

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL
HURUF MELALUI PERMAINAN ULAR TANGGA PADA
ANAK KELOMPOK B TK BINA PRESTASI
ACEH JAYA**

Skripsi

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas Dan Memenuhi Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan

Oleh :

FIRDA NAVIRA

NIM : 1811070050



UNIVERSITAS BINA BANGSA GET SEMPENA

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BINA BANGSA GETSEMPENA
BANDA ACEH**

2023

LEMBARAN PERSETUJUAN

MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF MELALUI PERMAINAN
ULAR TANGGA PADA ANAK KELOMPOK B TK BINA PRESTASI ACEH JAYA

Skripsi ini telah disetujui untuk dipertahankan dihadapan
Tim Penguji Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bina Bangsa Getsempena
Banda Aceh, 18 Desember 2023

Pembimbing I,



Fitriah Havati, M.Ed

NIDN. 0128038801

Pembimbing II,



Dewi Yunisari, M.Ed

NIDN. 1310069401

Mengetahui,

Ketua Prodi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

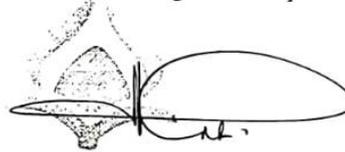


Riza Oktariana, S.Pd, M.Pd

NIDN : 1306108501

Mengetahui,

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bina Bangsa Getsempena



Dr. Rita Novita, M.Pd

NIDN : 0101118701

PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi ini dengan judul Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Permainan Ular Tangga Pada Anak Kelompok B TK Bina Prestasi Aceh Jaya telah dipertahankan dalam ujian skripsi oleh Firda Navira, 1811070050, Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Bina Bangsa Getsempena Pada Senin, 21 Agustus 2023.

Menyetujui,

Pembimbing I,



Fitriah Hayati, M.Ed

NIDN. 0128038801

Pembimbing II,



Dewi Yunisari, M.Ed

NIDN. 1310069401

Mengetahui,

Ketua Prodi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini



Riza Oktariana, S.Pd, M.Pd

NIDN : 1306108501

Mengetahui,

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Bina Bangsa Getsempena



Dr. Rita Novita, M.Pd

NIDN : 0101118701

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya beridentitas di bawah ini:

Nama : Firda Navira

NIM : 1811070050

Program studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Menyatakan bahwa hasil penelitian atau skripsi ini benar-benar karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya tulis orang lain, baik sebagian maupun seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah. Apabila skripsi ini terbukti plagiasi atau jiplakan, saya siap menerima sanksi akademis dari prodi atau Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Banda Aceh, 18 Desember 2023

Yang membuat pernyataan,



Firda Navira

KATA PENGANTAR

Pertama-tama, peneliti ucapkan rasa syukur dan terima kasih kepada Tuhan Yang Maha Esa sehingga peneliti mampu menyelesaikan proposal penelitian ini. Proposal penelitian ini tidak akan selesai tanpa bantuan dan dukungan dari beberapa pihak kepada peneliti. Untuk itu, peneliti juga ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada dosen pembimbing yang senantiasa memberikan bimbingan di setiap proses pembuatan proposal.

Tidak lupa, peneliti juga ucapkan rasa terima kasih yang mendalam kepada temanteman satu bimbingan yang saling memberikan dukungan semasa proses bimbingan dan pengerjaan proposal. Dukungan tanpa henti juga turut diberikan oleh orang tua dan saudara, sehingga peneliti juga sangat berterima kasih atas segala bentuk dukungan tersebut.

Penyusunan proposal penelitian yang berjudul "***meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Permainan Ular Tangga Pada Anak Kelompok B TK Bina prestasi aceh jaya***" tidaklah mudah untuk dilakukan. Apabila dalam penulisan proposal penelitian ini terdapat beberapa kesalahan baik dari segi teknis maupun isi, peneliti menghaturkan permohonan maaf. Besar harapan proposal penelitian ini bisa dijadikan sebagai referensi bagi studi terkait dan dapat bermanfaat bagi pembaca sekalian.

Banda Aceh, 01 Juli 2022

Penulis

Firda Navira

Nim : 1811070050

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	3
DAFTAR ISI	6
ABSTRAK.....	iv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	7
1.3 Tujuan Penelitian	7
1.4 Manfaat Penelitian	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	8
2.1 Pendidikan Anak Usia Dini.....	8
2.1.1 Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini	8
2.1.2 Perkembangan Bahasa Pada Anak Usia Dini	12
2.2 Kemampuan Mengenal Huruf	16
2.3 Kemampuan Membaca Permulaan	18
2.4 Manfaat Permainan Dalam Pembelajaran	20
2.5 Permainan Ular Tangga.....	23
2.5.1 Pengertian Permainan Ular Tangga.....	23
2.5.2 Manfaat Permainan Ular Tangga Dalam Pembelajaran.....	24
2.5.3 Alat dan Prosedur Permainan Ular Tangga	26
2.6 Penelitian Relevan.....	31
2.7 Kerangka Berpikir	32
BAB III METODE PENELITIAN	37
3.1 Desain Penelitian.....	38
3.2 Tempat, Waktu dan Subjek Penelitian	39
3.2.1 Tempat Penelitian	39
3.2.2 Waktu Penelitian.....	39
3.2.3 Subjek Penelitian	39
3.3 Variabel Penelitian	40
3.3.1 Kemampuan Anak mengenal huruf.....	41
3.3.2 Permainan ular tangga huruf.....	41

3.4 Teknik Pengumpulan Data.....	41
3.5 Instrumen Pengumpulan Data.....	42
3.6 Rubrik Penilaian.....	43
3.6 Prosedur Penelitian.....	47
3.7 Analisis Data.....	53
3.8 Indikator Keberhasilan.....	54
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	56
4.1 Deskripsi Lokasi.....	56
4.2 Deskripsi Subjek Penelitian.....	56
4.3 Deskripsi Kemampuan Mengenal huruf.....	58
4.3.1 Deskripsi Kemampuan Mengenal huruf Siklus I.....	58
4.3.2 Deskripsi Kemampuan Mengenal Huruf Siklus II.....	67
4.4 Analisis Data Kemampuan Mengenal Huruf Anak.....	76
4.5 Pembahasan Dan Hasil Penelitian.....	79
4.6 Keterbatasan Penelitian	82
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	83
5.1 Kesimpulan.....	83
5.2 Saran.....	84
DAFTAR PUSTAKA.....	86
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	87

ABSTRAK

Firda Navira,2023. Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Permainan Ular Tangga Pada anak kelompok B TK Bina prestasi Aceh jaya. Skripsi Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini.Universitas Bina Bangsa Getsempena Banda Aceh.Pembimbing 1. Fitriah Hayati, M.Ed. Pembimbing II. Dewi Yunisari, M.Ed.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimanakah peningkatkan kemampuan mengenal huruf melalui permainan ular tangga huruf pada anak kelompok B TK Bina Prestasi Desa Leupe Kecamatan Jaya Kabupaten Aceh Jaya. Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*) yang difokuskan pada situasi kelas, atau lazim dikenal dengan prosedur yang digunakan berbentuk siklus. Subjek utama dalam penelitian ini adalah pada kelompok B berjumlah 22 orang anak (13 orang anak perempuan dan 9 orang anak laki-laki). Penelitian tindakan kelas ini menggunakan model Kemmis dan Taggart, yang menggunakan sistem spiral dimana setiap siklus terdiri dari tiga tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan refleksi yang dilakukan melalui dua siklus yaitu siklus I dan ke II tiap siklus terdiri atas tiga kali pertemuan. Teknik pengumpulan data menggunakan metode observasi dan dokumentasi. Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif yang digunakan untuk menentukan peningkatan hasil dengan menggunakan persentase. Hasil peningkatan kemampuan mengenal huruf melalui permainan ular tangga pada anak kelompok B TK Bina prestasi Kecamatan Jaya Kabupaten Aceh Jaya. Keberhasilan penelitian ini menunjukkan bahwa permainan ular tangga huruf dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf Kelompok B TK Bina Prestasi Desa Leupe, Kecamatan Jaya, Kabupaten Aceh Jaya. Hal ini dapat dibuktikan dengan meningkatnya kemampuan anak-anak dalam mengenal huruf. Kemampuan anak pada siklus I 65,15%, dan kemampuan pada siklus II 90,49%, meningkat sebesar 25,34%. Peningkatan kemampuan mengenal huruf ini meliputi Anak mampu mengenal huruf yang ada di media ular tangga secara berurutan. Anak mampu membedakan huruf M dan W yang ada di media ular tangga. Anak mampu melengkapi huruf sesuai gambar yang ada pada media ular tangga.

Kata Kunci : Kemampuan Mengenal Huruf, permainan Ular Tangga

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Usia dini merupakan *golden age* atau masa emas perkembangan yang keberhasilannya sangat menentukan kualitas anak kedepannya yakni dimasa dewasanya. Montesori menyebutnya dengan periode kepekaan (*sensitive period*) (Crain, 2007). Prioritas utama bagi anak usia dini adalah pendidikan, selain karena upaya, membimbing, mengasuh, menstimulasi dan pemberian kegiatan pembelajaran di sekolah. Pendidikan di Taman Kanak-kanak merupakan salah satu lembaga pendidikan anak usia dini yang terdapat dalam jalur pendidikan formal. Pendidikan taman kanak-kanak sebagaimana dinyatakan dalam Undangundang RI No 20 tahun 2003 pasal 28 ayat 3: “Pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal berbentuk taman kanak-kanak (TK), Raudatul Athfal (RA), atau bentuk lain yang sederajat”. Tujuannya adalah untuk membantu anak didik sehingga potensi-potensinya dapat berkembang baik fisik dan psikis yang meliputi moral dan nilai agama, kemandirian, kognitif, *social*, *emotional*, *language*, fisik/motorik, dan seni untuk siap memasuki sekolah dasar.

Pada anak usia dini terdapat enam aspek perkembangan yang harus dikembangkan untuk menunjang tumbuh kembang anak menjadi optimal, antara lain perkembangan kognitif, motorik, bahasa, sosio emosional, agama dan moral, untuk menstimulus keenam aspek perkembangan ini dapat dilakukan dengan

berbagai cara salah satunya adalah bermain dengan menggunakan alat permainan edukatif (Khobir, 2009). Bermain dan anak-anak adalah dua hal yang tidak dapat dipisahkan, ketika bermain, anak bisa melakukan berbagai kegiatan yang menyenangkan dan belajar mengenai berbagai hal sekaligus. Melalui bermain dapat menciptakan wilayah yang menghubungkan antara kemampuan aktual anak dan kemampuan potensial anak menuju perkembangan fungsi mental yang lebih tinggi, seperti pengembangan kognitif anak, pengembangan kesadaran diri, pengembangan sosial-emosional, pengembangan motorik, dan pengembangan bahasa/ komunikasi (Vigosky, 2011, hal. 14-15) .

Berbagai aspek perkembangan dan pertumbuhan anak harus mendapatkan stimulus yang baik agar keduanya dapat berkembang secara optimal karena setiap aspek perkembangan saling berhubungan dan memiliki keterkaitan satu sama lain. Aspek perkembangan bahasa anak merupakan salah satu aspek perkembangan yang perlu mendapatkan stimulus dengan baik.

Kemampuan berbahasa adalah kemampuan yang hanya dimiliki oleh manusia sehingga memungkinkannya untuk berkembang. Kehidupan sehari-hari manusia menggunakan bahasa untuk berbicara, berpikir, menyimak, membaca dan menulis. Masa usia dini merupakan masa perkembangan bahasa yang paling efektif, tepatnya pada 3 tahun dari hidupnya, yaitu suatu periode pada saat otak manusia berkembang dalam proses mencapai kematangan (Suhartono,

Pengembangan Ketrampilan Bicara Anak Usia Dini, 2005, hal. 14). Anak-anak yang bahasanya berkembang merupakan kemampuan anak untuk dapat mengekspresikan segala pikiran dalam bentuk ungkapan dan berkembang secara bertahap sehingga perlunya ketekunan baik dari anak sendiri maupun bagi guru/orangtua yang berupaya memberikan rangsangan. Tahapan anak-anak salah satunya adalah perkembangan bahasa mulai dari kemampuan dalam berbicara hingga kemampuan untuk memahami sebuah pembicaraan dari orang lain.

Dari seluruh aspek perkembangan pada anak, khususnya kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini. kemampuan mengenal huruf abjad juga dibutuhkan dalam pendidikan anak usia dini, yang perlu dikembangkan dalam menstimulus anak sejak usia dini.

Tadkirotum Musfiroh mengungkapkan bahwa stimulus pengenalan huruf adalah merangsang anak untuk mengenali, memahami, dan menggunakan simbol tertulis untuk berkomunikasi. (Musfiroh, 2009). Dalam aspek perkembangan bahasa terkait dengan standar tingkat pencapaian perkembangan yang terdiri dari tiga yaitu: standar tingkat pencapaian perkembangan bahasa anak meliputi: 1) menerima bahasa. Diharapkan pencapaian tingkat perkembangannya adalah: mengerti beberapa perintah secara bersamaan, menyimak perkataan orang lain, memahami cerita yang dibacakan, mengenal perbendaharaan kata mengenai kata sifat, mengulang kalimat yang lebih kompleks, memahami aturan dalam suatu permainan, 2) mengungkapkan bahasa. Diharapkan pencapaian tingkat

perkembangannya adalah: berkomunikasi secara lisan dan mengenal simbol-simbol untuk persiapan membaca, menulis dan berhitung, menjawab pertanyaan secara sederhana, mengulang kalimat sederhana, menyebutkan kata-kata yang dikenal, menceritakan kembali cerita atau dongeng yang pernah didengar, 3) keaksaraan. Diharapkan pencapaian tingkat perkembangannya adalah: memahami hubungan bunyi dan bentuk huruf, membaca dan menulis nama sendiri, mengenal suara-suara atau benda yang ada di sekitarnya, membuat coretan yang bermakna dan meniru huruf. Salah satu bagian dari aspek mengungkapkan bahasa adalah kemampuan mengenal huruf yang perlu dikembangkan dengan memberikan stimulasi optimal sejak usia dini. Stimulasi mengenal huruf untuk merangsang anak mengenali kata dan memahami kata (Kemendiknas, 2010).

Pengembangan kemampuan dasar anak termasuk dalam mengenal huruf, dapat dilakukan dengan berbagai strategi bermain karena pendidikan anak usia dini proses belajarnya dengan menggunakan prinsip belajar seraya bermain atau bermain sambil belajar yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini dan aspek perkembangan anak usia dini. Adapun beberapa jenis permainan yang dapat mendukung terciptanya rangsangan anak dalam mengenal huruf antara lain permainan ular tangga huruf.

Berdasarkan hasil observasi awal pada bulan oktober 2022 di kelompok B TK Bina Prestasi, Leupe, Kecamatan Jaya, Kabupaten Aceh Jaya, di dapatkan hasil bahwa kemampuan mengenal huruf belum berkembang secara optimal. Hal ini

terlihat dari 22 anak ,hanya 9 anak yang mampu mengenal huruf dengan baik,dan selebihnya memerlukan stimulasi tambahan.

Kegiatan mengenalkan huruf dilakukan dengan cara yang kurang menarik, karena guru menulis huruf yang akan diperkenalkan lalu membaca dan menyebutkan huruf tersebut langsung di papan tulis. Kemudian anak-anak diminta untuk menirukan membaca dan menulis huruf tersebut pada buku tulisnya masingmasing yang telah dibagikan sesuai dengan kemampuan anak. Selain itu, Guru mengenalkan media dengan kartu huruf, guru menyuruh anak menempelkan huruf abjad dan membunyikan hurufnya, berdasarkan observasi anak masih belum bisa mengurutkan dan membunyikan huruf yang dia tempelkan, pengucapnya masih terbalik-balik, dengan media yang diberikan guru belum memberi pengaruh bagi perkembangan belajarnya khususnya dalam pengenalan huruf abjad.

