

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **II.1. Keselamatan Lalu Lintas**

Keselamatan lalu lintas merupakan kondisi dinamis yang menunjukkan sejauh mana sistem transportasi jalan dapat melindungi penggunaannya dari risiko kecelakaan dan cedera (Valdiansyah et al., n.d.). Menurut *World Health Organization* (2018), Keselamatan lalu lintas adalah upaya sistematis untuk mencegah terjadinya kecelakaan dan mengurangi tingkat fatalitas melalui pendekatan terpadu yang melibatkan unsur manusia, kendaraan, jalan, dan lingkungan. Pada Undang-Undang Nomor 22 Tahun 2009 tentang Lalu Lintas dan Angkutan Jalan, keselamatan lalu lintas mencakup seluruh aspek perencanaan, pengendalian, dan pengawasan terhadap pergerakan lalu lintas guna mewujudkan transportasi yang aman, tertib, dan berkelanjutan. Oleh karena itu, keselamatan tidak hanya bergantung pada kepatuhan individu terhadap aturan, tetapi juga pada desain sistem transportasi yang aman dan inklusif bagi semua pengguna jalan, termasuk anak-anak (Saidah et al., 2019).

Peningkatan keselamatan lalu lintas memerlukan kolaborasi lintas sektor yang melibatkan pemerintah, lembaga pendidikan, masyarakat, serta pihak swasta (Giri, 2024). Pendidikan keselamatan berlalu lintas sejak usia dini menjadi langkah strategis dalam membentuk budaya tertib di jalan raya. Melalui pendidikan tersebut, anak-anak dapat memahami pentingnya aturan lalu lintas, penggunaan fasilitas jalan yang aman, serta sikap saling menghormati antar pengguna jalan (Ali et al., 2024). Selain itu, integrasi materi keselamatan dalam kurikulum sekolah dapat menjadi pondasi kuat untuk membangun kesadaran kolektif akan pentingnya keselamatan sebagai tanggung jawab bersama. Pada penerapannya, diperlukan dukungan kebijakan yang konsisten, pelatihan bagi tenaga pendidik, serta penyediaan sarana edukatif yang menarik dan interaktif agar pesan keselamatan dapat tersampaikan secara efektif kepada peserta didik (Desril et al., 2018). Namun, upaya ini juga perlu didukung melalui cara menyampaikan materi keselamatan pendidikan sejak usia dini yang menyenangkan. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran interaktif seperti permainan ular tangga edukatif keselamatan lalu lintas menjadi strategi

penting untuk menanamkan perilaku tertib berlalu lintas sejak dini (Judijanto et al., 2024).

## **II.2. Media Pembelajaran**

Media pembelajaran merupakan sarana pendukung dalam kegiatan belajar mengajar yang berfungsi memperjelas pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran sehingga tujuan pendidikan dapat dicapai secara optimal (Azzahra Kamila Cahyani Masdar et al., 2024). Media ini mencakup berbagai bentuk alat, metode, dan strategi yang digunakan untuk menyampaikan informasi melalui beragam saluran komunikasi. Selain menyampaikan pesan, media pembelajaran juga berperan dalam merangsang pikiran, perasaan, serta motivasi peserta didik guna menciptakan proses belajar yang efektif dan bermakna (Sari, 2020). Pada dasarnya, media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan materi, tetapi juga sebagai sumber informasi yang komprehensif bagi peserta didik. Media ini dirancang untuk meningkatkan pemahaman, membentuk perilaku positif, serta mengembangkan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik (Nur ikhsan, 2022).

Secara umum, media pembelajaran berperan untuk mempermudah terjadinya interaksi edukatif antara pendidik dan peserta didik, sehingga proses belajar mengajar dapat berlangsung dengan lebih efektif dan efisien (Mukholifah Madinatul et al., 2020). Anak usia dini berada pada tahap perkembangan yaitu fase ketika kemampuan berpikir mereka masih bersifat konkret, terbatas, dan sangat bergantung pada rangsangan visual yang mudah dipahami. Pada tahap ini, anak belum mampu memproses informasi yang terlalu kompleks, abstrak, atau penuh detail. Oleh karena itu, media visual harus disajikan secara sederhana dengan bentuk yang jelas, warna kontras, dan jumlah elemen yang tidak berlebihan (Fitri & Masyithoh, 2023; Wati Ririt Indah et al., 2023).

