



## **PENGARUH MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA TERHADAP KEMAMPUAN MEMBACA PADA ANAK KELOMPOK B DI TK FATIMA GELURAN**

**Surya Devi Setianingsih<sup>1</sup> Isabella Hasiana<sup>2</sup> Aulia Insani<sup>3</sup>**

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Pedagogi Dan Psikologi, Universitas PGRI  
Adi Buana Surabaya

e-mail korespondensi: [isabella@unipasby.ac.id](mailto:isabella@unipasby.ac.id)

### **Abstract**

*This research was motivated by the lack of reading abilities in group B children in TK Fatima Geluran. The low reading ability of children as a result of the learning method used by the teacher does not provide maximum results. The use of snake and ladder game media researchers chose as one of the solutions, because snake and ladder game media has a positive impact on increasing children's reading skills. The formula of the problems in this study, is there any influences of snake and ladder game media on reading ability in group B children in Fatima Geluran. The purposes of this research is to find out whether there is an effect of snake and ladder games media on reading ability in group B children in Fatima Geluran. The types of research that the author used is quantitative with the types of one groups pretest-posttest design. The data collection technique used is observations and processed by Pair Sample T Test. The result shows that there was a significant increase in the snake and ladder game media on children's reading ability, with  $df$  or  $db$  11, if we look at the  $t$ -value table with a significant level of 5%, the " $t$ " value is greater than  $t_t$ , namely:  $0.000 < 0,05$ . Then by comparing the results of  $t$  arithmetic ( $t_0$ ) with  $t$  table, it can be analyzed that  $t_0$  is greater than  $t_t$  ( $t_0 > t_t$ ), so  $H_0$  is rejected and  $H_a$  is accepted.*

*Keywords: snake and ladder game media, early childhood, reading ability.*

### **PENDAHULUAN**

Kemampuan dan bakat anak dikembangkan pada pendidikan anak usia dini untuk menjadikan mereka menghadapi pendidikan yang lebih tinggi. Menurut beberapa penelitian, masa bayi awal adalah "periode emas" untuk perkembangan anak, dengan 50% perkembangan kognitif terjadi antara usia 0 dan 4, dan 30% sisanya terjadi antara usia 5 dan 8 tahun. Ini adalah momen yang ideal untuk memaksimalkan potensi anak dengan memberi mereka stimulus yang paling mungkin. Jika stimulasi tidak dilakukan secara efektif, maka potensi anak tidak akan berkembang dengan baik pula. Hal ini sangat berpengaruh terhadap perkembangan anak di masa depan.

Anak-anak belajar untuk menguasai derajat yang lebih tinggi dari banyak aspek melalui perkembangan, yang merupakan proses perubahan. Keterampilan berbahasa merupakan salah satu bagian yang ditanamkan sejak usia dini. Kemampuan berbahasa merupakan alat untuk mengkomunikasikan ide, membentuk konsep, dan berpikir dalam kategori. Lebih jauh lagi, Bahasa berfungsi sebagai sarana untuk memahami perasaan dan pikiran sendiri selain sebagai sarana untuk menyampaikan ide dan emosi kepada orang lain, menjadikannya sebagai jenis komunikasi yang penting dalam kehidupan manusia. (Susanto, 2012).

Keterampilan bahasa merupakan media komunikasi karena memungkinkan anak berbicara dan mengekspresikan diri, memungkinkan mereka untuk berintegrasi ke dalam kelompok sosialnya. Kemampuan berbahasa anak sangat penting karena digunakan untuk mengungkapkan keinginan,

pendapat, harapan, tuntutan, dan kepentingan pribadi lainnya. (Suhartono, 2005). Selain itu, kemampuan membaca merupakan dasar untuk mengatasi berbagai mata pelajaran selain ilmu yang harus diperoleh anak di sekolah. Mengingat terbatasnya jumlah anak yang mengalami kesulitan belajar membaca, maka pengajar harus bekerja sekeras mungkin agar potensi atau keterampilan anak meningkat lebih optimal. (Deded, 2013).