Berdasarkan dari permasalahan yang ada tersebut, maka kemampuan anak dalam mengenal huruf perlu dikembangkan dengan cara yang tepat, yaitu dengan tetap berpedoman pada belajar seraya bermain atau bermain sambil belajar. Dengan bermain anak memperoleh kemampuan untuk bereksplorasi dan menemukan hal-hal yang belum ia ketahui sebelumnya, sehingga aspek perkembangan anak dapat berkembang dengan baik. Teknik pembelajaran pengenalan huruf yang tidak menarik perhatian anak dapat menyebabkan anak bosan dan tidak termotivasi dengan kegiatan mengenal huruf. Oleh karena itu diperlukan media-media pembelajaran yang bervariasi dalam mengenalkan huruf pada anak.

Penelitian ini menerapkan permainan ular tangga dalam pembelajaran agar anak dapat belajar aktif, menyenangkan, sehingga kemampuan anak dalam mengenal huruf dapat meningkat (Rahayu, 2013). Permainan ular tangga huruf cukup efektif untuk mengembangkan kemampuan mengenal huruf, karena anak-anak yang berusia 5 sampai 6 tahun masih pada tahap pra operasional yaitu anak belajar melalui benda konkret (Suyanto, 2005).

Permainan ular tangga belum diterapkan untuk mengembangkan kemampuan mengenal huruf di TK Bina Prestasi. Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan permainan ular tangga huruf sebagai media atau benda konkret yang dapat digunakan anak saat belajar mengenal huruf, sehingga dapat membantu anak dalam mengenal dan memahami lafal huruf dan bentuknya. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul

**“meningkatkan kemampuan Mengenal Huruf Melalui Permainan Ular
Tangga Pada Anak Kelompok B Tk Bina Prestasi Aceh Jaya”.**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Bagaimanakah peningkatkan kemampuan mengenal huruf melalui permainan ular tangga huruf pada anak kelompok B TK Bina Prestasi?

1.3 Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui bagaimanakah peningkatkan kemampuan mengenal huruf melalui permainan ular tangga huruf pada anak kelompok B TK Bina Prestasi.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian adalah sebagai berikut:

1. Bagi kepala sekolah, hasil penelitian atau PTK ini dapat dijadikan sebagai acuan dalam membuat kebijakan tentang peningkatan kualitas sekolah.
2. Bagi guru, hasil penelitian atau PTK ini dapat dijadikan sebagai masukan untuk meningkatkan proses pembelajaran di kelas.
3. Bagi siswa, hasil penelitian atau PTK ini dapat dijadikan pemicu dan motivasi belajar, sehingga hasil belajar dan kemampuan membaca anak meningkat.
4. Bagi peneliti, setelah melakukan penelitian atau PTK ini peneliti lebih mudah dalam menyampaikan pelajaran karena anak-anak lebih senang dan terampil dalam berbahasa dan lebih semangat mengikuti proses belajar mengajar.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Pendidikan Anak Usia Dini

2.1.1 Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini

Anak usia dini merupakan individu yang berada pada rentang usia 0-8 tahun yang sedang menjalani dan melewati suatu proses perkembangan dengan pesat dan *fundamental* bagi kehidupan selanjutnya. Dalam berbagai aspek, Proses perkembangan dan pertumbuhan pada usia ini sedang mengalami masa yang cepat dalam rentang perkembangan hidup manusia Berk L. E. dan A. Winsler, (Mayke Sugianto 1995). Karakteristik yang dimiliki setiap tahapan perkembangan anak harus diperhatikan sebagai bentuk perlakuan dari proses pembelajaran.

Terkait Sistem Pendidikan Nasional berkaitan dengan Pendidikan Anak Usia Dini yang tercantum dalam Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 pasal 28 ayat 1 yang berbunyi “Pendidikan Anak Usia Dini diselenggarakan bagi anak sejak lahir sampai dengan enam tahun dan bukan merupakan prasyarat untuk mengikuti pendidikan dasar”. Kemudian yang tercantum pada Bab I pasal 1 ayat 14 ditegaskan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu perkembangan dan pertumbuhan jasmani dan rohani anak, agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Bentuk Penyelenggaraan pendidikan salah satunya adalah Pendidikan Anak Usia Dini yang menekankan pada peletakkan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan *physical/fisik* (koordinasi motorik halus dan kasar), *intelligence/kecerdasan* (daya pikir, *creativity*, *emotional intelligence*, *spiritual intelligence*), *socio-emotional/sosio emosional* (sikap dan perilaku serta beragama), *language and communication*, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini. Sebagai contohnya adalah ketika menyelenggarakan lembaga pendidikan seperti Taman Kanak-kanak (TK), Kelompok Bermain (KB) atau lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) yang berbasis pada kebutuhan anak.

Pendidikan bagi anak usia dini (PAUD) adalah upaya untuk memberikan stimulasi, membimbing, mengasuh dan pemberian kegiatan pembelajaran yang akan menghasilkan keterampilan dan kemampuan anak yang dilakukan pada anak yang baru lahir sampai dengan delapan tahun. Pendidikan pada tahap ini memfokuskan pada *physical, intelligence/cognitive, emotional, & social education*.

Berdasarkan karakteristik keunikan dan pertumbuhan anak usia dini maka penyelenggaraan pendidikan bagi anak usia dini disesuaikan dengan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini. Bukan hanya dari sisi pendidikan saja, PAUD juga melakukan upaya-upaya lainnya seperti upaya kesehatan, pengasuhan, pemberian gizi, perawatan dan perlindungan pada anak sehingga dalam pelaksanaan PAUD dilakukan secara komprehensif dan terpadu.

Pendidikan pada anak usia dini pada dasarnya meliputi semua tindakan dan upaya yang dilakukan oleh pendidik dan orang tua dalam proses perawatan, pengasuhan dan pendidikan pada anak dengan cara menciptakan suasana dan lingkungan dimana anak mendapatkan pengalaman mengeksplorasi sehingga dapat mengetahui dan memahami pengalaman belajar yang diperolehnya dari lingkungan, melalui cara mengamati, meniru dan bereksperimen yang berlangsung secara berulang-ulang dan melibatkan seluruh potensi dan kecerdasan anak. Lingkungan yang diupayakan pendidik dan orang tua yang dapat memberikan kesempatan pada anak untuk mengeksplorasi berbagai pengalaman dengan berbagai suasana sebaiknya memperhatikan keunikan anak-anak dan disesuaikan dengan tahap perkembangan kepribadian anak. Sebagai contohnya jika anak dibiasakan untuk mencuci tangan sebelum makan baik di rumah maupun lingkungan sekolah dengan cara yang paling mudah dimengerti anak, maka sedikit demi sedikit anak-anak akan mulai terbiasa untuk mencuci tangan walaupun tidak didampingi oleh orang tua ataupun guru mereka.

Terkait dengan Pendidikan Anak Usia Dini, terdapat beberapa antara lain masa peka, masa meniru, masa egosentris, masa berkelompok, masa bereksplorasi dan masa pembangkangan yang merupakan masa yang memengaruhi bagaimana seharusnya seorang pendidik menghadapi anak usia dini baik secara langsung maupun tidak langsung.

Karena hal tersebut sebaiknya orang tua dan orang dewasa lainnya perlu: (1) memberikan kesempatan serta menunjukkan permainan dan alat permainan tertentu yang dapat merangsang munculnya masa kepekaan atau menumbuhkembangkan potensi yang sudah memasuki masa peka; (2) memahami bahwa anak masih berada

pada masa *egocentric* yang ditandai dengan sikap seolah-olah dialah yang paling benar, permintaan yang harus selalu dikabulkan dan sikap ingin menang sendiri, dan sikap orang tua dalam menghadapi masa *egocentric* pada anak usia dini dengan memberikan pengertian secara bertahap pada anak agar dapat menjadi pribadi dengan sosial yang baik; (3) pada usia dini tampak semakin meningkatnya proses peniruan anak terhadap segala sesuatu yang ada disekitarnya. Selain menirukan perilaku orang-orang disekitarnya, anak-anak juga menirukan tokoh-tokoh khayalan yang ditampilkan diTV. Untuk itu, orang tua atau guru haruslah dapat menjadi tokoh teladan dan panutan bagi anak dalam berperilaku; (4) masa berkelompok memberikan kesempatan bagi anak dengan membiarkan anak bermain bersama teman-temannya di luar rumah, tidak memberikan batasan yang berlebihan pada anak dalam pergaulan sehingga anak kelak akan dapat bersosialisasi dan beradaptasi sesuai dengan perilaku dengan lingkungan sosialnya; (5) memahami pentingnya eksplorasi bagi anak sehingga orang tua dan guru memberikan kesempatan agar anak dapat memanfaatkan hal-hal yang ada disekitarnya dan membiarkan anak melakukan *trial and error*, karena anak pada dasarnya adalah penjelajah yang ulung; dan juga (6) disarankan sebaiknya jangan selalu memarahi anak saat ia memberontak dan membangkang, karena bagaimanapun juga ini merupakan suatu masa yang akan dilalui oleh setiap anak. Selain itu, bila terjadi pembangkangan sebaiknya diberi waktu pendinginan (*cooling down*), misalnya seperti penghentian aktivitas anak dan membiarkan anak sendiri berada di dalam kamarnya atau di sebuah sudut. Setelah beberapa saat barulah anak diberikan nasihat dan pengertian tentang mengapa anak harus melakukan itu semua. Faktanya masih terdapat orang tua dan guru yang sebagian

besarnya belum memahami akan potensi luar biasa yang dimiliki anak usia dini. Potensi yang dimiliki anak tidak berkembang optimal apabila pengetahuan dan informasi yang dimiliki orang tua dan guru sangat terbatas (Sujiono, 2009).

2.1.2 Perkembangan Bahasa Pada Anak Usia Dini

Perkembangan bahasa anak-anak merupakan kemampuan anak untuk dapat mengekspresikan segala pikiran dalam bentuk ungkapan dan berkembang secara bertahap sehingga memerlukan ketekunan baik dari anak sendiri maupun bagi guru atau orangtua dalam memberikan rangsangan. Perkembangan bahasa anak usia dini merupakan tahapan kemampuan anak mulai dari kemampuan berbicara sampai dengan kemampuan memahami sebuah pembicaraan dari orang lain.

Perkembangan bahasa anak mencakup 4 keterampilan meliputi: keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis (Zubaidah, 2003).

Menurut Carroll Seefeldt dan Barbara A. Wasik (2008: 74) karakteristik perkembangan bahasa anak adalah sebagai berikut:

- a. Anak pada usia 4 tahun: Menguasai 4.000 – 6.000 kata, mampu berbicara dalam kalimat 5-6 kata, dapat berpartisipasi dalam percakapan, sudah mampu mendengarkan orang lain berbicara dan menanggapi dan dapat belajar tentang kata mana yang diterima secara sosial dan mana yang tidak.
- b. Anak pada usia 5 tahun: Perbendaharaan kosakata mencapai 5000 – 8.000 kata, struktur kalimat menjadi lebih rumit, berbicara dengan lancar, benar dan jelas tata bahasa kecuali pada beberapa kesalahan pelafalan,

dapat menggunakan kata ganti orang dengan benar, mampu mendengarkan orang yang sedang berbicara dan senang menggunakan bahasa untuk permainan dan cerita.

Menurut Sofia Hartati (2005: 21), tahapan perkembangan bahasa anak usia 4-6 tahun adalah sebagai berikut:

- a. Dapat berbicara dengan kalimat sederhana yang baik,
- b. Dapat melakukan 3 perintah lisan secara sederhana,
- c. Menyebutkan nama, jenis kelamin, umur,
- d. Mampu menyusun kalimat sederhana,
- e. Membandingkan 2 hal,
- f. Mengenal tulisan sederhana.

Menurut Rosmala Dewi (2005: 17), tahapan perkembangan bahasa anak usia 4-6 tahun adalah:

- a. Mengerti makna dan fungsi kata,
- b. Bercerita tentang gambar yang dibuatnya,
- c. Mulai berfikir, berbicara, dan bermain dengan berbagai bentuk kata dan bahasa,
- d. Menyempurnakan kalimat sederhana,
- e. Menyempurnakan kalimat dengan mengisi titik-titik,
- f. Menyempurnakan kalimat lisan dengan gambar.

Menurut M. Ramli (2005: 199) fungsi pengembangan bahasa pada anak TK adalah:

- a. Sebagai alat untuk berkomunikasi dengan lingkungan. Lingkungan bisa berasal dari internal maupun dari eksternal. Di lingkungan eksternal anak mampu berkomunikasi dengan teman sebaya dalam kehidupan sehari-hari.
- b. Sebagai alat untuk mengembangkan kemampuan intelektual anak.

Keterampilan intelektual dapat mempengaruhi kemampuan bahasa anak, begitu juga keterampilan bahasa dapat mempengaruhi perkembangan intelektual anak. Oleh sebab itu pendidik sebaiknya lebih memperhatikan anak, agar anak dapat berkembang secara optimal.

- c. Sebagai alat untuk mengembangkan ekspresi anak. Dengan kemampuan bahasa, anak dapat mengekspresikan gagasan secara spontan yang membuat anak bebas berekspresi, berfikir kreatif, mengembangkan ide serta mampu memecahkan masalah.
- d. Sebagai alat untuk mengembangkan perasaan dan pikiran kepada orang lain

Berdasarkan hal-hal tersebut, dapat ditegaskan bahwa perkembangan bahasa anak memegang peran penting dalam perkembangan anak, khususnya perkembangan kemampuan berbahasa di Taman Kanak-kanak, sehingga anak-anak mampu berkomunikasi dengan baik dan dapat mengembangkan potensinya. Perkembangan bahasa anak usia dini khususnya di Taman Kanak-kanak berada pada masa kanak-kanak awal yang terdiri dari kemampuan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis, sehingga pengembangan bahasa pada anak lebih ibu arahkan pada membantu anak untuk berinteraksi dan berkomunikasi dengan lingkungannya.

Meskipun demikian diperlukan pengembangan bahasa yang berfokus pada memberikan bekal kesiapan pada anak untuk melangkah pada jenjang pendidikan selanjutnya, yaitu terutama kemampuan mengenal huruf sebab anak pada usia ini sudah menampakkan tanda- tanda ketertarikannya dengan simbol yang ada di lingkungannya seperti membaca gambar, menyebutkan simbol-simbol kata yang dikenal, mengenal nama benda-benda yang ada di sekitarnya. Dalam penelitian ini lebih ditekankan pada fungsi sebagai alat untuk komunikasi, karena komunikasi dengan lingkungan bisa berasal dari internal maupun dari eksternal. Di lingkungan eksternal anak mampu berkomunikasi dengan teman sebaya dalam kehidupan sehari-hari.

2.2 Kemampuan Mengenal Huruf

Menurut Arifin, “huruf merupakan beberapa bunyi dan bentuk yang terdiri dari dua puluh enam macam yang masing-masing bunyi tersebut dapat dibuat menjadi satu kata dan kalimat.” Huruf-huruf ini tercipta atas dua bentuk yaitu huruf abjad dan huruf konsonan. Huruf abjad diantaranya adalah a, i, u, e, dan o. Sedangkan huruf konsonan adalah b, c, d, f, g, h, i, j, k, l, m, n, p, q, r, s, t, v, w, x, y dan z (Arifin, 2009). Sedangkan menurut Tarigan, Huruf merupakan simbol skunder bahasa. Huruf merupakan bagian terkecil dari kata. Takdiratun Musfirah, mengungkapkan bahwa stimulus pengenalan huruf adalah merangsang anak untuk mengenali, memahami, dan menggunakan simbol tertulis untuk berkomunikasi.