Media yang terlalu rumit dapat membuat anak mengalami *cognitive overload* yakni kondisi ketika informasi terlalu banyak sehingga anak tidak dapat menangkap pesan utama. Sebaliknya, visual yang sederhana membantu anak memusatkan perhatian, memahami konsep dengan lebih cepat, serta meningkatkan daya ingat dan keterlibatan selama kegiatan belajar. Dengan demikian, desain media yang sederhana bukan sekadar preferensi estetis, melainkan tuntutan perkembangan kognitif anak

PAUD agar proses pembelajaran lebih efektif dan bermakna (Rahmi et al., 2019). Media pembelajaran juga mampu meningkatkan perhatian dan motivasi belajar siswa, menciptakan interaksi yang lebih aktif antara siswa dan lingkungannya, serta memungkinkan pembelajaran mandiri sesuai dengan kemampuan dan minat masing-masing peserta didik. Selain itu, media pembelajaran membantu mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan indera manusia, serta memberikan kesamaan pengalaman kepada seluruh peserta didik mengenai peristiwa atau fenomena yang dipelajari (Mukarromah & Andriana, 2022). Berdasarkan bentuk dan karakteristiknya, media pembelajaran dapat dikategorikan ke dalam beberapa jenis.

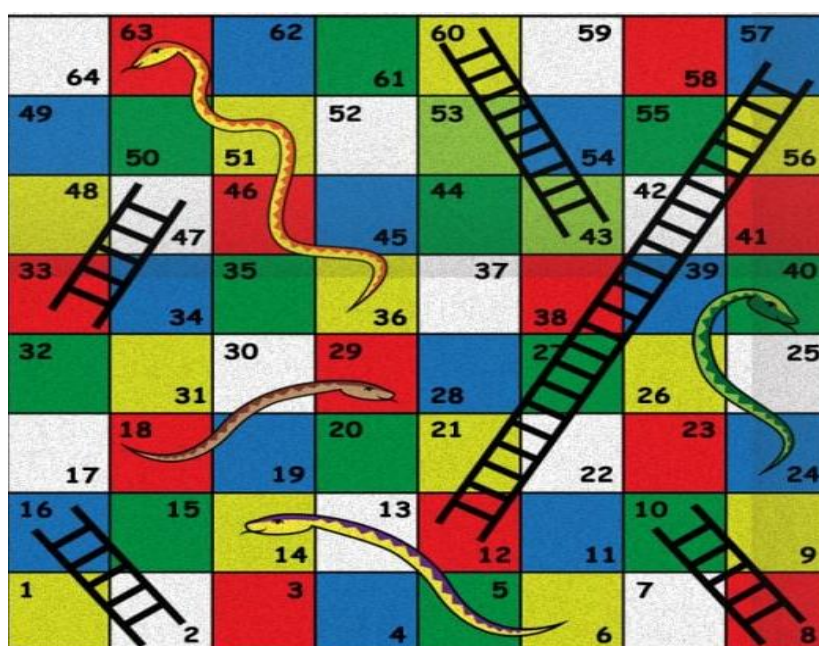
1. Media audio, yaitu media yang mengandalkan pendengaran dalam penyampaian pesan, seperti radio dan rekaman suara.
2. Media visual, yaitu media yang menampilkan gambar atau objek secara konkret maupun abstrak, seperti poster, gambar, film, dan video.
3. Media audio-visual, yaitu media yang menggabungkan unsur suara dan gambar, seperti film pendidikan, video pembelajaran, dan presentasi interaktif.

### **II.3. Permainan Ular Tangga**

Permainan ular tangga merupakan salah satu permainan tradisional yang bersifat edukatif dan rekreatif (Zuhriyah, 2020). Secara umum, permainan ini menggunakan papan permainan yang terdiri atas kotak-kotak bernomor, di mana beberapa kotak dihubungkan oleh gambar tangga dan ular. Pemain melempar dadu untuk menentukan jumlah langkah yang harus ditempuh hingga mencapai kotak terakhir (Septyanti & Annisa, 2022). Tangga berfungsi untuk mempercepat langkah pemain menuju kemenangan, sedangkan ular menggambarkan hambatan yang menyebabkan pemain harus turun kembali ke kotak sebelumnya. Dalam konteks pendidikan, permainan ini dapat diadaptasi menjadi media pembelajaran yang menyenangkan karena mampu menggabungkan unsur hiburan dengan aktivitas belajar (Dwi Rahayu et al., 2022).