Dalam menunjang kemampuan bahasa pada anak, maka Membaca diwajibkan untuk di bimbing kepada anak-anak sejak usia dini berlandaskan anak-anak memiliki rasa pengetahuan yang kuat dan siap menyerap semua yang diajarkan kepada mereka selama mereka mengikuti prinsip-prinsip perkembangan. (Susanto, 2011). Namun pada kenyataannya dari hasil observasi diketahui bahwa minat membaca pada anak sangat rendah. Hal ini dikarenakan model, metode, strategi, selain teknik pembelajaran yang pakai oleh pendidik dalam kegiatan belajar mengajar kurang menarik. Selama ini pendekatan ceramah telah digunakan di dalam kelas untuk mengajar siswa. Sedangkan penerapan teknik pembelajaran berfokus pada guru, anak menjadi lebih pasif. Dalam skenario ini, tidak berarti bahwa pendekatan ceramah tidak efektif; justru, jika digunakan berulang-ulang, anak menjadi bosan, dan belajar menjadi sulit.

Budiyanto mengemukakan (2011) Ketidakmampuan belajar adalah sandungan dalam proses psikologis inti seperti pemahaman dan penggunaan bahasa, serta menulis. Membaca untuk anak-anak akan berdampak negatif pada sekolah mereka di masa depan. Guru harus melakukan segala upaya yang wajar untuk membantu siswa dalam mencapai potensi terbesar mereka. Berikut permasalahan yang guna dikaji dalam penelitian ini: “Adakah pengaruh media permainan ular tangga terhadap kemampuan membaca pada anak kelompok B di TK Fatima Geluran?”. Oleh karena itu, kemampuan berbahasa anak usia dini harus dikembangkan dengan cara yang tepat, yaitu dengan memilih media pembelajaran yang tepat. Permainan ular tangga merupakan salah satu media yang dapat dimanfaatkan untuk membantu proses belajar mengajar.

Karena guru menggunakan teknik bermain dan pendekatan permainan kata, pemanfaatan media permainan ular tangga dapat memberikan lingkungan belajar yang mengesankan bagi anak-anak untuk belajar membaca. Belajar akan lebih bermakna bagi anak-anak jika mereka terlibat dalam lingkungan belajar yang aktif dan menyenangkan. Ini adalah faktor terpenting dalam menyelesaikan tujuan studi, termasuk menentukan dampak media ular tangga terhadap kemampuan membaca pada anak kelompok B di TK Fatima Geluran. Penulis tertarik untuk melakukan penelitian mengingat latar belakang yang sudah dijelaskan di atas dengan judul “Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Terhadap Kemampuan Membaca Pada Anak Kelompok B Di Tk Fatima Geluran”.

## METODE PENELITIAN

Melalui judul penelitian pengaruh media permainan ular tangga terhadap kemampuan membaca pada anak kelompok B di TK Fatima Geluran peneliti memakai metode penelitian kuantitatif, yaitu metode penelitian berbasis positivis untuk memeriksa populasi atau sampel tertentu, mengumpulkan data menggunakan alat penelitian, dan menggambarkan analisis pengembalian data kuantitatif atau statistik dengan tujuan menguji hipotesis tertentu (Sugiyono, 2006). Penelitian ini menggunakan penelitian pra-eksperimental. Penelitian pra-eksperimen adalah jenis desain penelitian *experimental* di mana faktor-faktor independen dimanipulasi untuk mempengaruhi pembentukan interval pada pembentukan variabel dependen. Data *pra-eksperimental* digunakan untuk mengumpulkan informasi awal tentang perumusan topik penelitian. Hasil eksperimen variabel dependen masih dipengaruhi oleh faktor independen dalam penelitian yang menggunakan desain *pra-eksperimen* karena subjek tidak memiliki variabel kontrol.

## HASIL PENELITIAN

Untuk memperoleh sebuah data penelitian, maka peneliti melakukan penelitian untuk melihat kemampuan membaca pada anak kelompok B melalui *pre-test*. Kemudian pemberian perlakuan sebanyak enam kali, dan melihat kembali kemampuan membaca pada anak kelompok B setelah pemberian perlakuan melalui *post-test*.

Menurut kondisi awal, kemampuan membaca anak masih rendah, terlihat dari permintaan guru agar anak membedakan beberapa kata dengan huruf awal yang sama; banyak anak yang masih berjuang, dan beberapa anak tidak mengetahui huruf-hurufnya. Selain itu, beberapa siswa tetap diam memekakkan telinga sementara guru membacakan materi kepada mereka dan kemudian meminta mereka untuk bangun.