Mengenal huruf merupakan komponen hakiki dari perkembangan baca tulis. Anak perlu mengetahui atau mengenal dan memahami huruf abjad untuk akhirnya menjadi pembaca dan penulis yang lancar dan mandiri. Mengenal huruf merupakan

tahap perkembangan anak dari belum tahu menjadi tahu tentang keterkaitan bentuk dan bunyi huruf, sehingga anak dapat mengetahui bentuk huruf dan memaknainya (Seefeld & Wasik, 2008).

Sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No 58 Tahun 2009 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini, kemampuan mengenal huruf merupakan bagian dari perkembangan bahasa anak, diantaranya kemampuan mengetahui simbol-simbol huruf dan mengetahui huruf depan dan sebuah benda.

Ada beberapa manfaat mengenal huruf yang diperoleh bagi anak usia dini, antara lain:

- a. Pengenalan huruf pada anak sejak usia dini sangat penting dilakukan agar anak dapat mengenal huruf-huruf untuk persiapan membaca dan menulis.
- b. Anak yang dapat mengenal huruf dengan baik cenderung memiliki kemampuan membaca dengan lebih baik.
- c. Pengenalan huruf sejak usia TK yang penting adalah metode pengajarannya melalui sosialisasi dan metode pengajaran membaca tanpa membebani dengan kegiatan belajar yang menyenangkan.

Bahwa dengan strategi pengenalan huruf abjad sejak usia dini sangat bermanfaat bagi perkembangan bahasa anak, karena membantu mempersiapkan anak untuk dapat membaca dengan mudah. Membaca merupakan proses pemahaman hubungan antara huruf dengan bunyi bahasa dengan cara mengubah simbol-simbol tertulis yang berupa deretan huruf atau kata menjadi sistem bunyi. Membaca menurut kamus bahasa Indonesia adalah melihat serta memahami isi dari

apa yang tertulis dengan melisankan atau hanya dalam hati. Menurut defenisi ini, membaca adalah sebagai kegiatan untuk menelaah atau mengkaji isi dari tulisan, baik secara lisan maupun dalam arti untuk memperoleh informasi atau pemahaman tentang sesuatu yang terkandung dalam tulisan tersebut.

2.3 Kemampuan Membaca Permulaan

Kemampuan membaca merupakan hal yang penting dalam perkembangan anak. Anak berada pada tahap pemula, sehingga anak perlu dibimbing untuk memperhatikan 2 hal persiapan membaca yaitu keteraturan bentuk dan pola gabungan huruf (Dardjowidjojo, 2005). Terdapat beberapa model pembelajaran bahasa yaitu *whole word* (model kata utuh), *phonics*, dan *analogy*. Model *whole word* (model kata utuh) merupakan model pemerolehan-literasi yang lebih menekankan pada pengenalan kata secara utuh dengan tidak boleh mengenalkan abjad, sedangkan pada model *phonics* pengajaran membaca dimulai dari huruf lepas-suku kata-kata dan kalimat. Pada model *analogy* guru dapat menggunakan berbagai benda seperti benda, bunyi, media gambar dan lain sebagainya untuk memberikan pancingan (Musfiroh, 2009).

Soehjono Darwoidjojo (2005: 305) lebih khusus menyatakan terdapat dua macam metode dalam pembelajaran membaca yaitu; 1) membaca dari bawah (*bottom up*) yaitu metode yang menghubungkan *grafem* dengan *fonem*. Anak belajar membaca dari huruf-huruf yang akhirnya disusun menjadi sebuah kata, 2) membaca dari atas ke bawah (*top down*) yaitu membelajarkan anak langsung pada konteks isi dari gambar, sehingga sering terjadi kesalahan dalam mengeja huruf.

Menurut Tadkiroatun Musfiroh (2009: 59), ada dua metode pembelajaran membaca yaitu *linear* dan *whole language*. Pada dasarnya dua metode yang dikemukakan dua tokoh tersebut adalah sama yaitu;

- 1) Membaca dari bawah (*bottom up*) atau juga disebut linear yaitu membaca dari yang sederhana ke yang lebih rumit. Hal ini juga ditegaskan oleh Slamet Suyanto (2005: 166) bahwa salah satu metode pembelajaran membaca yang dikenal adalah metode fonik yaitu mengeja huruf demi huruf saat membaca atau menulis kata, lebih lanjut Santrock (2010: 422) juga mengungkapkan bahwa suara dalam kata diwakili oleh huruf yang dapat disusun menjadi kata. Jadi dapat disimpulkan bahwa pada metode *bottom up* anak diajarkan membaca dengan mengenalkan huruf dan bunyi huruf, suku kata, kata dan kalimat secara berurutan.
- 2) Membaca dari atas ke bawah (*top down*) atau *Whole language* yaitu anak belajar melalui pemahaman bentuk utuh. Anak belajar secara umum mengenali kata secara utuh dan baru memaknainya. Lebih lanjut diungkapkan bahwa pada metode *whole language* anak tidak boleh dikenalkan abjad namun kata secara utuh.

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas dapat ditegaskan bahwa terdapat dua macam metode pembelajaran membaca yaitu *bottom up/linear* dan *top down/whole language*. Kedua metode tersebut memiliki kelemahan dan kelebihan masing-masing sehingga perlu dikombinasikan menjadi metode yang dapat mewakili kedua metode tersebut yaitu dengan mengenalkan anak pada tulisan dalam bentuk utuh dan juga dikenalkan pada unsur huruf.

Mengenal huruf merupakan bagian dari membaca permulaan, sebelum membaca permulaan anak dikenalkan huruf terlebih dulu. Mengenal huruf sejak dini dapat bermanfaat bagi anak untuk persiapan membaca dijenjang yang lebih lanjut. Oleh karena itu perlu dilakukan stimulasi yang tepat, sehingga dapat mengembangkan kemampuan anak dalam mengenal huruf sebagai modal agar dapat membaca.

2.4 Manfaat Permainan Dalam Pembelajaran

Cara belajar yang baik, salah satunya adalah dalam suasana tanpa tekanan dan paksaan. Cara belajar yang paling menyenangkan adalah sambil bermain. Teknik mengajar dengan permainan sangat efektif untuk menjelaskan suatu pengertian yang bersifat abstrak dan konsep yang sulit dijelaskan dengan kata-kata.

Bermain merupakan alat yang paling kuat untuk membelajarkan kemampuan berbahasa anak. Melalui komunikasi inilah anak dapat memperluas kosakata dan mengembangkan daya penerimaan serta pengekspresian kemampuan berbahasa mereka melalui interaksi dengan anak-anak lain dan orang dewasa pada situasi bermain spontan.

Secara spesifik, bermain dapat memajukan perkembangan dari segi komunikasi berikut ini: (1) bahasa reseptif (penerimaan), yaitu mengikuti petunjuk-petunjuk dan memahami konsep dasar, (2) bahasa ekspresif, yaitu kebutuhan mengekspresikan keinginan, perasaan; penggunaan kata-kata, frasefrase, kalimat; berbicara secara jelas dan terang, (3) komunikasi nonverbal, yaitu penggunaan komunikasi kongruen, ekspresi muka, isyarat tubuh, isyarat tangan dan (4) memori

pendengaran/ pembedaan, yaitu memahami bahasa berbicara dan membedakan bunyi (Sujiono, 2009).

Berbagai penelitian menyebutkan bahwa bermain mempunyai manfaat yang besar bagi perkembangan anak. Bermain merupakan pengalaman belajar yang berguna untuk anak. Menurut Mayke S. Tedjasaputra (2001: 38-44), bermain mempunyai beberapa manfaat, yaitu:

1) Mengembangkan aspek fisik

Bermain merupakan wahana untuk mengembangkan fisik. Bermain memberikan kesempatan untuk mengembangkan gerakan halus dan kasar.

2) Mengembangkan aspek sosial

Aspek sosial anak seperti sikap sosial, komunikasi, mengorganisasi peran, dan interaksi dengan sesama teman akan berkembang melalui permainan.

3) Mengembangkan aspek emosi

Bermain merupakan media untuk mengekspresikan pikiran dan perasaan. Saat kegiatan permainan, anak dapat mengendalikan emosinya, menyalurkan keinginannya, dan menerapkan disiplin dengan menaati peraturan.

4) Mengembangkan aspek kognisi

Bermain bagi anak berfungsi untuk mempermudah perkembangan kognisi anak. Anak berkomunikasi dengan anak lain sehingga perbendaharaan katanya menjadi lebih banyak. Bermain simbolik juga dapat meningkatkan kognisi anak untuk dapat berimajinasi menuju berpikir abstrak.

Frobel (Sugianto, 2001) mengemukakan bahwa bermain penting dalam belajar. Kegiatan bermain sangat dinikmati anak dan mainan yang sangat disukai anak dapat digunakan untuk menarik perhatian serta mengembangkan kapasitas dan pengetahuan anak tersebut. Mayke Sugianto (1995: 4) menyatakan bahwa tokoh-tokoh seperti Plato, Aristoteles, dan Frobel melihat bermain sebagai kegiatan yang mempunyai nilai praktis, artinya bermain digunakan sebagai media untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan tertentu pada anak.

Dengan demikian, belajar bahasa melalui bermain lebih efektif karena anak menggunakan bahasa bukan hanya sekedar teoritis tetapi juga pragmatik dalam kehidupan dan dunia mereka sendiri. Melalui bermain anak belajar bagaimana menggunakan bahasa secara nyata dan kontekstual.

2.5 Permainan Ular Tangga

2.5.1 Pengertian Permainan Ular Tangga

Ular tangga adalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh dua orang atau lebih, papan permainan ini dibagi dalam kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak digambar sejumlah tangga atau ular yang menghubungkan dengan kotak lainnya (Melsi, 2015:10). Papan permainan ular tangga ini adalah permainan papan yang hanya dimainkan oleh dua orang atau lebih yang dibagi dalam kotakkotak kecil dan di beberapa kotak ada gambar ular atau tangga yang berhubungan kotak satu dengan kotak lainnya.

Ular tangga merupakan permainan yang menggunakan dadu untuk menentukan beberapa langkah yang harus dijalani bidak (Ratnaningsih, 2014:5). Apabila kita akan bermain ular tangga, maka kita harus melempar dadu dan di tiap

mata dadu ada gambar angka 1-6, lalu kita lihat angka yang muncul. Setelah itu kita menjalankan bidak untuk menentukan langkah ke kotak mana yang akan dituju.

Permainan ular tangga juga termasuk dalam kategori *board game* atau permainan papan sejenis dengan permainan monopoli, halma, ludo, dan sebagainya. Permainan ini merupakan permainan dari India yang sudah ada sejak abad ke-2 SM.

Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa pengertian ular tangga adalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh 2 orang atau lebih, yang mana permainan ini dibagi dalam kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak ada gambar tangga atau ular yang berhubungan dengan kotak lainnya.

2.5.2 Manfaat Permainan Ular Tangga Dalam Pembelajaran

Dunia anak adalah identik dengan dunia bermain. Bermain merupakan kegiatan yang bernilai praktis dan sebagai media bagi anak untuk menguatkan keterampilan dan kemampuan tertentu. Dalam bermain, anak-anak dapat menghargai perasaan orang lain dan merasakan kepercayaan diri mereka dalam proses yang dinamis, hal-hal yang penting untuk dirinya dan pengalaman bermain yang positif. (Ani Ismayani 2013) Keingintahuan anak-anak, cara berfikir yang kreatif dan kemampuan memecahkan masalah berkembang dalam sebuah iklim yang mendorong anak-anak untuk menggali keaktifan, mengembangkan ide-ide, dan mengembangkan berbagai bentuk pengekspresian diri (Vandenberg, (1980).

Motivasi bermain bagi anak muncul dari diri sendiri yang berguna untuk menikmati aktivitas dan untuk merasakan bahwa ia mampu. Dengan demikian bermain berperan besar dalam kehidupan anak dan merupakan sarana utama dalam mengembangkan kreativitas anak. Dengan bermain, kreatifitas akan muncul

sehingga dapat melahirkan ide yang berbeda (Santrianawati 2017). Karena bermain sangat penting bagi semua fase perkembangan pada anak.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa permainan imajinatif (simbolik) dapat mengembangkan berbagai kemampuan, termasuk kreativitas, perkembangan daya ingat, kerjasama, penerimaan kosakata, persahabatan, dan pengendalian diri (Goen, 1995).

Adapun kelebihan permainan ular tangga menurut pendapat Mulyati (2008) adalah:

- a. Dapat meningkatkan suasana pembelajaran yang fun (menyenangkan).
- b. Lebih merangsang siswa dalam melakukan aktivitas belajar individual ataupun kelompok.
- c. Dapat mengembangkan kreativitas, kemandirian siswa, menciptakan komunikasi timbal balik, serta seta dapat membina tanggung jawab dan disiplin.
- d. Struktur kognitif yang diperoleh siswa sebagai hasil dari proses belajar bermakna akan stabil dan tersusun secara relevan sehingga akan terjaga dalam ingatan.

Permainan ular tangga bertujuan untuk melatih anak supaya lebih berkonsentrasi. Anak dapat belajar berkonsentrasi melalui permainan ular tangga.

Kelebihan permainan ular tangga lainnya menurut Sri Rahayu (2013:46) adalah:

- a. Permainan yang menyenangkan bagi anak karena anak terlibat langsung dalam permainan.

- b. Permainan ini sangat fleksibel karena dapat menyesuaikan dengan materi atau tema yang akan diajarkan.
- c. Mengembangkan bahasa anak khususnya menambah kosa kata yang ada disekitarnya.
- d. Penggunaan media permainan ular tangga dapat merangsang anak belajar memecahkan masalah sederhana tanpa disadari anak.
- e. Mengembangkan komunikasi dan interaksi anak satu dengan anak yang lain sebab permainan dilakukan secara berkelompok.
- f. Meningkatkan perkembangan motorik anak karena permainan ini melibatkan fisik anak secara langsung.

Dari beberapa uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa melalui permainan ular tangga huruf, kemampuan mengenal huruf pada anak akan meningkat sehingga anak dapat memperkaya pengetahuannya dan menjadikan ia menjadi anak yang kreatif dan cerdas akalnya.

2.5.3 Alat dan Prosedur Permainan Ular Tangga

Ular tangga termasuk media permainan, sesuai dengan pendapat Arief S. Sadiman (2003:75), bahwa permainan (*games*) adalah setiap kontes para pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan tertentu. Menurut Arief permainan ini harus mempunyai komponen utama yaitu:

- a. Adanya pemain-pemain.
- b. Adanya lingkungan untuk pemain berinteraksi
- c. Adanya aturan-aturan main.

Dikemukakan bahwa tidak ada bentuk standar dari papan ular tangga menurut Nurjatmika (2012:104). Bentuk permainan ular tangga tidak ada ukuran yang standar. Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam permainan ular tangga adalah:

- a. Permainan dilakukan di atas papan.
- b. Dimainkan dua orang atau lebih.
- c. Papan permainan disekat dalam petak-petak kecil
- d. Dalam tiap petak ada gambar ular atau tangga.
- e. Permainan menggunakan dadu bidak sesuai jumlah pemain.
- f. Setiap pemain memulai dari petak pertama dengan bidaknya dan bergiliran dalam melempar dadu.
- g. Bidak dijalankan sesuai mata dadu yang muncul dan bila mata dadu uncul angka enam, maka pemain mendapatkan giliran sekali lagi. Bila tidak, maka giliran jatuh pada pemain selanjutnya.
- h. Bila bidak berada di dasar tangga, maka dapat langsung naik ujung tangga. Bila jatuh di ular, maka harus turun tangga.
- i. Pemenang dari pemain ini adalah pemain yang pertama mencapai petak terakhir.