Sebagai media pembelajaran, permainan ular tangga berfungsi untuk meningkatkan motivasi, partisipasi, serta interaksi antar peserta didik (Khadijah et al., 2022). Hal ini dengan mengintegrasikan materi pelajaran ke dalam papan permainan, peserta didik dapat belajar secara aktif melalui proses bermain. Pendekatan ini sejalan dengan teori belajar konstruktivistik yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun

secara aktif oleh peserta didik melalui pengalaman langsung (Malik & Karlimah, 2022). Pendidikan anak usia dini pada permainan ular tangga perlu dimodifikasi menjadi media yang lebih sederhana, terstruktur, dan mendukung tujuan pembelajaran tertentu. Penyesuaian ini sejalan dengan prinsip desain media PAUD yang menekankan keterbacaan visual, kesederhanaan struktur, dan relevansi materi, sehingga permainan tidak hanya menjadi aktivitas hiburan, tetapi juga berfungsi sebagai media edukatif yang efektif (Lumbantobing et al., 2022).



**Gambar II.1** Ular Tangga

*Sumber: Sindonews.com*

Selain memiliki nilai edukatif, permainan ular tangga juga berkontribusi terhadap perkembangan kognitif, afektif, dan sosial peserta didik (Wati, 2021). Dalam aspek kognitif, permainan ini membantu siswa dalam memahami konsep dan mengingat informasi secara lebih efektif. Dari aspek afektif, kegiatan bermain menumbuhkan rasa percaya diri, semangat belajar, serta motivasi untuk mencapai tujuan. Sementara dari aspek sosial, permainan ini mengajarkan kerja sama, empati, dan sikap menghargai keberhasilan maupun kegagalan. Oleh karena itu, permainan ular tangga dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang inovatif, efektif, dan sesuai untuk mendukung proses pendidikan yang berpusat pada peserta didik (Asiah et al., 2021).

Adapun jenis-jenis permainan ular tangga dapat diklasifikasikan berdasarkan bentuk dan tujuan penggunaannya sebagai berikut:

1. Ular Tangga Konvensional

Ular tangga konvensional merupakan permainan tradisional yang digunakan semata-mata untuk tujuan hiburan tanpa memuat unsur edukatif. Permainan ini berfokus pada aspek rekreatif dengan aturan dasar melempar dadu dan berpindah sesuai jumlah langkah hingga mencapai kotak akhir.

2. Ular Tangga Edukatif

Ular tangga edukatif merupakan versi modifikasi dari permainan tradisional yang mengintegrasikan unsur pembelajaran ke dalam desain papan permainan. Dalam jenis ini, setiap kotak dapat berisi soal, perintah, atau informasi yang berkaitan dengan materi pelajaran, sehingga selain bermain, peserta didik juga memperoleh pengalaman belajar yang aktif dan bermakna.

3. Ular Tangga Digital

Ular tangga digital merupakan pengembangan permainan berbasis teknologi yang dapat dimainkan melalui perangkat elektronik seperti komputer, tablet, atau ponsel pintar. Permainan ini umumnya dilengkapi dengan tampilan visual dan audio yang menarik, serta fitur interaktif yang meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Setiap jenis permainan ular tangga memiliki karakteristik dan fungsi yang berbeda, namun seluruhnya memiliki potensi untuk digunakan sebagai media pembelajaran yang adaptif, inovatif, dan kontekstual sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Oleh karena itu, perlu adanya optimalisasi permainan ular tangga sebagai media edukasi keselamatan lalu lintas yang disesuaikan untuk anak usia dini, guna menanamkan pemahaman dan perilaku tertib berlalu lintas sejak tahap perkembangan awal.

#### **II.4. Anak Usia Dini**

Anak usia dini adalah individu yang berada pada tahap awal perkembangan manusia, yakni sejak lahir hingga usia enam tahun. Sebagaimana yang tercantum dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Pada masa ini, anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat

dalam berbagai aspek, baik fisik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, maupun moral-spiritual (I. Wahyuni, 2022). Masa usia dini sering disebut sebagai *golden age* karena merupakan periode kritis dalam membentuk dasar kepribadian dan kemampuan anak yang akan memengaruhi kehidupannya di masa depan (Selamet et al., 2023).