Akibat dari kondisi tersebut, peneliti harus berupaya meningkatkan kegiatan pembelajaran untuk membantu anak meningkatkan kemampuan membaca sambil membedakan antara kata dengan suku kata awal kembar. Peneliti dan pengajar wali kelas gabungan untuk melaksanakan tindakan remedial, seperti mengganti media pembelajaran dengan permainan ular tangga yang peneliti adaptasikan untuk mengikutsertakan seluruh siswa dalam proses pembelajaran. Menurut Mayke, latihan pembelajaran ini dikemas dalam bentuk permainan. (dalam Sudono dalam Wulandari, 2017) yang melakukan kesempatan kepada anak-anak untuk belajar sendiri, memodifikasi, menyelidiki, dan menghasilkan sejumlah besar ide baru melalui permainan Selanjutnya, Sonowat dan Francis (dalam Ningtyas, 2014) menunjukkan Anak-anak secara alami akan meningkatkan kemampuan berlatih mereka saat mereka belajar mendalami huruf, gambar, kata, dan membaca dongeng. Jika seorang anak dengan cermat mengikuti berbagai fase, dia akan berhasil dalam berlatih atau belajar membaca.

Berdasarkan uraian di atas, materi pembelajaran berupa modifikasi permainan ular tangga dapat dibuat untuk memaksimalkan kemampuan membaca. Permainan ular tangga ini melatih balita untuk mengenali huruf, suku kata, dan terakhir kata Permainan ular tangga ini melatih balita untuk mengenali huruf, suku kata, dan terakhir kata. setelah itu diajarkan membaca kata, dan terakhir diajarkan membaca dan memahami kalimat. Karena anak melakukannya dengan riang dan ingin melakukannya lagi ketika guru menawarkannya untuk berpartisipasi, permainan ini mengutamakan proses saat mengajar membaca tanpa dipaksa.

## PEMBAHASAN

Kemampuan membaca anak-anak masih rendah, menurut studi data awal. Hal ini disebabkan oleh teknik pengajaran konvensional pendidik yang mengakibatkan anak tidak mampu mendeteksi suku kata, bentuk huruf di sekitarnya, dan kurangnya minat membaca. Berdasarkan hasil *pretest*, jelas bahwa kemampuan membaca semua anak tetap buruk. Namun dengan adanya media permainan ular tangga kondisi tersebut dapat diperbaiki menjadi lebih baik sehingga membaca anak dapat meningkat sesuai prediksi. Setelah menyelesaikan semua tugas, anak tersebut dievaluasi kembali menggunakan *post-test* untuk mengetahui tingkat kemampuan membaca mereka. Namun dengan adanya media permainan ular tangga kondisi tersebut dapat diperbaiki menjadi lebih baik sehingga kemampuan membaca anak dapat meningkat sesuai prediksi. Setelah menyelesaikan semua tugas, anak tersebut dievaluasi kembali menggunakan *post-test* untuk mengetahui tingkat kemampuan membaca mereka. Setelah diolah dengan media permainan ular tangga, data tersebut digunakan sebagai pembandingan.

Melalui pemanfaatan media permainan ular tangga, kehandalan membaca anak dapat ditingkatkan, serta rumusan masalah., maka uji hipotesis yang dilakukan menggunakan *Paired Sample T Test*, dengan hasil Sig. (2-tailed)  $0,000 < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh media permainan ular tangga terhadap kemampuan membaca pada anak kelompok B di TK Fatima Geluran. Pengambilan keputusan tersebut berdasarkan nilai Sig. (2-tailed) ,  $< 0,05$  maka terdapat perbedaan yang signifikan antara media permainan ular tangga terhadap kemampuan membaca anak pada saat *pre-test*. Jika nilai Sig. ( 2-tailed )  $> 0,05$  maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara media permainan ular tangga terhadap kemampuan membaca anak pada saat *pre-test* dan *post-test*.

Strategi pembelajaran anak usia dini harus disesuaikan dengan kualitas unik anak. Penggunaan prosedur pembelajaran yang sesuai dan disesuaikan dengan kepribadian anak akan mendorong perkembangan yang optimal dari berbagai potensi dan kemampuan anak, serta pembentukan sikap dan kepribadian yang positif. Bermain sambil belajar yakni salah satu pendekatan pembelajaran yang dapat digunakan. Belajar melalui bermain adalah metode sederhana yang dapat diikuti oleh anak-anak. Anak didorong untuk menyelidiki, menemukan, dan menggunakan benda-benda di sekitarnya melalui permainan.

Bermain merupakan kegiatan yang menumbuhkan pembelajaran atau informasi, serta kesenangan dan perkembangan imajinasi anak. Dapat dilakukan dengan atau tanpa menggunakan alat.

Semua tindakan yang dapat membuat anak senang dianggap bermain. Anak-anak terlibat dalam permainan secara sukarela, tanpa tekanan atau paksaan dari luar.