Untuk bermain permainan ular tangga dibutuhkan perlengkapan-perengkapan. Perlengkapan yang dibutuhkan dalam permainan ular tangga ialah:

- a. Papan ular tangga, papan permainan dibuat dari kertas asturo yang berukuran 1m x 1m dan di tiap kotak berukuran 20 cm x 20 cm dan di setiap kotak ada gambar ular atau tangga dan gambar hewan.
- b. Dadu dibuat dari kayu berbentuk kubus yang di tiap mata dadu ada

Gambar angka 1-6.

- c. Pion dibuat dari kayu.
- d. Pemain

Ada beberapa poin yang dilakukan sebagai prosedur permainan ular tangga.

Berikut di bawah ini merupakan prosedur permainan ular tangga huruf

yaitu:

- a. Untuk memulai, setiap pemain mengocok dan melemparkan dadu. Pemain yang melemparkan dadu dengan angka yang paling besar akan mendapat giliran pertama.
- b. Letakkan pemain atau pion di kotak start. Lemparkan dadu dan hitung jumlah angka yang ditunjukkan kedua dadu, lalu gerakkan pion ke kotak berikutnya di jalur papan ular tangga sesuai jumlah angka pada dadu.
- c. Jika pion berhenti pada kotak yang ada gambar ujung bawah sebuah tangga, naik keatas.
- d. Jika pion berhenti pada kotak yang ada gambar kepala ular, turun kebawah.

Sebagai panduan guru, adapun langkah-langkah permainan ular tangga sebagai berikut :

- a. Anak dikondisikan duduk berkelompok di karpet.
- b. Anak-anak diberi penjelasan tentang permainan yang akan dilakukan, yaitu permainan ular tangga huruf.
- c. Anak-anak diberi contoh cara bermain ular tangga yang akan dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Guru mengambil sebuah dadu dan pion. Kemudian diperlihatkan pada anak- anak.
 - 2) Guru menaruh pion pada kolom start, kemudian melempar dadu. Dan menyebutkan angka yang tertera pada dadu tersebut.
 - 3) Guru menggerakkan pion kekotak berikutnya dijalur papan ular tangga sesuai jumlah angka pada dadu, kemudian menyebutkan gambar yang ada pada jalur papan ular tangga dimana pion berhenti.
 - 4) Jika pion berhenti pada kotak yang ada gambar ujung bawah sebuah tangga, maka naik ke atas.
 - 5) Jika pion berhenti pada kotak yang ada gambar kepala ular, maka turun ke bawah.
- d. Anak-anak diajak mempraktikkan permainan ular tangga secara bersama-sama, dengan posisi anak masih duduk membentuk lingkaran. permainan dimulai:
- 1) Empat anak sebagai pemain, urut berdasarkan kelompok yang sudah dibagi.
 - 2) Anak mengambil sebuah dadu dan pion, anak menaruh pion pada kolom start, kemudian melempar dadu, dan menyebutkan angka yang tertera pada dadu tersebut.
 - 3) Anak menggerakkan pion kekotak berikutnya dijalur papan ular tangga sesuai jumlah angka pada dadu, kemudian

menyebutkan kata yang ada pada jalur papan ular tangga dimana pion berhenti (Nisak, 2013).

2.6 Penelitian Relevan

Hasil penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan adalah:

1. penelitian oleh Supriwidayati dengan judul Meningkatkan Kemampuan Simbol Huruf Melalui Permainan Ular Tangga Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Desa Dukuh Krajan Rt 09 Rw 01 Kelurahan Dukuh Kecamatan Sidomukti Kota Salatiga. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang huruf melalui permainan ular tangga pada anak usia 5-6 tahun di

Desa Dukuh Krajan RT 09 RW 01, Kelurahan Dukuh, Kecamatan Sidomukti, Kota Salatiga. Penelitian ini merupakan jenis Action Research Research (PAR). Penelitian ini menggunakan mata pelajaran dari anak usia 5-6 tahun yang berjumlah 5 anak. Teknik pengumpulan data dengan observasi, dokumentasi, dan wawancara. Teknik analisis data menggunakan deskriptif kuantitatif.

2. Penelitian oleh Anna Nur Safitri (2018), yang berjudul: “Mengembangkan Kemampuan Mengenal Huruf Menggunakan Media Kartu Kata Pada Anak di TK Aisyiyah 5 Ngringo Jaten Karanganyar Tahun Pelajaran 2017/2018”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan mengenal huruf dapat ditingkatkan melalui media kartu kata. Hal tersebut terbukti dari 16 anak hanya ada 7 anak yang mempunyai kemampuan mengenal huruf rendah. Persamaan penelitian relevan dengan penelitian ini

terletak pada variabel terikatnya yaitu kemampuan mengenal huruf. Penelitian ini sama-sama bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada kelompok B yaitu usia 5-6 tahun. Sedangkan perbedaannya adalah pada variabel bebasnya, jika penelitian relevan menggunakan media kartu kata, untuk penelitian saat ini menggunakan permainan ular tangga.

3. Penelitian oleh Ragil Tri Puspitasari (2017), yang berjudul

“Implementasi Penggunaan Media Visual Kartu Bergambar Dalam Mengenal Huruf Pada Anak Berkebutuhan Khusus di TKLB-SLB Negeri Sukoharjo Kelasman Gatak Sukoharjo Tahun Ajaran 2016/2017”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media kartu bergambar dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak berkebutuhan khusus di TKLB-SLB Negeri Sukoharjo, hal tersebut terbukti dalam hasil penelitian yang dilaksanakan dalam dua siklus. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian saat ini adalah sama-sama memiliki variabel kemampuan mengenal huruf dan sama-sama bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini. Sedangkan perbedaannya terletak pada objek penelitian dan penggunaan media dalam mengenalkan huruf pada anak usia dini. Penelitian terdahulu meneliti anak berkebutuhan khusus usia 5-6 tahun, sedangkan penelitian saat ini meneliti anak normal yang berusia 5-6 tahun. Selain itu, penelitian terdahulu menggunakan media pembelajaran berupa kartu bergambar untuk meningkatkan kemampuan mengenal

huruf pada anak, sedangkan penelitian yang akan berlangsung menggunakan media pembelajaran berupa permainan ular tangga untuk meningkatkan.

2.7 Kerangka Berpikir

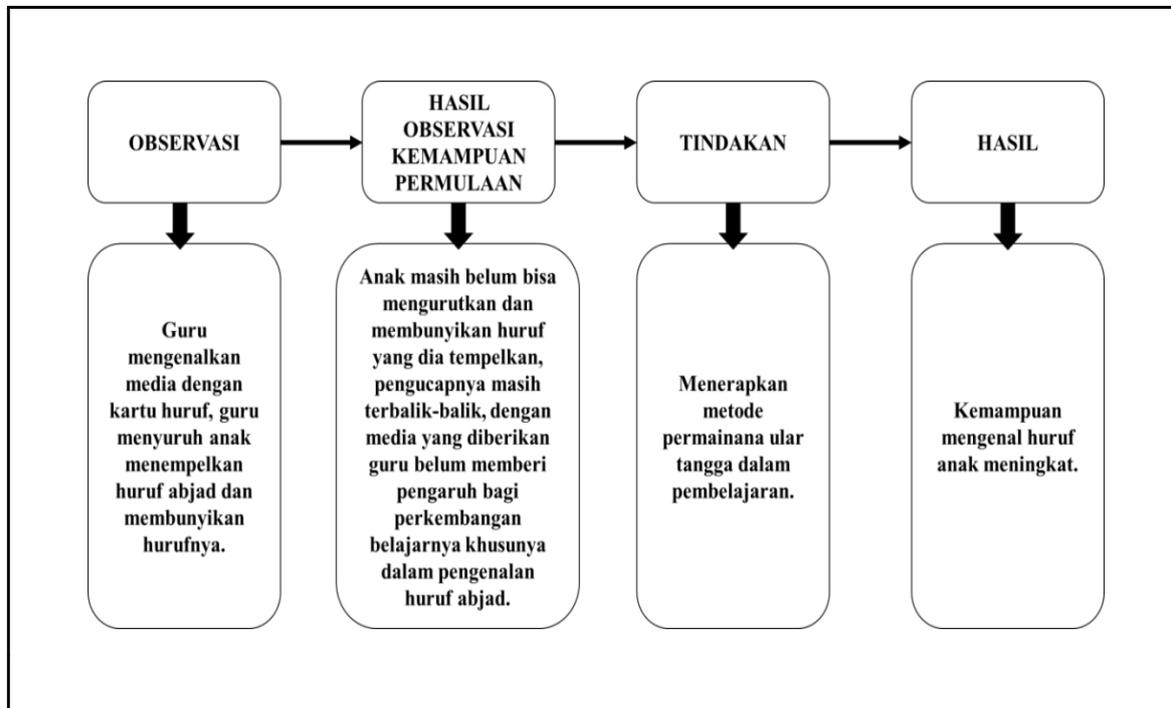
Perkembangan bahasa anak usia dini memegang peranan penting dalam perkembangan kemampuan berbahasa. Kemampuan mengenal huruf merupakan bagian dari aspek perkembangan bahasa pada anak usia dini. Kemampuan mengenal huruf merupakan kemampuan anak dalam mengetahui atau mengenal dan memahami tanda-tanda aksara dalam melambangkan bunyi huruf. Dengan demikian, perkembangan bahasa anak lebih ditekankan pada kemampuan mendengar, berbicara, membaca dan menulis. Kemampuan tersebut saling berkaitan, diharapkan anak prasekolah dapat mengembangkan kemampuan tersebut sebagai bekal untuk jenjang berikutnya.

Kemampuan pengenalan huruf merupakan kemampuan dalam mengikuti huruf tertulis dengan menunjuk huruf-huruf yang dikenali. Kemampuan mengenal huruf perlu dirangsang dengan cara yang tepat, sehingga kemampuan anak-anak dalam mengenal huruf dapat berkembang optimal.

Pemberian rangsangan untuk meningkatkan kemampuan anak-anak dalam mengenal huruf, yaitu dengan menerapkan permainan dalam pembelajaran. Melalui metode permainan, anak akan mudah menerima rangsangan dengan baik, karena metode permainan ular tangga huruf didukung menggunakan kata dan gambar. Anak-anak akan melihat, memaknai, dan mengingat huruf dan gambar pada setiap kotak pada permainan ular tangga huruf yang anak mainkan. Adapun bagan

langkah-langkah tindakan tertera pada gambar sebagai berikut:

Gambar 2.1. Kerangka Pikir



Kemampuan mengenal huruf anak kelompok B TK Bina Prestasi belum berkembang secara optimal. Terlihat ketika pembelajaran menyebutkan huruf pada kartu huruf yang ditunjukkan guru belum benar. Pembelajaran yang menarik akan meningkatkan motivasi belajar anak dan dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

Ada metode pembelajaran yang menarik dan mengarah pada kemampuan mengenal huruf anak, salah satunya adalah metode permainan ular tangga. Permainan dapat mengembangkan potensi yang ada pada diri anak. Permainan merupakan aktivitas yang menimbulkan rasa senang. Permainan ular tangga memberikan manfaat untuk pembelajaran dan dapat melatih anak memahami perintah (Freddy Widya Ariesta. 2011)

Permainan ular tangga huruf merupakan permainan alternatif yang digunakan peneliti agar anak dapat mengenal huruf. Diharapkan juga anak merasa *enjoy* dan nyaman dalam melakukan pembelajaran baik di dalam maupun di luar ruangan.

Permainan ular tangga adalah merupakan salah satu alternatif permainan untuk menjadikan anak menjadi aktif dan kreatif dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran baik di dalam maupun di luar kelas sehingga menjadi anak yang cerdas dan terampil dalam belajar dan bekerja.

Kurangnya pemahaman anak untuk mengenal huruf-huruf, diharapkan dapat berkurang dengan adanya pembelajaran melalui permainan ular tangga huruf, Selain itu sebagai masukan bagi guru untuk mencoba teknik pembelajaran yang variatif dan menyenangkan.

Permainan ular tangga huruf ini merupakan gabungan dari permainan ular tangga yang di tiap kotaknya ada huruf dan tangga juga gambar ular, agar dapat digunakan anak dalam pembelajaran untuk mengenal huruf. Diharapkan dengan permainan ini, mengenal huruf pada anak usia dini semakin meningkat.

BAB III

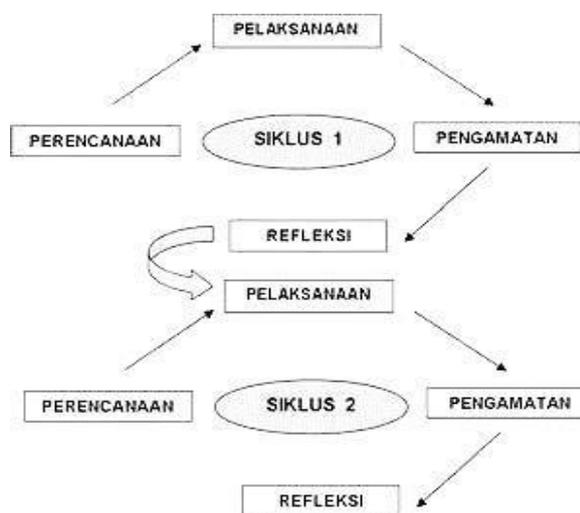
METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Rancangan penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*). Penelitian tindakan kelas menurut Suharsimi Arikunto (2006: 91) adalah suatu pencermatan terhadap kegiatan yang sengaja dimunculkan yang terjadi dalam sebuah kelas. Tindakan tersebut diberikan oleh guru atau dengan arahan yang diperoleh guru dari penelitian. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan secara kolaboratif dimana penelitian ini dilakukan secara bekerjasama antara peneliti dengan guru dalam satu kelas.

Penelitian tindakan kelas ini menggunakan model Kemmis dan Taggart, yang menggunakan sistem spiral dimana setiap siklus terdiri dari tiga tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan refleksi (Arikunto, 2006). Berikut ini merupakan gambar dari model Kemmis dan Taggart:

Gambar 3.1 PTK Model Kemmis dan Taggart



Gambar, Arikunto, 2006

Penelitian tindakan kelas ini menggunakan beberapa siklus sampai tercapainya indikator peningkatan mengenal huruf terhadap subjek penelitian yaitu peserta didik di kelompok B TK Bina Prestasi, Leupe, Kecamatan Jaya, Kabupaten Aceh Jaya. Kegiatan penelitian meliputi perencanaan (*planning*), tindakan (*action*), pengumpulan data (*observe*), dan menganalisis data atau informasi untuk memutuskan sejauh mana kelebihan atau kelemahan tindakan tersebut (*reflect*).

Dari berbagai pendapat ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas (PTK) adalah penelitian tindakan yang direncanakan guru untuk memperbaiki suatu masalah yang dialami siswa dalam suatu kelas yang akan dianalisis setiap perubahan yang terjadi. Penelitian ini meliputi perencanaan, tindakan, pengumpulan data dan refleksi.

3.2 Tempat, Waktu dan Subjek Penelitian

3.2.1 Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di kelompok B TK Bina Prestasi, Leupe, Kecamatan Jaya, Kabupaten Aceh Jaya.

3.2.2 Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester 1 tahun ajaran 2022/2023, dengan waktu efektif selama empat bulan, dimulai dari bulan Oktober 2022 s/d bulan Januari 2023. Tahapan kegiatannya yaitu: penyusunan proposal penelitian, pelaksanaan siklus 1, pelaksanaan siklus 2, dan penyusunan laporan penelitian.