**Gambar II.2** Anak Usia Dini

*Sumber: Kapuaskab.go.id*

Secara psikologis, anak usia dini memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, imajinasi yang luas, dan cenderung belajar melalui pengalaman langsung (Julaiha et al., 2023). Anak belajar dengan cara mengamati, meniru, dan berinteraksi dengan lingkungannya. Oleh karena itu, pembelajaran untuk anak usia dini perlu dirancang agar sesuai dengan karakteristik perkembangan mereka, menggunakan pendekatan yang menyenangkan, fleksibel, dan berpusat pada anak (*child-centered learning*). Melalui kegiatan yang bersifat eksploratif dan bermain, anak dapat membangun pengetahuannya sendiri secara alami (Khotimah et al., 2020). Selain itu, stimulasi yang tepat pada tahap ini sangat penting untuk mengoptimalkan perkembangan kemampuan berpikir, bahasa, serta keterampilan sosial yang menjadi dasar bagi proses belajar selanjutnya (Nurachadijat & Selvia, 2023).

Prinsip pembelajaran yang tepat untuk anak usia dini adalah belajar sambil bermain (*learning by playing*). Bermain bukan sekadar aktivitas rekreatif, tetapi juga sarana penting untuk menstimulasi perkembangan kognitif, afektif, sosial, dan motorik anak (F. Wahyuni & Azizah, 2020). Media pembelajaran yang menarik seperti

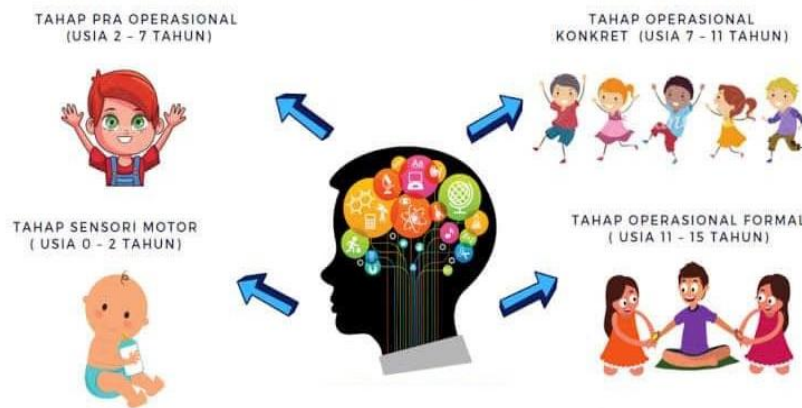
permainan edukatif, lagu, cerita bergambar, serta permainan tradisional yang dimodifikasi dapat membantu anak memahami konsep dasar dengan cara yang menyenangkan (I. Wahyuni, 2022). Aktivitas semacam ini juga melatih kemampuan berpikir kritis, komunikasi, serta kerja sama dengan teman sebaya. Dengan demikian, kegiatan bermain yang terencana dan terarah mampu menciptakan pengalaman belajar yang bermakna serta mendukung tercapainya tujuan perkembangan anak secara holistik (Selamet et al., 2023).

Selain itu, keberhasilan pendidikan anak usia dini sangat dipengaruhi oleh kompetensi pendidik dan kualitas lingkungan belajar yang diciptakan (Asmara et al., 2023). Pendidik berperan sebagai fasilitator yang tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga menata kondisi pembelajaran yang aman, positif, dan menstimulasi agar anak terdorong untuk bereksplorasi, berkreasi, serta mengembangkan potensi dirinya secara maksimal (Nasution et al., 2022). Lingkungan belajar yang kondusif baik di satuan pendidikan maupun di rumah memiliki kontribusi signifikan dalam mendukung proses perkembangan anak secara menyeluruh. Oleh karena itu, pelaksanaan pendidikan anak usia dini perlu dilakukan secara integratif dan holistik, mencakup aspek akademis, sosial-emosional, moral, dan nilai-nilai karakter (Julaiha et al., 2023). Pendekatan yang komprehensif ini diharapkan mampu membentuk generasi yang tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga memiliki kepribadian yang berkarakter, adaptif, dan siap menghadapi tantangan perkembangan zaman.