Anak-anak sangat terlibat dalam media permainan ular tangga. Apa yang anak lihat adalah apa yang mereka pelajari. Suku kata dan kegiatan pendidikan untuk perkembangan anak usia dini jelas terlihat oleh anak-anak Suyanto (2005) Di taman kanak-kanak, penggunaan media pembelajaran anak usia dini ekspos bermanfaat dalam membantu anak memahami atau menyederhanakan sesuatu yang sulit dan membingungkan.

Bermain game ular tangga adalah hobi yang menyenangkan. Mengikuti seperangkat aturan, anak-anak belajar untuk mengeksplorasi dan mempengaruhi permainan. Tujuan dari permainan ular tangga adalah untuk menciptakan insentif belajar bagi anak-anak untuk terus belajar atau mengulang materi yang diajarkan sebelumnya yang akan dinilai mengikuti permainan, untuk membantu anak-anak memahami pelajaran dan membuat belajar lebih menyenangkan bagi siswa.

(Astuti, 2017). Akan lebih mudah untuk membuat anak Anda terlibat dalam kegiatan belajar yang lebih sulit dan rumit jika mereka suka membaca.

Dalam permainan anak usia dini yang diulang-ulang dan menaruh kegembiraan dan kepuasan, dapat memberikan rentang waktu kepada anak untuk bereksplorasi, mengungkapkan perasaan, dan berkarya, sehingga menghasilkan sistem pembelajaran yang menghibur dan dapat diterima anak dengan cukup baik sehingga anak dapat tumbuh secara optimal.

## SIMPULAN DAN SARAN

### Simpulan

Berdasarkan penelitian tentang bagaimana permainan ular tangga telah membantu orang meningkatkan kemampuan membaca mereka, di TK Fatima Geluran, Hal ini dapat ditentukan berdasarkan hasil analisis yang menunjukkan jumlah peningkatan yang bervariasi, serta hasil pretest dan posttest tentang kemampuan membaca anak yang menunjukkan peningkatan setelah diberi media permainan ular tangga, dengan hasil perhitungan Sig. ( 2-tailed )  $0,000 < 0,05$  yang disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima sehingga menyatakan bahwa media permainan ular tangga berpengaruh terhadap kemampuan membaca pada anak kelompok B di TK Fatima Geluran.

### Saran

Berdasarkan hasil penelitian di TK Fatima Geluran beberapa saran untuk menguatkan kapasitas membaca pada anak dengan menggunakan media permainan ular tangga sebagai berikut :

1. Untuk Sekolah dapat mewujudkan media permainan ular tangga untuk menumbuhkan kapasitas membaca anak selama proses pembelajaran di taman kanak-kanak, menurut para ahli.
2. Untuk guru, Media pembelajaran dapat mewujudkan media permainan ular tangga untuk menumbuhkan kapasitas membaca anak, serta mengkonstruksi pembelajaran secara kreatif agar konten yang diberikan kepada anak menjadi menarik dan tidak membosankan.
3. Untuk Peneliti selanjutnya dapat melakukan penelitian terhadap variabel kemampuan membaca pada anak dengan memanfaatkan berbagai mata pelajaran untuk mengatasi kesulitan membaca yang dialaminya.

## REFERENSI

- Adhim. 2004. *Membuat Anak Gila Membaca*. Bandung: Mizan.
- Astuti. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga*. Bandar Lampung: IAIN Raden Intan Lampung.
- Budiyanto. 2011. *Upaya Guru Dalam Mengatasi Kesulitan Belajar*. Yogyakarta: Universitas PGRI.
- Deded. 2013. *Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus Berkesulitan Belajar Spesifik*. Bandung: Luxima metro media.
- Kurniasih. 2009. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Edukasia.
- Ningtyas, Dhita P. (2014). Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan melalui Permainan Ular

- Tangga. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. 8 (2), 241-250. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta.
- Susanto, Ahmad. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta : Kencana Pranada Media Group.
- Susanto. 2012. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Predana Media Group.
- Suhartono. 2005. *Pengembangan keterampilan bicara anak usia dini*. Jakarta: Depdiknas.
- Sugiyono. 2006. *Metode Penelitian Kombinasi*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Predana Media Group.
- Suyanto. 2005. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.
- Tedjasaputra. 2001. *Bermain, Mainan, dan Permainan*. Jakarta: PT Grasindo.
- Wulandari, (2017). Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 pada Kelompok A di RA As-Syuhada Pedurungan Semarang tahun ajaran 2016/2017. PAUDIA: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini. 6 (1), 25-34. Semarang : Universitas PGRI Semarang.