3.2.3 Subjek Penelitian

Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelompok usia 5-6 tahun yang terdiri dari 22 siswa kelompok B TK Bina Prestasi, Leupe, Kecamatan Jaya, Kabupaten Aceh Jaya. Berikut data siswa kelompok B yang menjadi subjek penelitian ini.

Tabel 3.1 Jumlah Subjek Penelitian

No.	Nama	L/P	Usia
1	AF	P	6
2	CA	P	6
3	AT	P	5
4	KH	P	5
5	AA	P	6
6	AD	P	5
7	AN	P	5
8	AA	P	6
9	ZA	P	6

10	RH	P	6
11	NR	P	6
12	SA	P	6
13	FT	P	6
14	MA	L	6
15	AL	L	6
16	MV	L	6
17	AM	L	6
18	RP	L	5
19	KH	L	5
20	MA	L	5
21	ZK	L	5
22	MH	L	6

3.3 Variabel Penelitian

3.3.1 Kemampuan Anak mengenal huruf

Kemampuan mengenal huruf adalah kesanggupan anak dalam mengetahui dan memahami tanda-tanda aksara dalam tata tulis yang merupakan huruf abjad dalam melambangkan bunyi Bahasa. kemampuan anak dalam mengetahui huruf dapat dilihat saat anak mampu memahami hubungan bentuk dan bunyi huruf dan anak mampu meniru bentuk huruf serta dapat dilihat dari kemampuan anak saat memaknai sebuah kata dalam cerita sehingga anak mampu menyebutkan huruf depan dari sebuah kata.

3.3.2 Permainan ular tangga huruf

Ular tangga huruf merupakan game sederhana yang bertujuan menentukan jalur yang tepat untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan dalam permainan ular tangga anak-anak bergantian melempar dadu yang mempunyai mata enam, jika dadu yang jatuh menunjukkan mata dadu 5, maka anak harus berjalan 5 kotak pada papan permainan ular tangga tersebut. Jika sudah dijalankan, anak menyebutkan huruf apa saja yang sudah dilewati, jika benar anak tersebut mendapat poin/bintang.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data memiliki peranan penting, hal tersebut disebabkan karena pemerolehan data dalam sebuah penelitian akan dijadikan sebagai bahan dan bukti untuk dijadikan sebagai pegangan dalam melakukan penilaian. Pada penelitian menggunakan dua teknik pengumpulan data yaitu observasi dan dokumentasi.

1. Observasi

Observasi digunakan pada penelitian ini dengan cara mengamati kemampuan anak dalam mengenal huruf yang sesuai pada indikator penilaian yaitu menunjuk huruf sesuai gambar atau perintah dan menyebut huruf dengan membaca tulisan/yang tertulis. Pengamatan dilakukan menggunakan lembar observasi yang diisi dengan angka. Observasi dilaksanakan di dalam ruangan yakni di Kelompok B dengan jumlah 22 anak.

2. Dokumentasi

Teknik dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini berupa data jumlah anak Kelompok B TK Bina Prestasi dan pengambilan foto kegiatan anak dan guru pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Dengan dokumentasi maka menjadi pelengkap data guna menyempurnakan penelitian yang telah dilakukan.

3.5 Instrumen Pengumpulan Data

Pengumpulan data dapat dilakukan dengan berbagai setting, berbagai sumber dan berbagai cara (Sugiyono, 2008). Dalam penelitian ini peneliti menggunakan instrumen pengumpulan data berupa lembar observasi dan dokumentasi. Instrumen untuk penelitian ini terdiri dari indikator-indikator yang berkaitan dengan kemampuan mengenal huruf, yaitu kemampuan anak menunjukkan kata sesuai gambar/perintah, menyebutkan kata dengan membaca tulisan/yang tertulis, dan menyebutkan simbol-simbol dalam kata, yang diterapkan menggunakan permainan ular tangga huruf, anak-anak bermain ular tangga (Kemendiknas, 2010). Berikut merupakan kisi-kisi pedoman yang digunakan dalam lembar observasi.

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Pedoman Observasi Kemampuan

NO.	INDIKATOR	INDIKATOR PENELITIAN	PENILAIAN			
			BB	MB	BSH	BSB

1.	Menyebutkan simbol – simbol huruf yang di kenal.	<ul style="list-style-type: none"> Anak mampu mengenal huruf yang ada di media ular tangga secara berurutan. 				
2,	Membedakan huruf yang hampir sama.	<ul style="list-style-type: none"> Anak mampu membedakan huruf M dan W yang ada di media ular tangga. 				
3.	Memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf.	<ul style="list-style-type: none"> Anak mampu melengkapi huruf sesuai gambar yang ada pada media ular tangga. 				

Sumber : Diolah dari Pedoman Pengembangan Program Pembelajaran di Taman Kanak-kanak tentang standar kompetensi kelompok A (Kemendiknas, 2010)

Table 3.3 Rubrik Penilaian Kemampuan Mengenal Huruf

NO	Indikator	Kriteria Penilaian	skor	Deskripsi
----	-----------	--------------------	------	-----------

1	Anak mampu mengenal huruf yang ada pada media ular tangga secara berurutan.	Belum berkembang (BB)	1	Anak belum mampu menyebutkan huruf yang dieprintahkan guru.
		Mulai berkembang(MB)	2	Anak mampu menyebutkan huruf sesuai diperintahkan,namun masih dibantu oleh guru.
		Berkembang sesuai harapan(BSH)	3	Anak mampu menyebutkan huruf sesuai yang diperintahkan guru.
		Berkembang sangat baik(BSB)	4	Anak mampu menyebutkan huruf sesuai yang diperintahkan guru,dan dapat membantu temannya.

--	--	--	--	--

2	Anak mampu membedakan huruf M dan W yang ada di media ular tangga.	Belum berkembang(BB)	1	Anak belum mampu membedakan huruf yang diperintahkan guru.
		Mulai berkembang(MB)	2	Anak mampu membedakan huruf,namun masih dibantu oleh guru
		Berkembang sesuai harapan(BSH)	3	Anak mampu membedakan huruf sesuai yang diperintahkan guru.
		Berkembang sangat baik(BSB)	4	Anak mampu membedakan huruf sesuai yang diperintahkan guru dan dapat membantu temannya.
3	Anak mampu melengkapai huruf sesuai gambar yang ada dimedia ular tangga.	Belum berkembang(BB)	1	Anak belum mampu melengkapai huruf yang diperintahkan guru.

	Mulai berkembang (MB)	2	Anak mampu melengkapi huruf namun masih dibantu oleh guru.
	Berkembang sesuai harapan (BSH)	3	Anak mampu melengkapi huruf sesuai gambar yang diperintahkan guru.
	Belum berkembang (BB)	4	Anak mampu melengkapi huruf sesuai yang diperintahkan guru dan dapat membantu temannya.

Kriteria keberhasilan ditentukan dengan skor, yaitu: anak yang mendapat skor 4 dikatakan baik, apabila anak mendapat skor 3 dikatakan cukup, apabila anak mendapat skor 2 dikatakan kurang, dan anak mendapat skor 1 dikatakan belum baik.

Ular tangga yang digambarkan dilantai berbentuk kotak-kotak terdapat kata dan terdapat gambar benda. Kegiatan mengenal huruf melalui permainan ular tangga yang digunakan pada akhir pertemuan/test tidak dilengkapi dengan gambar pada setiap kotak, hanya terdapat huruf.

3.6 Prosedur Penelitian

Berikut ini akan diterangkan mengenai tahapan-tahapan yang perlu disiapkan dan dilaksanakan pada saat melaksanakan sebuah penelitian.

Pelaksanaan penelitian dalam Siklus 1 yang akan dilaksanakan terdiri dari tahap:

1. Perencanaan

Tahap perencanaan dalam penelitian ini akan dilaksanakan dengan cara-cara sebagai berikut ini, diantaranya:

- a. Membuat Rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) untuk 3 pertemuan. RPPH memuat kegiatan mengenal huruf dengan menggunakan media permainan ular tangga huruf untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf. Kemudian dikonsultasikan dengan dosen pembimbing dan guru kelas Kelompok B TK Bina Prestasi. RPPH ini digunakan guru sebagai acuan dalam penyampaian pembelajaran yang akan dilaksanakan.
- b. Menyiapkan media permainan ular tangga huruf pada pembelajaran dengan tema Kebutuhanku, permainan ular tangga huruf yang serta menyiapkan dadu yang akan digunakan untuk menentukan jumlah langkah permainan. Cara membuat media permainan ular tangga huruf antara lain: 1) menyiapkan spon ati berukuran 20cm x 20cm yang berfungsi sebagai dasar untuk menempelkan huruf dan gambar: 2) menempelkan gambar yang telah disesuaikan pada media ular tanggai; 3) menempelkan huruf dibawah gambar
- c. Menyiapkan instrumen pengamatan berupa panduan observasi untuk mengungkap kemampuan mengenal huruf anak dalam

menunjukkan kata sesuai gambar/perintah, menyebutkan kata dengan membaca tulisan/yang tertulis, dan menyebutkan simbol/symbol dalam kata.

2. Pelaksanaan

a. Perlakuan

Pada tahap perlakuan tindakan, guru Kelompok B melaksanakan perlakuan menggunakan media permainan ular tangga huruf selama 60 menit dan peneliti melakukan pengamatan terhadap peningkatan kemampuan mengenal huruf selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Tindakan pada Siklus I terdiri dari 3 kali pertemuan, yaitu Pertemuan Pertama, Pertemuan Kedua, dan Pertemuan Ketiga. Langkah-langkah tindakan pada Siklus I terdiri dari:

- a) Langkah Pertama. Pada tahap awal pelaksanaan kegiatan pembelajaran didahului dengan berdoa bersama, kemudian guru mengajak anak untuk bernyanyi dan melakukan tepuk yang sesuai dengan tema, yakni diri sendiri.
- b) Langkah Kedua. Pada langkah kedua guru mengkomunikasikan tujuan yang ingin dicapai dari kegiatan bermain ular tangga huruf. Guru menyampaikan bahwa tujuan dari kegiatan bermain ular tangga huruf adalah untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf.

- c) Langkah Ketiga. Guru membimbing pelaksanaan kegiatan bermain ular tangga huruf. Adapun langkah-langkah pembelajaran mengenal huruf dengan menggunakan media permainan ular tangga huruf dalam penelitian ini sebagai berikut:
- Guru mengkondisikan anak, dalam 1 kelompok yang terdiri dari 56 anak untuk duduk melingkar di karpet.
 - Guru memberikan penjelasan tentang permainan yang akan dilakukan, yaitu permainan ular tangga huruf
 - Guru memperlihatkan dan menerangkan ular tangga huruf yang digunakan dalam permainan.
 - Guru menjelaskan dan memberi contoh langkah-langkah dalam kegiatan permainan ular tangga huruf sebagai berikut ini:
 - 1) Guru mengambil sebuah dadu dan pion/kuda-kuda, kemudian diperlihatkan pada anak-anak.
 - 2) Guru menaruh pion pada kolom start, kemudian melempar dadu, dan menyebutkan angka yang tertera pada dadu tersebut.
 - 3) Guru menggerakkan pion kekotak berikutnya dijalur papan ular tangga sesuai jumlah angka pada dadu, kemudian menyebutkan kata yang ada pada jalur papan ular tangga dimana pion berhenti.
 - 4) Jika pion berhenti pada kotak yang ada gambar ujung bawah sebuah tangga, maka naik ke atas.

- 5) Jika pion berhenti pada kotak yang ada gambar kepala ular, maka turun ke bawah.
- Anak-anak diajak mempraktikkan permainan ular tangga secara bersama-sama, dengan posisi anak masih duduk membentuk lingkaran, permainan dimulai:
 - 1) Empat anak sebagai pemain, urut berdasarkan kelompok yang sudah dibagi
 - 2) Anak mengambil sebuah dadu dan pion, anak menaruh pion pada kolom start, kemudian melempar dadu, dan menyebutkan angka yang tertera pada dadu tersebut
 - 3) Anak menggerakkan kuda-kuda/pion ke kotak berikutnya di jalur papan ular tangga sesuai jumlah angka pada dadu, kemudian guru menjelaskan gambar dan kata yang ada di kotak tempat pion si anak berhenti.
 - 4) Guru membawa gambar yang sama sesuai pada pion anak berhenti, lalu menyebutkan kata sesuai gambar dan anak menirukannya.
- d) Langkah Keempat. Pada kegiatan penutup, guru mengajak anak untuk melakukan diskusi tentang kegiatan bermain ular tangga huruf dan mengevaluasi mengenai kegiatan satu hari yang telah dilalui.

b. Pengamatan

Observasi yang dilakukan dalam Siklus ini adalah dengan observasi langsung yang dilakukan oleh peneliti. Observasi dilaksanakan selama proses pembelajaran yakni pembelajaran yang memuat kegiatan bermain ular tangga huruf, pengamatan berpedoman pada lembar instrumen observasi yang berisi tentang aspek kemampuan mengenal huruf yakni: kemampuan anak dalam menunjukkan huruf sesuai gambar/perintah, menyebutkan huruf dengan membaca tulisan/yang tertulis. Observasi dilaksanakan di Kelompok B yang berjumlah 22 anak untuk mengenalinya maka setiap anak diberi name tag untuk memudahkan peneliti dalam melakukan observasi dan penilaian kemampuan mengenal huruf.

3. Refleksi

Refleksi bertujuan untuk mengetahui kekurangan-kekurangan maupun kelebihan-kelebihan yang terjadi selama proses pemberian tindakan oleh guru. Kegiatan refleksi dilaksanakan dengan: a) mengumpulkan data-data yang diperoleh dari hasil pengamatan yang berupa lembar instrumen, b) melakukan diskusi dengan guru untuk mengevaluasi hasil dari tindakan yang telah dilakukan dan permasalahan- permasalahan yang muncul saat memberi perlakuan, c) mencari solusi atau rencana- rencana yang telah dilakukan untuk mengatasi permasalahan yang muncul, dari hasil evaluasi inilah kemudian peneliti dan guru mencari solusi dalam bentuk perbaikan yang dijadikan pedoman untuk melaksanakan tindakan di siklus berikutnya, dan d) menganalisis hasil kemampuan mengenal huruf dan pengambilan keputusan, apabila hasil pengamatan belum mencapai target maka

tindakan dilanjutkan pada siklus berikutnya sampai ada peningkatan yang telah diharapkan.

3.7 Analisis Data

Data dalam penelitian ini diperoleh melalui dokumentasi dan observasi langsung pada proses pembelajaran mengenal huruf di TK Bina Prestasi. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan statistik deskriptif kuantitatif. Suharsimi Arikunto (2006: 239) mengemukakan bahwa analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk menganalisis data berupa angka. Berikut ini rumus yang digunakan dalam analisis data dengan teknik deskriptif kuantitatif (Purwanto, 2006) yaitu:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100 \%$$

Keterangan :

NP = Nilai persen yang dicari/ diharapkan

R = Skor mentah yang diperoleh

SM = Skor maksimum ideal dari nilai yang ada

Langkah analisis data dalam penelitian ini:

1. Data mentah yang diperoleh dari hasil pengamatan indikator kemampuan mengenal huruf yang diberi skor (1, 2, 3 dan 4).
2. Menghitung presentase indikator dengan rumus, yakni jumlah skor dari indikator kemampuan mengenal huruf dikali 100% dan dibagi skor maksimum dari indikator. Hasil persentase tersebut digunakan

untuk mencari rata-rata kemampuan mengenal huruf secara keseluruhan pada setiap pertemuan.

3. Pencapaian kemampuan mengenal huruf Pratindakan diperoleh dari hasil kemampuan mengenal huruf pada satu pertemuan, yaitu dihitung dari persentase rata-rata dari jumlah keseluruhan yang diperoleh anak dalam satu kelas.
4. Pencapaian kemampuan mengenal huruf pada Siklus I dan II diperoleh dari mencari rata-rata kemampuan mengenal huruf dari Pertemuan Pertama, Pertemuan Kedua, dan Pertemuan Ketiga.