## **II.5. Teori Jean Piaget**

Perkembangan anak memegang peran yang sangat penting dalam pembentukan kepribadian dan potensi individu. Teori perkembangan kognitif yang dikemukakan oleh Jean Piaget menekankan betapa pentingnya pengalaman langsung dalam proses tumbuh kembang anak (Agung Ridho Juwantara, 2019). Piaget mengemukakan bahwa anak merupakan pembelajar aktif yang memperoleh pengetahuan melalui eksplorasi dan interaksi dengan objek maupun situasi di sekitarnya. Pada aspek sosial, anak perlu diberikan kesempatan untuk berinteraksi dengan teman sebaya dan terlibat dalam aktivitas bermain dengan kelompok, sehingga dapat mendukung proses internalisasi pengetahuan secara optimal. Pendidikan anak usia dini juga merupakan fondasi penting dalam membentuk generasi yang cerdas dan adaptif terhadap perkembangan zaman serta tantangan

global. Perkembangan kognitif yang menekankan pada pengembangan kemampuan berpikir, logika, dan analisis sangat relevan apabila dikaji bersamaan dengan stimulasi fisik dan motorik yang mendukung perkembangan otak anak (Akmillah Ilhami, 2022).



**Gambar II.3** Teori Kognitif Jan Piaget

*Sumber: risetguru.com*

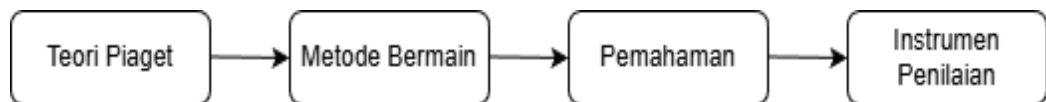
Jean Piaget punya pandangan menarik soal bagaimana otak anak berkembang. Menurut piaget, perkembangan kognitif bukanlah proses yang tiba-tiba muncul, melainkan bertahap dan sangat dipengaruhi oleh interaksi anak dengan lingkungannya. Dari empat tahap yang ia jelaskan, pada tahap praoperasional (Usia anak 2-7 tahun) adalah yang paling relevan bagi anak usia dini (Julaiha et al., 2023). Pada tahap ini, anak-anak mulai mengenal dan menggunakan simbol seperti bahasa dan gambar. Mereka mulai bisa berpura-pura dan berimajinasi, meski belum sepenuhnya bisa berpikir logis dan sistematis. Cirinya anak masih egosentris, merasa dunia berpusat pada dirinya, animistis, menganggap benda mati punya perasaan, dan berpikir transduktif, menghubungkan dua hal yang sebenarnya tidak berkaitan.

Beberapa penelitian terbaru memang memperkuat teori Piaget ini. (Anditiasari & Dewi, 2021) menekankan bahwa keterlibatan langsung anak dengan lingkungannya melalui permainan memang krusial untuk membangun struktur berpikir mereka. Sementara penelitian Nuryati & Darsinah (2021) menunjukkan bahwa pembelajaran yang kontekstual dan berdasarkan pengalaman nyata memang memperkuat pemahaman anak terhadap konsep matematika dasar. Dengan demikian, teori Piaget tidak hanya relevan secara teoritis, tetapi juga terbukti aplikatif dalam praktik

pendidikan anak usia dini, terutama melalui kegiatan belajar yang bersifat interaktif dan menyenangkan untuk tumbuh kembangnya.

## II.6. Kerangka Konseptual

Penelitian ini berlandaskan pada teori kognitif Jean Piaget yang menyatakan bahwa anak usia dini berada pada tahap praoperasional, yaitu fase perkembangan kognitif di mana proses belajar berlangsung secara optimal melalui pengalaman konkret, simbol visual, dan aktivitas bermain. Pada tahap ini, kemampuan anak dalam memahami konsep abstrak masih terbatas, sehingga pendekatan pembelajaran yang bersifat verbal semata dinilai kurang efektif. Oleh karena itu, metode bermain dipandang sebagai pendekatan yang paling sesuai karena memungkinkan anak berinteraksi langsung dengan objek, aturan, dan situasi yang disimulasikan. Permainan edukatif berperan sebagai media pembelajaran yang menjembatani konsep abstrak, seperti keselamatan lalu lintas, ke dalam pengalaman konkret yang mudah dipahami, menarik, dan kontekstual bagi anak usia dini.



