibadah lebih mudah tertanam dalam keseharian anak.

Pada kebiasaan berolahraga, permainan ular tangga memberikan kesempatan kepada anak untuk bergerak aktif tanpa merasa terbebani. Aktivitas fisik yang terintegrasi dalam permainan mendukung perkembangan motorik kasar anak sekaligus menanamkan kesadaran akan pentingnya menjaga kesehatan tubuh sejak dini. Sedangkan pada kebiasaan makan bergizi, visualisasi makanan sehat dalam permainan membantu anak mengenali dan membedakan makanan bergizi dan tidak bergizi. Pendekatan ini dinilai lebih efektif dibandingkan penyampaian secara verbal semata, karena anak usia dini cenderung lebih mudah memahami melalui gambar dan pengalaman langsung.

Dengan demikian, permainan ular tangga edukatif dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang inovatif dan

kontekstual dalam menanamkan kebiasaan positif pada anak usia dini. Media ini tidak hanya mendukung pencapaian aspek perkembangan nilai agama dan moral, fisik motorik, serta kesehatan anak, tetapi juga selaras dengan nilai-nilai pendidikan di TK Muslimat NU 4 Miftahul Huda.

Temuan ini sejalan dengan pendapat Suyadi (2015) bahwa pembiasaan melalui bermain lebih efektif di banding pendekatan ceramah

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan di TK Muslimat NU 4 Miftahul Huda, dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan ular tangga edukatif efektif dalam menanamkan kebiasaan Anak Indonesia Hebat, khususnya dalam aspek beribadah, berolahraga, dan mengonsumsi makanan bergizi. Permainan ini mampu menjadi Sarana edukasi yang rekreatif, relevan dengan realitas kehidupan, serta selaras dengan tahapan pertumbuhan anak usia dini.

Temuan utama menunjukkan adanya peningkatan pemahaman dan praktik kebiasaan positif pada anak, yang ditandai dengan meningkatnya antusiasme anak dalam melakukan kegiatan ibadah sederhana, keterlibatan aktif dalam aktivitas olahraga ringan, serta kemampuan anak mengenali dan memilih makanan bergizi. Selain itu, permainan ular tangga juga mendorong perkembangan sosial-emosional anak melalui interaksi, kerja sama, dan kepatuhan terhadap aturan permainan.

Temuan penelitian ini memberikan gambaran bahwa implementasi pembelajaran berbasis permainan memiliki dampak positif yang melampaui sekadar peningkatan motivasi belajar anak, tetapi juga berkontribusi terhadap pembentukan karakter dan kebiasaan hidup sehat secara berkelanjutan. Oleh karena itu, penggunaan media ular tangga edukatif menjadi solusi pembelajaran yang berdaya guna dalam menginternalisasi nilai karakter serta pembentukan habituasi positif pada anak usia dini.

B. Saran

Untuk meningkatkan efektivitas program di masa mendatang, berikut adalah beberapa saran yang dapat dipertimbangkan:

1. Bagi Pihak Sekolah dan Guru

Konsistensi Narasi: Terus memberikan pemahaman logis kepada anak mengapa ibadah, olahraga, dan makan sehat itu penting, bukan sekadar perintah, agar tumbuh kesadaran internal (*intrinsic motivation*).

Variasi Kegiatan: Menambah variasi jenis olahraga atau permainan tradisional agar anak tidak merasa jenuh dan tetap antusias dalam bergerak.

2. Bagi Orang Tua

Penyelarasan di Rumah: Diharapkan orang tua dapat melanjutkan kebiasaan yang telah diajarkan di sekolah saat anak berada di rumah (khususnya dalam hal pola makan dan ibadah) agar tidak terjadi diskoneksi kebiasaan.

Komunikasi Aktif: Rutin berkonsultasi dengan guru mengenai perkembangan kebiasaan anak untuk memastikan pemantauan yang berkelanjutan.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Studi Longitudinal: Studi mendatang sebaiknya memperpanjang durasi pengamatan untuk mengevaluasi pengaruh jangka panjang pembiasaan ini terhadap aspek karakter dan kesehatan fisik anak ketika beralih ke tingkat sekolah dasar.

DAFTAR RUJUKAN

- Arifin, F. F., Satria, I. B., Natfi, A., & Yarni. (2023). *Perkembangan Anak Usia Dini*.
- Banu Setyo Adi, Sudaryanti, & Muthmainah. (2020). Implementasi permainan tradisional dalam pembelajaran anak usia dini sebagai pembentuk karakter bangsa.
- Fadlillah. (2018). Model Pembelajaran Berbasis Bermain pada Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal PAUD*.
- Hasanah, dkk. (2024). Merancang Pembelajaran dengan Metode Kreatif dan Bermakna untuk Anak.
- Hasanah, U. (2018). Pengaruh Permainan Ular Tangga terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak. *Jurnal Obsesi*.
- Hidayanto. (2025). Implementasi Permainan Tradisional sebagai Sarana Penguatan Karakter Kebangsaan dan Cinta Tanah Air di Lembaga PAUD.
- Hidayatullah, M. F. (2010). *Pendidikan Karakter: Membangun Peradaban Bangsa*.

- Hibana Aknes Aulia. (2022). Mengembangkan Sosial Emosional Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Bermain Ular Tangga.
- Inanda Berliana Sava & Sugeng Harianto. (2024). Esensi Budaya Permainan Tradisional pada Anak-Anak di Era Globalisasi.
- Lestari, G. D. (2021). Pembiasaan Karakter melalui Media Edutainment di TK. *Jurnal Early Childhood Education*.
- Mulyani, S. (2020). Pengembangan Media Ular Tangga Karakter untuk Anak Bangsa. *Jurnal Pendidikan Dasar*.
- Sari, P. K. (2019). Efektivitas Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Kedisiplinan Anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Utami, T. (2022). Peran Orang Tua dan Guru dalam Menanamkan 5 Karakter Anak Indonesia Hebat. *Jurnal Kebijakan Pendidikan*.
- Wulandari, R. (2019). Penggunaan Media Ular Tangga untuk Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional. *Jurnal Pendidikan Modern*.
- Zaini, A. (2017). Bermain sebagai Metode Pembelajaran bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Thufula*.
- Zuliana, Z. & Sumanto, R. P. A. (2025). Implementasi Program Pengembangan 7 Kebiasaan Anak Indonesia Hebat dalam Membentuk Karakter Disiplin Positif Anak Usia Dini Usia 5–6 Tahun.