Hasil persentase dipaparkan dalam tabel rekapitulasi agar hasil peningkatan kemampuan mengenal huruf Pratindakan, Siklus I dan Siklus II dapat diketahui selisih peningkatannya.

3.8 Indikator Keberhasilan

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan 3 indikator keberhasilan, yaitu:

- a. Anak dapat menunjuk huruf sesuai gambar, kemampuan ini dapat dilihat saat anak mampu menunjukkan huruf yang terdapat pada ular tangga dengan tepat.
- b. Anak dapat menyebutkan huruf dengan membaca tulisan/yang tertulis, kemampuan ini dapat dilihat saat anak dapat menyebutkan huruf yang tertulis pada ular tangga dengan tepat.

Penelitian ini dikatakan berhasil apabila 76% kemampuan anak dalam mengenal huruf pada Kelompok B TK Bina Prestasi meningkat melalui metode permainan ular tangga. Hal ini terlihat dari persentase pencapaian pada semua

indikator yang tertera dalam instrumen penelitian. Skala keberhasilan menjadi empat tingkatan (Arikunto, 2006), diantaranya:

- a. Kriteria baik, yaitu apabila hasil penilaian kemampuan mengenal huruf yang diperoleh anak antara 76-100%.
- b. Kriteria cukup, yaitu apabila hasil penilaian kemampuan mengenal huruf yang diperoleh anak antara 56-75%.
- c. Kriteria kurang, yaitu apabila hasil penilaian yang diperoleh anak antara 41-55%.
- d. Kriteria belum baik, yaitu apabila hasil penilaian yang diperoleh anak antara 0-40%.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Deskripsi Lokasi

Penelitian dilakukan di TK Bina Prestasi Desa Leupe Kecamatan Jaya Kabupaten Aceh Jaya. TK Bina Prestasi Desa Leupe merupakan lembaga pendidikan di bawah naungan yayasan. TK Bina Prestasi lokasinya sangat strategis, karena akses menuju jalan rayapun tidak terlalu jauh.

Pembelajaran di TK Bina Prestasi menggunakan model pembelajaran kelompok dengan kurikulum 2012, serta diampu oleh 5 orang guru. Masing masing sejumlah dua orang untuk kelompok A dan dua orang guru untuk kelompok B serta seorang kepala sekolah. Sarana dan prasarana sudah memadai dan diatur sedemikian rupa menyesuaikan kondisi halaman sekolah yang cukup luas. Sarana permainan yang ada yaitu satu buah bola dunia, satu buah seluncuran, ayunan, satu papan titian dan peralatan permainan indoor seperti puzzle, balok, lego, dan lain sebagainya.

4.2 Deskripsi Subjek Penelitian

Penelitian ini menggunakan anak kelompok B yaitu sebanyak 22 anak yang terdiri dari 9 anak laki-laki dan 13 anak perempuan. Ruang kelas yang digunakan untuk kelompok B berukuran $\pm 10 \text{ m}^2$. Anak-anak dibagi kedalam empat kelompok dengan masing-masing 5 dan 6 anak. Kelompok B di TK Bina

Prestasi diampu oleh dua orang guru kelas yang bernama Ibu Ena Harnanusyah, dan Ibu Firda Navira. Di dalam ruang kelas B juga terdapat rak tempat menyimpan peralatan anak yang sudah diberi nama. Penataan ruang kelas dibuat sedemikian rupa mengingat ruang yang tidak begitu luas tersebut. Dindingdinding kelas diberi hiasan yang mendukung pembelajaran seperti gantungan huruf-huruf, gambar angka, gambar alat transportasi, juga terdapat APE indoor seperti macam-macam buah, lego dan balok kecil.

Kemampuan awal anak-anak dalam mengenal huruf belum berkembang, hal tersebut terlihat dari masih banyak anak yang belum mengetahui gambar dan simbol huruf. Juga terdapat anak yang belum bisa menyebutkan simbol huruf dari sebuah kata dan ada pula anak yang salah dalam menunjukkan huruf sesuai gambar.

Meningkatkan kemampuan mengenal huruf dengan menggunakan metode permainan ular tangga diharapkan dapat menarik minat anak untuk aktif belajar, kemampuannya dapat distimulasi dengan cara yang menyenangkan, sehingga kemampuan mengenal hurufnya dapat meningkat dengan baik. Jenis permainan yang diterapkan adalah permainan ular tangga, pada saat pertama dijelaskan anakanak masih belum paham. Namun, setelah dilakukan dengan menggunakan metode permainan ular tangga anak-anak antusias dan mencoba memahaminya, walaupun masih ada anak yang pasif.

Peneliti melakukan pengamatan terhadap tingkat kemampuan mengenal huruf anak sebagai langkah awal sebelum mengadakan penelitian tindakan kelas. Hasil yang diperoleh pada kemampuan awal sebelum tindakan akan dibandingkan dengan hasil setelah tindakan melalui metode permainan ular tangga kata tersebut.

Perbandingan bertujuan untuk menunjukkan adanya peningkatan sebelum dan sesudah dilakukannya tindakan.

4.3 Deskripsi Kemampuan Mengenal huruf

4.3.1 Deskripsi Kemampuan Mengenal huruf Siklus I

Untuk mengetahui kemampuan anak-anak dalam mengenal huruf, sebelum dilakukannya penelitian, peneliti melakukan pengamatan terlebih dahulu terhadap kemampuan awal mengenal huruf pada anak-anak Kelompok B di TK Bina Prestasi di Desa Leupe Kecamatan Jaya Kabupaten Aceh Jaya pada bulan Oktober 2022 s/d bulan Januari 2023. Kemampuan mengenal huruf yang diamati terdiri dari 3 kemampuan, yakni menunjukkan huruf sesuai gambar/perintah, menyebut huruf dengan membaca tulisan/yang tertulis, menyebutkan simbol-simbol dalam huruf. Pengamatan dilakukan dengan menggunakan lembar observasi, dengan skor 4 untuk anak yang memiliki kemampuan mengenal huruf baik, skor 3 untuk anak yang memiliki kemampuan mengenal huruf cukup, skor 2 untuk anak yang memiliki kemampuan mengenal huruf kurang, dan skor 1 untuk anak yang memiliki kemampuan mengenal huruf yang belum baik. Kondisi kemampuan anak-anak dalam mengenal huruf diawal penelitian ini diketahui bahwa, belum berkembang baik.

Penelitian dalam siklus I terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi, dimana siklus ini dilaksanakan dalam tiga kali pertemuan. Pertemuan yang pertama dilaksanakan pada tanggal 19 Desember 2022, pertemuan yang kedua pada tanggal 27 Desember 2022, dan pertemuan ketiga pada tanggal 02 Januari 2023. Berikut merupakan deskripsi pelaksanaan penelitian siklus I.

a. Tahap Perencanaan

1. Menyusun Rencana Kegiatan Harian

Rencana pelaksanaan pembelajaran disusun peneliti dan rekan guru, yang diuraikan dalam rencana kegiatan harian (RKH). Peneliti dan rekan guru membuat sebanyak 3 RKH, yang dipakai untuk tiga kali pertemuan dalam 1 siklus. Tindakan yang dilakukan yaitu menggunakan permainan ular tangga untuk meningkatkan kemampuan anak-anak dalam mengenal huruf. Anak-anak akan diajak bermain ular tangga kemudian anak-anak akan diberi lembar kegiatan untuk mengetahui kemampuan mengenal huruf setelah bermain ular tangga. Lembar kegiatan dibuat mengikuti tema pembelajaran yang sedang digunakan yaitu kebutuhanku dan gambar, sehingga lembar kegiatan yang dibuat harus menyesuaikan dengan tema yang sedang digunakan.

2. Menyiapkan Instrumen

Instrumen penilaian yang berupa lembar observasi digunakan untuk mencatat hasil pengamatan selama penelitian berlangsung, kemampuan mengenal huruf akan dicatat sesuai dengan skor kriteria keberhasilan.

b. Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan tindakan siklus I peneliti dan guru bekerja sama untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan Rencana Kegiatan Harian (RKH), dan melakukan pengenalan huruf yaitu dengan metode permainan ular tangga huruf. Berikut merupakan penjabaran pelaksanaan tindakan penelitian.

1. Siklus I Pertemuan Pertama

Pelaksanaan tindakan dilaksanakan pada Hari Senin, 19 Desember 2022 dengan tema benda-benda disekitar kita.

a) Kegiatan Awal

Anak-anak berbaris di depan kelas setelah bel berbunyi, lalu dilanjutkan dengan kegiatan motorik dengan jalan ditempat serta bernyanyi.

b) Kegiatan Inti

Guru mempersiapkan media yang digunakan dalam kegiatan mengenal huruf dengan permainan ular tangga huruf. Dalam permainan ular tangga terdapat beberapa gambar dan huruf. Sebelum melakukan permainan ular tangga, guru menjelaskan aturan permainan dan mengenalkan beberapa huruf pada anak. Guru membagi anak dalam 4 kelompok, setiap 1 kelompok terdiri dari 5-6 orang anak.

Pada pertemuan pertama media yang digunakan yaitu papan ular tangga yang digambar langsung di lantai menggunakan kapur dan pionnya anak sendiri. Huruf yang digunakan semua huruf abjad dengan beberapa objek gambar yaitu: Celana (C), Baju (B), Dasi (D), Kaos Kaki (K), Topi (T), Sepatu (S), setiap anak mendapat giliran untuk melempar dadu dan menyebutkan gambar serta huruf pada jalur ular tangga sesuai pion berhenti. Setiap kelompok melakukan permainan sampai pada kotak terakhir/finish. Selain itu guru membimbing setiap kelompok yang mengalami kesulitan.

c) Kegiatan Akhir

Guru bertanya pada anak mengenai perasaan ketika melakukan kegiatan, serta menanyakan gambar apa saja yang terdapat pada papan ular tangga.

2) Siklus I pertemuan kedua

Pelaksanaan tindakan dilaksanakan pada Hari Selasa, 27 Desember 2022 dengan tema benda-benda disekitar kita. Media yang digunakan yaitu papan ular

tangga yang digambar langsung di lantai menggunakan kapur dan beberapa potongan gambar yang menggambarkan huruf.

a) Kegiatan Awal

Anak-anak berbaris di depan kelas setelah bel berbunyi, lalu dilanjut dengan kegiatan motorik serta bernyanyi.

b) Kegiatan Inti

Guru membagi anak dalam 1 kelas menjadi 4 kelompok, setiap kelompok terdiri 5-6 orang anak. Anak memperhatikan penjelasan dan contoh guru. Setiap kelompok melakukan permainan sampai pada kotak terakhir. Huruf yang digunakan masih dalam rangkaian abjad dengan objek gambar yang digunakan yaitu: Buku (B), Tas (T), Penghapus (P), Rol (R), Pensil (P). Setiap anak mendapat giliran untuk melempar dadu dan menyebutkan gambar serta huruf pada jalur ular tangga sesuai pion berhenti. setiap kelompok melakukan permainan pada kotak terakhir/finish, dan guru juga membimbing setiap kelompok yang mengalami kesulitan.

c) Kegiatan Akhir

Kegiatan pengenalan huruf pada hari ini diakhiri dengan bernyanyi dan bertepuk tangan bersama-sama.

3) Siklus I pertemuan ketiga

Pertemuan ketiga siklus I dilaksanakan pada hari Senin, 02 Januari 2023 dengan tema yang sama yaitu Benda-benda disekitar. Media yang digunakan yaitu papan ular tangga yang digambar langsung di lantai 20cmx20cm yang dilengkapi dengan gambar dan huruf.

a) Kegiatan Awal

Anak-anak berbaris didepan kelas, lalu dilanjutkan kegiatan motorik yaitu membuat lingkaran dan bernyayi disertai gerakan. Setelah dirasa cukup, anak diajak untuk berkelompok seperti pada kegiatan permainan sebelumnya.

b) Kegiatan Inti

Guru mempersiapkan media yang digunakan. Anak melakukan permainan sesuai aturan yang telah disampaikan guru, setiap anak mendapat giliran untuk melempar dadu dan menyebutkan gambar sesuai dengan pion berhenti pada papan ular tangga. Huruf yang digunakan dalam objek gambar yaitu: Apel (A), Bengkuang (B), Jeruk (J), Mangga (M), Pisang (P), Rambutan (R), Lemon (L). setiap anak mendapat giliran untuk melempar dadu dan menyebutkan gambar serta huruf pada jalur ular tangga sesuai pion berhenti. Setiap kelompok melakukan permainan pada kotak terakhir/finish, dan guru juga membimbing setiap kelompok yang mengalami kesulitan.

c) Kegiatan Akhir

Guru bertanya pada anak huruf apa saja yang telah dilewati pada masing-masing kelompok. Kemudian diakhir dengan membaca doa bersama-sama.

c. Pengamatan

Kegiatan pengamatan ini dilakukan saat pelaksanaan tindakan dan saat pembelajaran pada umumnya. Pengamatan ini dilakukan untuk melihat hasil dari pemberian stimulasi berupa permainan ular tangga huruf untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf. Pengamatan dilakukan dengan menggunakan lembar observasi. Berdasarkan hasil pengamatan diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 4. 1. Hasil Kemampuan Anak Siklus I

No	Indikator	Penilaian							
		BB		MB		BSH		BSB	
		F	%	F	%	F	%	F	%
1	Anak mampu mengenal huruf yang ada di media ular tangga secara berurutan.	3	13,63%	4	18,18 %	8	40,91%	6	27,27 %
2	Anak mampu membedakan huruf M dan W yang ada di media ular tangga.	2	9,1 %	4	18,18 %	8	36,36%	8	36,36%
3	Anak mampu melengkapi huruf sesuai gambar yang ada pada media ular tangga.	5	22,72 %	5	22,27 %	6	27,27 %	6	27,27 %
Rata-Rata Ketercapaian Anak		15,15%		19,54%		34,85%		30,3 %	

Berdasarkan table 4. 1. tersebut dapat diketahui kemampuan mengenal huruf siklus I menggambarkan bahwa dari 22 anak yang menjadi subjek penelitian kemampuan mengenal kata yang meliputi indikator.

Pada indikator pertama yaitu anak mampu mengenal huruf yang ada di media ular tangga secara berurutan, terdapat 3 orang anak (13,63%) berada pada tahapan belum berkembang (BB), 4 orang anak (18,18%) berada pada tahapan mulai berkembang (MB), 9 orang anak (40,91%) berada pada tahapan berkembang sesuai harapan (BSH), 6 orang anak (27,27%) berada pada tahapan berkembang sangat baik (BSB).

Pada indikator kedua yaitu anak mampu membedakan huruf M dan W yang ada di media ular tangga, terdapat 2 orang anak (9,1%) berada pada tahapan belum berkembang (BB), 4 orang anak (18,18%) berada pada tahapan mulai berkembang (MB), 8 orang anak (36,36%), berada pada tahapan berkembang sesuai harapan (BSH), 8 orang anak (36,36%) berada pada tahapan berkembang sangat baik (BSB).

Pada indikator ketiga yaitu anak mampu melengkapi huruf sesuai gambar yang ada pada media ular tangga terdapat 5 orang anak (22,72%) berada pada tahapan belum berkembang (BB), 5 orang anak (22,27%) berada pada tahapan mulai berkembang (MB), 6 orang anak (27,27%) berada pada tahapan berkembang sesuai harapan (BSH), 6 orang anak (27,27%) berada pada tahapan berkembang sangat baik (BSB).

d. Refleksi Siklus I

Berdasarkan hasil refleksi yang dilakukan guru dan peneliti pada akhir siklus I, secara umum kemampuan mengenal huruf anak belum berkembang secara optimal. Hal ini berdasarkan hasil pengamatan pada siklus I belum mencapai 76%, sehingga perlu dilaksanakan tindakan perbaikan pada siklus II.