**Gambar II.4** Kerangka Konseptual

Penerapan metode bermain melalui permainan edukatif diharapkan mampu meningkatkan pemahaman anak terhadap materi keselamatan lalu lintas secara komprehensif. Pemahaman tersebut tidak hanya tercermin dari kemampuan mengingat informasi, tetapi juga dari kemampuan mengenali simbol, memahami aturan sederhana, serta menunjukkan sikap dan respons yang sesuai dalam situasi lalu lintas. Oleh karena itu, pemahaman anak dirumuskan ke dalam beberapa indikator, antara lain pengenalan rambu lalu lintas, pemahaman perilaku aman di jalan, dan kepatuhan terhadap aturan dasar. Untuk mengukur capaian indikator tersebut, digunakan instrumen penilaian yang disesuaikan dengan karakteristik anak usia dini, seperti lembar observasi, daftar cek perilaku, dan penilaian berbasis aktivitas bermain, sehingga hasil penelitian dapat menggambarkan efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan secara kognitif maupun perilaku.

## II.7. Penelitian Yang Relevan

Studi literatur yang dijadikan acuan dalam penyusunan skripsi ini relevan terhadap beberapa penelitian terdahulu yang terkait Optimalisasi permainan ular tangga sebagai edukasi keselamatan untuk anak usia dini, berikut adalah matriks penelitian terdahulu yang dijadikan referensi dari penelitian ini:

**Tabel II.1** Matriks Penelitian Terdahulu

No	Penulis	Judul	Metode	Hasil
1.	(Zeinina & Darwis, 2023)	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Ular Tangga Pada Pembelajaran Tematik Tema 8	Penelitian ini menggunakan metode <i>Research and Development</i> (R&D) dengan model ADDIE.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan ular tangga memperoleh rata-rata kelayakan 89,6% dengan kategori sangat layak, sehingga dinilai efektif dan menarik untuk meningkatkan semangat serta pemahaman belajar siswa kelas II MIS Darul Ikhlas Pagar Merbau.
2.	(Rinawati et al., 2023)	Efektivitas <i>Edusafety Snake-Ladder Games</i> sebagai media Edukasi Keselamatan dan Kesehatan Kerja Siswa MTS	Penelitian ini menggunakan metode quasi-eksperimen dengan desain <i>pre-test</i> , <i>intervensi</i> , dan <i>post-test</i> .	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan <i>Edusafety Snake-Ladder Games</i> secara signifikan meningkatkan pengetahuan siswa tentang Keselamatan dan Kesehatan Kerja (K3), dengan rata-rata kenaikan skor sekitar 32% antara <i>pre-test</i> dan <i>post-test</i> .
3.	(Nurhayati Eni et al., n.d.)	Edukasi Rambu Lalu Lintas Menggunakan Media Ular Tangga di SDN Siwalanpanji	Penelitian ini menggunakan metode kualitatif melalui program pengabdian masyarakat di SD Negeri Siwalanpanji, Sidoarjo.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa media ini meningkatkan pemahaman dan kesadaran siswa terhadap aturan lalu lintas, serta membuat mereka lebih antusias dan aktif belajar karena sesuai dengan tahap perkembangan kognitif anak usia sekolah dasar.
4.	(Swamilaksa et al., 2021)	Media Permainan Ular Tangga Meningkatkan Pengetahuan dan Sikap Tentang Keamanan Makanan	Penelitian ini menggunakan metode quasi-eksperimen dengan desain <i>pretest-posttest control group</i> yang melibatkan	Hasil penelitian menunjukkan ada peningkatan pengetahuan sebesar 22,9% dan sikap positif sebesar 20% terhadap keamanan makanan jajanan, dengan nilai $p = 0,000$ ( $p < 0,05$ ) yang menandakan perbedaan signifikan. Dengan demikian, media permainan ular tangga

No	Penulis	Judul	Metode	Hasil
		Jajanan Anak Sekolah	60 siswa kelas IV SDN Serang 11.	efektif meningkatkan pengetahuan dan sikap siswa mengenai keamanan makanan jajanan.
5.	(Aprilia et al., 2024)	Permainan Ular Tangga Edukasi untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Anak Usia Dini	Penelitian ini melalui menggunakan metode kuantitatif dan kualitatif menggunakan dalam persentase.	Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam rasa percaya diri anak setelah mengikuti permainan ular tangga edukatif. Nilai rata-rata capaian kepercayaan diri mencapai 87,2% (kategori sangat baik)
6.	(Wulandari & Pravesti, 2021)	Pengembangan Permainan Ular Tangga Keyakinan dalam Peningkatan Efikasi Diri Siswa SMP	Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D).	Hasil penelitian menunjukkan bahwa media permainan Ular Tangga efektif meningkatkan efikasi diri siswa SMP, dengan hasil uji ahli materi 0,46 (cukup layak), ahli media 0,69 (layak), dan uji pengguna 92,3% (sangat valid).
7.	(Rafi Rizki Ramdani, 2024)	Pengaruh Edukasi Kesehatan Melalui Permainan Ular Tangga Tentang Jajanan Sehat Terhadap Siswa SDN Ciawang Kabupaten Tasikmalaya	Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain quasi-eksperimen (One Group Pretest-Posttest <i>Design</i> ).	Hasil menunjukkan bahwa rata-rata nilai pengetahuan siswa meningkat dari 10,52 sebelum intervensi menjadi 15,67 sesudah intervensi. Dengan demikian, media permainan ular tangga terbukti efektif sebagai sarana edukasi kesehatan yang menyenangkan untuk meningkatkan kesadaran dan pemahaman siswa sekolah dasar dalam memilih jajanan sehat.

*Sumber: Hasil Analisis, 2025*

Berdasarkan hasil penelitian relevan yang telah disebutkan, masih terdapat gap yang belum terjawab secara komprehensif. Meskipun permainan ular tangga telah banyak digunakan sebagai media pembelajaran, belum ditemukan penelitian yang secara sistematis menguji optimalisasi permainan ular tangga sebagai media edukasi keselamatan lalu lintas bagi anak usia dini (PAUD) dengan desain petak yang disederhanakan, aturan bermain yang baku, serta evaluasi pemahaman anak berbasis

observasi dan visual. Sebagian besar penelitian sebelumnya masih terbatas pada deskripsi penggunaan atau aspek kesenangan, tanpa pengukuran pemahaman keselamatan lalu lintas yang sesuai dengan tahap praoperasional anak.

Berbagai penelitian terdahulu juga menunjukkan bahwa permainan ular tangga terbukti efektif sebagai media edukatif dalam berbagai konteks, mulai dari pembelajaran tematik, keselamatan kerja (K3), edukasi rambu lalu lintas, keamanan makanan jajanan, hingga peningkatan efikasi diri dan kepercayaan diri anak. Meskipun demikian, sebagian besar penelitian tersebut masih berfokus pada anak usia sekolah dasar dan remaja, sehingga belum secara spesifik menyoroti anak usia dini yang memiliki karakteristik belajar berbeda dan memerlukan pendekatan yang lebih sederhana, visual, dan berbasis bermain. Selain itu, penelitian sebelumnya umumnya menggunakan ular tangga yang sudah ada atau hanya dimodifikasi sebagian, sehingga belum memberikan perhatian pada kebutuhan penyederhanaan petak, tampilan visual yang ramah anak, serta aturan permainan yang jelas dan mudah dipahami pendamping.

Kebaruan penelitian ini terletak pada beberapa aspek utama. Pertama, penelitian secara khusus menargetkan anak usia dini (4 - 6 tahun) yang berada pada tahap praoperasional, sehingga desain media dan instrumen evaluasi disesuaikan dengan karakteristik kognitif anak. Kedua, permainan ular tangga dioptimalkan melalui penyederhanaan jumlah petak (30 - 35 petak) memuat ilustrasi keselamatan lalu lintas kontekstual. Ketiga, penelitian ini menyusun aturan bermain yang baku dan terstruktur, sehingga media tidak hanya bersifat permainan tetapi juga berfungsi sebagai alat pembelajaran yang terarah. Keempat, evaluasi dilakukan menggunakan pendekatan kuantitatif berbasis lembar penilaian bergambar, sehingga pemahaman anak dapat diukur secara lebih objektif dan terukur, serta diuji efektivitasnya melalui pendekatan *Research and Development* (R&D) dengan analisis deskriptif kuantitatif.