Adapun kendala yang muncul selama proses pelaksanaan tindakan siklus I adalah sebagai berikut:

- 1) Saat permainan berlangsung anak yang belum atau sudah mendapat giliran cenderung untuk bermain sendiri.
- 2) Pion yang digunakan yaitu anak sendiri, sehingga kata dan gambar pada papan ular tangga tidak terlihat jelas karena tertutup kaki dan anak harus pindah tempat saat teman 1 kelompok mau melihat.
- 3) Anak ketika bermain tidak bersemangat hanya diam atau melakukan kegiatan sendiri.

Dari beberapa kendala tersebut maka peneliti dan guru melakukan perbaikan pelaksanaan tindakan yaitu:

- 1) Pelaksanaan permainan dengan menggunakan sistem kelompok. Permainan diadakan dalam bentuk lomba.
- 2) Pion yang digunakan diganti dengan benda, bukan anak sendiri.
- 3) Guru memberikan motivasi pada anak dengan cara memberikan reward dalam bentuk gambar bintang yang diberikan ketika permainan selesai.

e. Tindakan Siklus II

Pelaksanaan Siklus I masih memerlukan berbagai perbaikan terutama dalam tata cara pelaksanaan yang sudah disebutkan. Perbaikan terhadap siklus I ini sebagai landasan peneliti dalam membuat hipotesis kedua bahwa metode permainan ular tangga huruf yang dilaksanakan secara berkelompok dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf di TK Bina Prestasi.

4.3.2 Deskripsi Kemampuan Mengenal Huruf Siklus II

Penelitian Siklus II ini terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Pelaksanaan siklus II ini dilaksanakan 3 kali pertemuan. Pertemuan yang pertama 09 Januari 2023, pertemuan kedua 16 Januari 2023 dan pertemuan ketiga 23 Januari 2023. Berikut merupakan deskripsi pelaksanaan Penelitian Siklus II.

1. Tahap Perencanaan

Tahap perencanaan dalam penelitian ini meliputi beberapa proses yang berkaitan dengan persiapan pelaksanaan penelitian yaitu sebagai berikut.

- a) Membuat Rencana Kegiatan Harian (RKH) tentang materi yang diajarkan sesuai dengan pembelajaran yang digunakan. RKH yang digunakan sebagai acuan dalam penyampaian pembelajaran yang dilaksanakan pada siklus II.
- b) Membuat bermacam-macam gambar yang berwarna dan huruf yang lebih besar sehingga anak tidak kesulitan untuk mengidentifikasi
- c) Guru melakukan pendampingan terhadap anak yang belum bisa mengenal huruf
- d) Guru menyiapkan pion, setiap 1 kelompok 1 pion
- e) Guru mempersiapkan lembar observasi yang digunakan untuk memperoleh data selama penelitian berlangsung

2. Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan tindakan siklus II peneliti dan guru bekerja sama untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan Rencana Kegiatan Harian

(RKH), dan melakukan pengenalan huruf yaitu dengan metode permainan ular tangga huruf. Berikut merupakan penjabaran pelaksanaan tindakan penelitian.

1) Siklus II Pertemuan Pertama

Pelaksanaan tindakan siklus II pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Senin, 09 Januari 2023 dengan tema benda-benda di sekitar kita.

a) Kegiatan Awal

Anak-anak baris di depan kelas, dilanjut dengan kegiatan motorik yaitu membuat lingkaran bernyanyi “tepuk tangan semua” disertai gerakan.

b) Kegiatan Inti

Guru menyiapkan media yang digunakan yaitu papan ular tangga dari bahan spon atau berukuran 20cmx20cm. Guru membagi kelompok, masing-masing kelompok terdiri 5-6 anak. Sebelum pembagian kelompok, guru memberikan penjelasan mengenai tata aturan permainan ular tangga yang dilakukan secara perlombaan antar kelompok. Terdapat 4 kelompok dalam 1 kelas, masing-masing kelompok melakukan permainan sampai pada kotak terakhir/finish. Huruf dan gambar yang dikenalkan pada pertemuan ini yaitu: Anggur (A), Durian (D), Jambu (J), Timun (T), Pepaya (P), Kelapa (K), dan Semangka(S). Anak yang melempar dadu dan menjalankan pion lalu menyebutkan gambar sesuai pion berhenti, lalu teman dalam 1 kelompok mencari huruf yang sama pada papan ular tangga. Guru memberi penguatan disela-sela kegiatan serta memberikan reward kepada anak setelah kegiatan selesai.

3. Kegiatan Akhir

Guru bertanya pada anak mengenai huruf apa saja yang ditemukan pada setiap kelompok. Kegiatan diakhiri dengan berdoa, salam.

2) Siklus II Pertemuan Kedua

Pertemuan kedua siklus II dilaksanakan pada hari Senin, 02 Januari dengan tema yang sama pada pertemuan pertama.

a) Kegiatan Awal

Sebelum kegiatan pengenalan huruf melalui permainan ular tangga dimulai. Anak-anak diajak untuk kegiatan motorik yaitu berjalan diatas papan titian. Setelah dirasa cukup, anak diminta berkumpul untuk mulai kegiatan.

b) Kegiatan Inti

Guru menyiapkan media permainan ular tangga, dadu, dan pion. Setelah anak sudah terkondisikan dalam kelompok, guru membagikan pion kepada setiap kelompok. Anak melakukan permainan sesuai contoh yang telah diberikan guru, setiap anak mendapat giliran untuk melempar dadu dan menjalankan pion. Huruf yang dikenalkan pada pertemuan ini yaitu: Buaya (B), Gajah (G), Harimau (H), Singa (S), Kuda (K), Tikus (T), dan Ular (U). Setiap anak mendapat giliran untuk melempar dadu dan menyebutkan gambar serta huruf pada jalur ular tangga sesuai pion berhenti. Setiap kelompok melakukan permainan pada kotak terakhir/finish, dan guru juga membimbing setiap kelompok yang mengalami kesulitan.

c) Kegiatan Akhir

Guru bertanya pada anak, mengenai huruf yang sudah dilewati pada setiap kelompok. sesuai dengan kesepakatan sebelum permainan, guru membagikan

hadiah kepada anak berupa bintang. Kemudian kegiatan diakhiri dengan berdoa, salam.

3) Siklus II Pertemuan Ketiga

Pertemuan ketiga siklus II dilaksanakan pada hari Senin, 09 Januari dengan tema benda-benda di sekitar kita. Media yang digunakan yaitu papan ular tangga dari bahan spon atau berukuran 20cmx20cm, dadu dan pion yang disertai gambar, huruf.

a) Kegiatan Awal

Anak baris di depan kelas, dilanjutkan dengan kegiatan pemanasan yaitu lempar tangkap bola. Setelah semua anak sudah mendapat giliran anak-anak diajak untuk berkelompok seperti kelompok kemarin.

b) Kegiatan Inti

Anak melakukan permainan sesuai dengan aturan yang telah disampaikan guru. Semua anak dalam kelompok mendapat giliran untuk melempar dadu dan menjalankan pion serta mencari huruf yang sesuai pada papan ular tangga pion berhenti. Huruf yang dikenalkan pada pertemuan ini yaitu: Ayam (A), Bebek (B), Lembu (L), Kambing (K), Rusa (R) dan Sapi (S). Kelompok yang sudah menemukan huruf lalu menyebutkan simbol-simbol huruf pada gambar tersebut. Kelompok yang menemukan dan menyebutkan simbol-simbol dengan tepat sebagai pemenang. Guru memberi penguatan pada anak, dan memberikan reward setelah kegiatan selesai.

c) Kegiatan Akhir

Kegiatan penutup diisi dengan tanya jawab mengenai huruf yang ada pada jalur ular tangga. Guru memberikan kesempatan pada anak untuk menyebutkan

simbol-simbol pada huruf yang anak temukan di jalur ular tangga. Guru tidak lupa memberikan reward pada semua anak.

4. Pengamatan

Kegiatan pengamatan ini dilakukan saat pelaksanaan tindakan dan saat pembelajaran pada umumnya. Pengamatan ini dilakukan untuk melihat hasil dari pemberian stimulasi berupa permainan ular tangga huruf untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf. Pengamatan dilakukan dengan menggunakan lembar observasi. Berdasarkan hasil pengamatan diperoleh data sebagai berikut.

Tabel 4. 2 Hasil Observasi Kemampuan Anak Setelah Tindakan Siklus II

NO	Indikator	Penilaian							
		BB		MB		BSH		BSB	
		F	%	F	%	F	%	F	%
1	Anak mampu mengenal huruf yang ada di media ular tangga secara berurutan	0	0%	2	9%	9	40,91%	11	50%
2	Anak mampu membedakan huruf M dan W yang ada di media ular tangga.	1	4,55%	2	9%	9	40,91%	10	45,45%

3	Anak mampu melengkapi huruf sesuai gambar yang ada pada media ular tangga	0	0%	1	4,55%	9	40,91%	12	54,55%
Rata-Rata Ketercapaian Anak		1,5%		5,68%		40,91%		50%	

Berdasarkan table 4. 2. tersebut dapat diketahui pencapaian kemampuan mengenal huruf siklus II menggambarkan bahwa dari 22 anak yang menjadi subjek penelitian kemampuan mengenal huruf yang meliputi indikator.

Pada indikator pertama yaitu anak mampu mengenal huruf yang ada di media ular tangga secara berurutan, tidak ada anak yang belum berkembang (MB), 2 orang anak (9%) berada pada tahapan mulai berkembang (MB), 9 orang anak (40,91%) berada pada tahapan berkembang sesuai harapan (BSH), 11 orang anak (50%) berada pada tahapan berkembang sangat baik (BSB).

Pada indikator kedua yaitu anak mampu membedakan huruf M dan W yang ada di media ular tangga, terdapat 1 orang anak (4,55 %) berada pada tahapan belum berkembang (BB), 2 orang anak (9%) berada pada tahapan mulai berkembang (MB) 9 orang anak (40,91%) berada pada tahapan berkembang sesuai harapan (BSH), 10 orang anak (45,45%) berada pada tahapan berkembang sangat baik (BSB).

Pada indikator ketiga yaitu anak mampu melengkapi huruf sesuai gambar yang ada pada media ular tangga, tidak ada anak yang belum berkembang (BB), 1 orang anak (4,55%) berada pada tahapan mulai berkembang (MB), 9 orang anak (4,91%) berada pada tahapan berkembang sesuai harapan (BSH), 12 orang anak (54,55%) berada pada tahapan berkembang sangat baik (BSB).

Setelah adanya tindakan pelaksanaan tersebut dapat dilihat terjadi peningkatan dari tindakan siklus I, dan setelah siklus II. Berikut merupakan tabel meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak setelah dilaksanakan siklus I dan siklus II.

Tabel 4. 3 . Meningkatkan Kemampuan Mengenal huruf Anak Siklus II

Indikator	Siklus I							
	BB		MB		BSH		BSB	
	F	%	F	%	F	%	F	%
1	3	13,63%	4	18,18 %	9	40,91%	6	27,27 %
2	2	9,1 %	4	18,18 %	8	36,36%	8	36,36%
3	5	22,72 %	5	22,27 %	6	27,27 %	6	27,27 %
Rata-Rata	15,15%		19,54%		34,85 %		30,3 %	
Indikator	Siklus II							
	BB		MB		BSH		BSB	
	F	%	F	%	F	%	F	%
1	0	0%	2	9%	9	40,91%	11	50%
2	1	45,55%	2	9,1%	9	40,91%	10	45,45%
3	0	0%	1	4,55%	9	40,91%	12	50%
Rata-Rata	1,5%		5,68%		40,91%		50%	

Tabel 4.5 menunjukkan bahwa kemampuan mengenal huruf anak setelah dilaksanakan tindakan siklus I dari setiap kategori pertama, peningkatan dengan menurunnya jumlah anak-anak yang masuk dalam kategori Belum Berkembang dan Mulai Berkembang serta meningkatnya persentase anak-anak yang Berkembang

Sesuai Harapan dan Berkembang Sangat Baik dengan perbandingan rata-rata tahap awal yang berubah di siklus I Belum Berkembang (BB) 15, 15% pada siklus II hanya tersisa 1,5% anak yang Baru Berkembang, anak-anak yang Mulai Berkembang (MB) dari 19,54% kemudian menjadi 5,68% Sedangkan pada dua kategori lainnya menunjukkan peningkatan yaitu Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dari sebelumnya 34, 85 % pada siklus II meningkat kembali menjadi 40,91%, Berkembang Sangat Baik dari 30, 3 % juga mengalami peningkatan hingga menjadi 50% dalam indikator Anak mampu mengenal huruf yang ada di media ular tangga secara berurutan, Anak mampu membedakan huruf M dan W yang ada di media ular tangga dan Anak mampu melengkapi huruf sesuai gambar yang ada pada media ular tangga.

5. Refleksi Siklus II

Berdasarkan hasil siklus I diperoleh hasil dengan adanya sistem lomba kelompok, anak dapat banyak terlibat dalam permainan serta guru memberi penjelasan-penjelasan tentang huruf, simbol-simbol huruf. Hasil tersebut juga didukung dengan media yang digunakan membuat anak tidak bosan, sehingga pada siklus yang ke II ini dapat dilihat peningkatan kemampuan mengenal huruf anak. Pada siklus I dalam kategori cukup baik dan setelah siklus II meningkat sangat baik. Angka tersebut telah mencapai kriteria keberhasilan sebesar jika dijumlahkan kategori anak yang Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan Anak yang Berkembang Sangat Baik (BSB) yaitu 90,46%. Oleh karena itu peneliti menghentikan tindakan dan guru melanjutkan kembali membimbing anak terutama yang masih kesulitan dalam mengenal huruf. Kemampuan mengenal huruf anak TK

Bina Prestasi Kelompok B ini dapat disimpulkan sudah meningkat dengan pelaksanaan metode permainan ular tangga huruf.

4.4 Analisis Data Kemampuan Mengenal Huruf Anak

Data dalam penelitian ini dianalisis untuk melihat peningkatan kemampuan mengenal huruf melalui permainan ular tangga huruf. Penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif, sehingga data terkumpul dalam lembar observasi dihitung secara deskriptif kuantitatif dengan rumus yang telah ditentukan untuk melihat persentase keberhasilan tindakan. Data kuantitatif tersebut kemudian dideskripsikan agar lebih mudah untuk dipahami. Data-data tersebut selanjutnya dijadikan acuan dalam pengambilan keputusan tentang peningkatan kemampuan mengenal huruf yang terjadi setelah dilaksanakan stimulasi berupa permainan ular tangga huruf.

Hasil observasi kemampuan mengenal huruf anak pada tindakan siklus I dengan perbandingan rata-rata anak-anak Belum Berkembang 15, 15% , 19,54% anak-anak yang Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH) 34, 85 % , Berkembang Sangat Baik 30, 3 % dalam indikator Menunjukkan huruf sesuai gambar/perintah. Menyebutkan huruf dengan membaca tulisan/ yang tertulis dan Menyebutkan simbol-simbol dalam huruf. Hasil kemampuan mengenal huruf setelah tindakan siklus II menunjukkan bahwa dari 22 anak yang menjadi subjek penelitian kemampuan mengenal huruf yang meliputi indikator Anak mampu mengenal huruf yang ada di media ular tangga secara berurutan yang dikelompokkan dalam empat kategori hasilnya menunjukkan 11 orang anak atau 50% sudah Berkembang Sangat Baik (BSB), 40,91% sejumlah 9 anak Berkembang Sesuai

Harapan (BSH), 2 orang anak Mulai Berkembang dan tidak terdapat lagi anak yang Belum Berkembang. Anak mampu membedakan huruf M dan W yang ada di media ular tangga mencapai 45,45% 10 anak yang Berkembang Sangat Baik, 40,91% sudah Berkembang Sesuai Harapan atau 9 orang anak, yang Mulai Berkembang 2 orang 9% dan yang Baru berkembang hanya 1 orang anak 4,55%. Indikator Anak mampu melengkapi huruf sesuai gambar yang ada pada media ular tangga mencapai 12 orang anak 54,55% yang Berkembang Sangat Baik, 9 orangnya Berkembang Sesuai Harapan 40,91%, untuk 4,55% atau 1 orang anak Mulai Berkembang sedangkan yang Baru Berkembang sudah tidak terdapat lagi.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa terjadi peningkatan yaitu peningkatan dari data kemampuan siklus I dan setelah siklus II. Peningkatan tersebut dapat dilihat pada tabel analisis berikut ini.

Tabel 4. 4 Analisis Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf pada Anak

Indikator	Siklus I							
	BB		MB		BSH		BSB	
	F	%	F	%	F	%	F	%
1	3	13,63%	4	18,18%	9	40,91%	6	27,27%
2	2	9,1%	4	18,18%	8	36,36%	8	36,36%
3	5	22,72%	5	22,27%	6	27,27%	6	27,27%
Rata-Rata	15,15%		19,54%		34,85%		30,3%	
Indikator	Siklus II							
	BB		MB		BSH		BSB	
	F	%	F	%	F	%	F	%
1	0	0%	2	9%	9	40,91%	11	50%

2	1	4,55%	2	9,1%	9	40,91%	10	45,45%
3	0	0%	1	4,55%	9	40,91%	12	54,55%
Rata- Rata	1, 51%		7,55%		40,91%		50%	

Tabel 4. 4 di atas menunjukkan bahwa kemampuan mengenal huruf pada siklus I dengan rata-rata dari setiap kategori Belum Berkembang (BB) 15,15% pada siklus II hanya tersisa 1, 51% anak yang Baru Berkembang, anak-anak yang Mulai Berkembang (MB) dari 19,54% kemudian menjadi 7,55%. Sedangkan pada dua kategori lainnya menunjukkan peningkatan yaitu Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dari sebelumnya 34, 85 % pada siklus II meningkat kembali menjadi 40,91%, Berkembang Sangat Baik dari 30, 3 % juga mengalami peningkatan hingga menjadi 50% dalam indikator Anak mampu mengenal huruf yang ada di media ular tangga secara berurutan, Anak mampu membedakan huruf M dan W yang ada di media ular tangga dan Anak mampu melengkapi huruf sesuai gambar yang ada pada media ular tangga.

Berdasarkan hasil tersebut maka kemampuan mengenal huruf anak dari tindakan siklus I ke siklus II terjadi peningkatan sebesar 24,58%. Analisis tersebut dapat disimpulkan bahwa kemampuan mengenal huruf TK Bina Prestasi Desa Leupe Kecamatan Jaya sudah meningkat dengan metode ular tangga huruf perlengkapan yang digunakan berupa angka, gambar sesuai tema yang diprint lalu ditempel, dadu dan pion.

4.5 Pembahasan Dan Hasil Penelitian

Penelitian dilaksanakan di Kelompok B TK Bina Prestasi ini berawal dari kondisi kemampuan anak dalam mengenal huruf belum berkembang dengan baik.

Hasil penelitian dapat diketahui bahwa kemampuan mengenal huruf anak dapat ditingkatkan melalui permainan ular tangga. Meningkatnya kemampuan mengenal huruf anak dapat dilihat dari siklus I 65,15% dan pelaksanaan tindakan siklus II menjadi 90,46%. Kemampuan anak dalam mengenal huruf perlu dikembangkan, karena kemampuan ini merupakan hal yang mendasar bagi kesiapan anak saat belajar baca tulis nantinya.

Slamet Suyanto (2005: 169) anak usia 4-6 tahun sudah mulai dapat mengingat huruf yang sering ia jumpai, menceritakan cerita yang pernah didengar, mengenal huruf alfabet (abjad) dan tertarik terhadap berbagai huruf dan bacaan yang ada di lingkungannya. Pendapat tersebut didukung oleh Morisson (2012: 261) bahwa kemampuan anak dalam membaca meliputi pemahaman fonemik, pengenalan huruf dan pendalaman. Dimana mengenal huruf merupakan kemampuan dalam mengikuti teks tertulis atau cerita dengan menunjuk hurufhuruf yang dikenali, mengetahui huruf yang sering didengar dan dilihat, serta mencari tahu penggunaan huruf dan frasa yang baru.

Penelitian yang bertujuan meningkatkan kemampuan mengenal huruf menggunakan metode permainan ular tangga. Metode ini dipilih dengan asumsi bahwa bagi anak taman kanak-kanak belajar adalah bermain dan bermain sambil belajar (Moeslichatoen, 2005: 25). Conny R. Semiawan (2008: 20) mengungkapkan permainan adalah alat bagi anak untuk menjelajahi dunianya, dari yang tidak anak kenal sampai pada yang anak ketahui, dan dari yang tidak dapat diperbuatnya sampai mampu melakukannya.

Permainan ular tangga dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak karena permainan ular tangga memiliki beberapa kelebihan. Permainan ular

tangga dapat mengembangkan bahasa anak, khususnya menambah kosakata yang ada disekitarnya (Sri Rahayu, 2013: 129). Tujuan permainan ular tangga seperti yang diungkapkan oleh Raisatun Nisak (2013: 131) bahwa permainan ular tangga memudahkan anak dalam melatih konsentrasi, melatih ketelitian, mengingat huruf abjad, melatih anak agar lebih tanggap, dan memudahkan anak dalam menguasai dan memahami istilah atau kata.

Permainan ular tangga dapat berjalan dengan baik dan dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak dikarenakan guru melakukan langkah-langkah sesuai yang ditentukan. Seperti yang dikemukakan oleh R. Ibrahim dan Nana Syaoidah S (2010: 19) motivasi memberikan peranan besar dalam upaya belajar, tanpa motivasi hampir tidak mungkin siswa melakukan kegiatan belajar.

Pada pelaksanaan siklus II metode permainan sedikit dirubah tata cara pelaksanaannya yaitu dengan menggunakan model kompetisi, sehingga semua anak terlibat aktif. Anak antusias dalam membantu temannya menemukan huruf yang sama pada papan ular tangga agar kelompoknya menang. Selain itu dengan kompetisi kelompok, anak yang belum mampu akan perlahan-lahan mampu mengenal huruf atas kerjasama. Seperti yang diungkapkan Lev Vygotsky (Rita Eka Izzaty, 2008: 36) bahwa interaksi dapat mengembangkan pengetahuan anak, ini sesuai dengan konsep Zone of Proximal Development (ZPD) yaitu tugas-tugas yang sulit dikuasai oleh anak dapat dikuasai dengan bimbingan dan bantuan orang dewasa/teman sebaya.

Permainan dalam penelitian ini adalah permainan ular tangga huruf. Permainan ular tangga huruf diterapkan pada tindakan Siklus I dan II, agar kemampuan anak- anak dalam mengenal huruf dapat meningkat dengan baik,

mudah dan menyenangkan. Kemampuan mengenal huruf dapat menjadi bekal persiapan bagi anak untuk mengembangkan kemampuan bahasanya, seperti kemampuan membaca. Bond dan Dykstra (Slamet Suyanto, 2005: 165) mengungkapkan anak yang dapat mengenal huruf dan kata dengan baik cenderung memiliki kemampuan membaca dengan lebih baik.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, anak antusias mengikuti kegiatan pembelajaran mengenal huruf, metode permainan ular tangga didukung media yang digunakan berupa kotak warna-warni yang dilengkapi gambar, tulisan/huruf membuat anak tertarik dan senang mengikuti kegiatan. Secara umum peningkatan kemampuan mengenal huruf melalui permainan ular tangga huruf, sudah berhasil meningkat hingga 90,49% dengan kriteria sangat baik. Oleh karena itu, permainan ular tangga huruf meningkatkan kemampuan anak-anak dalam mengenal huruf.

4.6 Keterbatasan Penelitian

Penelitian yang telah dilakukan terdapat keterbatasan, yaitu instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini tidak melalui uji validitas.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, diperoleh kesimpulan bahwa permainan ular tangga huruf dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf Kelompok B TK Bina Prestasi Desa Leupe, Kecamatan Jaya, Kabupaten Aceh Jaya. Hal ini dapat dibuktikan dengan meningkatnya kemampuan anak-anak dalam mengenal huruf. Kemampuan anak pada siklus I 65,15%, dan kemampuan pada siklus II 90,49%, meningkat sebesar 25,34%. Peningkatan kemampuan mengenal huruf ini meliputi anak sudah mampu menunjuk huruf sesuai gambar/perintah, menyebut huruf dengan membaca tulisan/ yang tertulis dan menyebutkan simbol-simbol dalam huruf.

Langkah-langkah yang ditempuh sehingga kemampuan mengenal huruf meningkat serta anak sudah dapat mengenal huruf dan benda: B (Baju), C (Celana) K (Kaos Kaki) P (Pensil) S (Sepatu) dan T (Topi) serta benda-benda lainnya yaitu

- 1) guru menyiapkan media permainan ular tangga yang digambarkan langsung dilantai, dadu berupa kardus bekas yang dibentuk kubus, pion
- 2) guru menjelaskan dan memberi contoh permainan ular tangga, yaitu melempar dadu, menjalankan pion dan menyebutkan gambar dan huruf yang tertera pada papan tempat pion berhenti
- 3) anak-anak dikondisikan berbaris didepan kelas lalu membagi dalam

beberapa kelompok, 1 kelompok terdiri 5-6 anak 4) selama bermain, guru memberikan penguatan dan motivasi berupa nasehat pada anak, 5). Evaluasi kegiatan dengan permainan ular tangga huruf tanpa gambar, 6) Pemberian penghargaan berupa gambar bintang pada anak yang berkembang sesuai harapan.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, peneliti memberikan saran sebagai berikut:

- a. Bagi Guru di Taman Kanak-kanak Guru dapat memberikan program pengembangan kemampuan mengenal huruf dengan metode ular tangga huruf. Pelaksanaan metode permainan tangga huruf ini akan lebih efektif apabila guru dalam melakukan pembagian kelompok sebaiknya dilaksanakan secara merata yaitu anak yang aktif dikelompokkan dengan anak yang pendiam sehingga permainan berjalan seimbang. Papan ular tangga huruf yang digunakan juga dapat dibuat lebih besar dan menggunakan berbagai gambar-gambar pendukung yang lebih dikenali anak sehingga memudahkan anak dalam mengenali huruf yang ada. Kegiatan pengenalan huruf pada akhir pertemuan dilakukan tanpa gambar untuk mengetahui peningkatan kemampuan anak.
- b. Bagi Kepala Sekolah Sebaiknya memberikan fasilitas kepada guru dalam mengikuti sosialisasi pengembangan sumber kegiatan yang menarik untuk

anak. Bekerjasama dalam kegiatan pembuatan media pembelajaran, sehingga metode pembelajaran yang ada dapat lebih bervariasi dan anak-anak pun menyukainya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arief S Sadiman, dkk. . (2003). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Arifin, Z. (2009). *Evaluasi Pembelajaran Prinsip, Teknik, Prosedur*, . Bandung: Remaja Roadakarya.
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Berk L. E. dan A. Winsler. (2010). *Scaffolding Children Learning: Vygotsky and Early Childhood Education*. Washington: DC; NAEYC.
- Carol, S. (2008). *Pendidikan Anak Usia Dini (Alih Bahasa: Pius Nasar)*. Jakarta: PT Indeks.
- Crain, W. (2007). *Teori Perkembangan, Konsep dan Aplikasi, terjemahan Santoso*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Dardjowidjojo, S. (2005). *Psikolinguistik (Pengantar Pemahaman Bahasa Manusia)*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.
- Depdiknas. (2003). *Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. . Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional RI.
- Depdiknas. (2004). *Menyongsong Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini Jalur Pendidikan Non Formal*. Jakarta: laporan eksekutif Semiloka Nasional PAUD, Dirjen PLSP dan PPS UNJ.

- Dewi, R. (2005). *Berbagai Masalah Anak Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Depdiknas.
- Freddy Widya Ariesta. 2011. (2021, Agustus 21). *Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS Dengan Media Ular Tangga pada Siswa Kelas IV SD Pakintelan 03*. From eprints.unnes.ac.id: http://eprints.unnes.ac.id_2011
- Hartati, S. (2005). *Perkembangan Belajar pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Hurlock, E. B. (2010). *Perkembangan Anak (Penerjemah: dr. Med Meitasari Tjandra dan Dra. Muslichah Zarkasih)*. Jakarta: Erlangga.
- Hurlock, E. B. (2010). *Perkembangan Anak (Penerjemah: dr. Med Meitasari Tjandra dan Dra. Muslichah Zarkasih)*. Jakarta: Erlangga.
- Kemendiknas, K. P. (2010). *Pedoman Pengembangan Program Pembelajaran Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional RI.
- Khobir, A. (2009). Upaya Mendidik Anak Melalui Permainan Edukatif. *Jurnal Forum Tarbiyah*.
- Melsi, A. (2015). *Efektivitas Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa pada Materi Virus di Kelas X Sekolah Menengah Atas Nusantara Indah Sintang Tahun Pelajaran 2015/2016, SKRIPSI*. STKIP Persada Khatulistiwa Sintang.
- Morrison, G. S. (2012). *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini(PAUD)*. Jakarta: PT Indeks.
- Mulyati, T. (2008). Pembelajaran Ular Tangga Salah Satu Alternatif Peningkatan Hasil Belajar Sejarah Siswa Kelas XI IS SMA Negeri 1 Musuk Semester 2 Tahun Pelajaran 2007/2008 . *Jurnal Kependidikan*.
- Musfiroh, T. (2009). *Cerita Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Tuan Wacana.

- Nisak, R. (2013). *Seabrek Games Asyik- Edukatif untuk mengajar PAUD/TK*. Yogyakarta: Diva Press.
- Purwanto, N. (2006). *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: Rosda Karya.
- Rahayu, S. (2013). *Meningkatkan Kemampuan Anak dalam Berhitung Melalui Permainan Ular Tangga*. Jakarta: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Ramli, M. (2005). *Pendampingan Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.
- Satya. 2012. (2021, Agustus 29). *PKM Ular Tangga*. From sayasatya.files.wordpress.com:
<https://sayasatya.files.wordpress.com/2012/04/PKM-UlarTangga.com>
- Seefeld, C., & Wasik, A. B. (2008). *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Starkweather, E. K. (2005). Creativity research instruments designed for use with preschool children. *The Journal of Creative Behavior*, 5(4), 245–255.
<https://doi.org/10.1002/j.2162-6057.1971.tb00895.x>.
- Sugianto, M. (2001). *Bermain, Mainan, dan Permainan*. Jakarta: Depdikbud.
- Sugiyono. (2008). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Suhartono. (2005). *Pengembangan Keterampilan Bicara Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Suhartono. (2005). *Pengembangan Ketrampilan Bicara Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.

Sujiono, Y. N. (2009). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT. Indeks.

Suyanto. (2005). *Konsep Dasar Anak Usia Dini* . Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

Vigosky, M. (2011). *Pendidikan Anak Uisa Dini dalam Berbagai Pendekatan*. Jakarta: Kencana.

Zubaidah, E. (2003). *Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Pendidikan Dasar Dan Prasekolah Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta.