P ISSN 2548-6284 E ISSN 2615-0360
Vol. 9 No. 1 Desember 2024

PENINGKATAN KETERAMPILAN MENGENAL HURUF KECIL MELALUI MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA

Vitha Eky[1], Retno Jeki Krisnadina Lopo*[2], Deviana Sibulo[3]
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Kristen, Institut Agama Kristen Negeri Kupang.
Email: rettnolopo@gmail.com

Eky, Vitha., Retno Jeki Krisnadina Lopo, Deviana Sibulo. (2024). Peningkatan Keterampilan Mengenal Huruf Kecil Melalui Media Permainan Ular Tangga. *Jurnal Pelita PAUD, 9*(1), 145-153.
doi: https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v9i1.4144

Diterima:27-08-2024 Disetujui: 11-11-2024 Dipublikasikan: 14-12-2024

Abstrak: Anak usia dini merupakan tahap penting dalam setiap perkembangan yang akan menentukan kualitas kehidupan mereka di masa mendatang. Pada tahap ini, anak-anak mulai memperoleh berbagai pengalaman dalam mengenali dunia di sekitar mereka, terutama melalui aktivitas saat bermain. Bermain menjadi sarana alami untuk menstimulasi perkembangan kognitif anak secara optimal. Melalui stimulasi lingkungan yang mendukung, kemampuan kognitif anak dapat berkembang dengan sangat pesat. Salah satu cara untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun adalah dengan memanfaatkan Alat Permainan Edukatif (APE), seperti media teka-teki ular tangga. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini menggunakan media teka-teki ular tangga. Penelitian dilakukan dengan pendekatan kualitatif menggunakan metode deskriptif. Data dikumpulkan melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media teka-teki ular tangga efektif membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Media ini memungkinkan proses stimulasi kognitif berjalan alami, menyenangkan, dan interaktif, misalnya ketika anak-anak menghitung angka saat melempar dadu atau melangkah pada papan permainan.
Kata kunci: Anak Usia Dini, Teka-teki Ular Tangga, Perkembangan Kognitif.

Abstract: *Early childhood is an important stage in every development that will determine the quality of their lives in the future. At this stage, children begin to gain various experiences in recognising the world around them, especially through play activities. Play becomes a natural means to optimally stimulate children's cognitive development. Through stimulation of a supportive environment, children's cognitive abilities can develop very rapidly. One way to develop cognitive abilities of children aged 4-5 years is by utilising Educational Game Tools (APE), such as snakes and ladders puzzle media. This study aims to improve cognitive abilities of early childhood using snakes and ladders puzzle media. The research was conducted with a qualitative approach using descriptive methods. Data were collected through interviews, observations, and documentation. The results showed that snakes and ladders puzzle media effectively assisted teachers in delivering learning materials. This media allows the cognitive stimulation process to run naturally, fun, and interactive, for example when children count numbers when throwing dice or stepping on the game board.*
Keywords*: Early Childhood, Snake Ladder Puzzles, Cognitive Development.*

© 2024 Vitha Eky, Retno Jeki Krisnadina Lopo, Deviana Sibulo
Under the license CC BY-SA 4.0

*corresponding author: Retno Jeki Krisnadina Lopo
http://jurnal.upmk.ac.id/index.php/pelitapaud

P ISSN 2548-6284 E ISSN 2615-0360
Vol. 9 No. 1 Desember 2024

PENDAHULUAN

Dalam era globalisasi saat ini, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, serta seni, mengalami kemajuan yang sangat pesat. Perkembangan ini juga merambah ke bidang pendidikan, khususnya pada jenjang Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). PAUD merupakan tahap awal pendidikan yang memainkan peran penting dalam mempersiapkan anak untuk pendidikan lebih lanjut dan kehidupan di masa depan. Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (UU Sisdiknas), PAUD meliputi upaya pembinaan yang ditujukan untuk anak sejak lahir hingga usia enam tahun, dengan memberikan rangsangan pendidikan yang bertujuan membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani serta rohani anak. Ini penting agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Pada masa ini, anak-anak berada dalam fase perkembangan yang sangat kritis, yang sering disebut sebagai masa "Golden Age" atau masa keemasan. Pada tahap ini, perkembangan kognitif, emosional, sosial, dan fisik anak mengalami pertumbuhan yang signifikan. Pemberian rangsangan yang tepat pada tahap ini dapat mempengaruhi perkembangan mereka secara menyeluruh. Salah satu aspek yang sangat penting dalam perkembangan anak adalah keterampilan bahasa. Bahasa bukan hanya alat komunikasi, tetapi juga sarana bagi anak untuk mengartikulasikan pengalaman mereka ke dalam bentuk simbol-simbol yang dapat dipahami dan digunakan dalam berpikir. Pentingnya pengenalan bahasa, termasuk keterampilan mengenal huruf, pada anak usia dini tidak dapat diabaikan. Keterampilan mengenal huruf merupakan langkah awal dalam pengembangan literasi, yang meliputi kemampuan membaca dan menulis. Dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI No. 137 Tahun 2014 pada BAB IV, disebutkan bahwa pengembangan kemampuan keaksaraan pada anak usia dini mencakup pemahaman hubungan antara bentuk dan bunyi huruf, meniru bentuk huruf, dan memahami kata dalam cerita. Kemampuan ini menjadi fondasi penting bagi anak untuk belajar menulis, membaca, dan berhitung. Namun, praktik pengenalan huruf dalam konteks PAUD sering kali menghadapi tantangan. Berdasarkan pengamatan penulis selama pelaksanaan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di Kelompok Bermain Taruna Elim Kuanino pada tahun 2023, ditemukan bahwa kemampuan anak dalam mengenal huruf kecil masih kurang memadai. Dari 11 anak yang ada di kelompok bermain tersebut, 5 di antaranya belum sepenuhnya menguasai pengenalan huruf kecil. Hal ini sebagian besar terkait dengan kesulitan anak dalam membedakan huruf yang tampaknya mirip dan metode pengajaran yang kurang variatif.

Penting untuk menyesuaikan metode pengajaran dengan prinsip pembelajaran anak usia dini yang menekankan pada kegiatan bermain. Pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif akan lebih efektif dalam meningkatkan keterampilan anak. Dalam hal ini, penggunaan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik anak menjadi krusial. Salah satu media yang dapat dioptimalkan adalah permainan ular tangga. Permainan ini, yang merupakan adaptasi dari permainan tradisional, dapat dimodifikasi untuk menyertakan unsur-unsur pendidikan, khususnya pengenalan huruf.

Permainan ular tangga yang telah disesuaikan dapat berfungsi sebagai alat pembelajaran yang tidak hanya menyenangkan tetapi juga mendidik. Dalam permainan ini, setiap langkah yang diambil anak dalam permainan dikaitkan dengan huruf-huruf yang harus dikenali dan diucapkan. Ini dapat membantu anak belajar mengenal huruf dengan cara yang lebih menyenangkan dan interaktif. Selain itu, permainan ini juga dapat melatih kemampuan motorik halus dan keterampilan sosial anak. Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Peningkatan Keterampilan Mengenal Huruf Kecil Melalui Media Permainan Ular Tangga di Kelompok Bermain Taruna Elim Kuanino Tahun Ajaran 2024". Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi efektivitas penggunaan media permainan ular tangga dalam meningkatkan kemampuan anak-anak dalam mengenal huruf kecil. Diharapkan bahwa penelitian ini akan memberikan kontribusi positif terhadap metode pengajaran PAUD dan membantu guru serta orang tua dalam memfasilitasi perkembangan keterampilan bahasa anak secara optimal.

Dengan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menjawab pertanyaan mengenai bagaimana media permainan ular tangga modifikasi dapat meningkatkan kemampuan pengenalan huruf kecil pada anak di KB Taruna Elim Kuanino. Pendekatan ini diharapkan dapat menyelesaikan permasalahan yang ada dengan menawarkan metode pembelajaran yang sesuai dengan prinsip

P ISSN 2548-6284 E ISSN 2615-0360
Vol. 9 No. 1 Desember 2024

anak usia dini, yaitu belajar sambil bermain. Penelitian ini juga diharapkan memberikan manfaat praktis bagi guru dan orang tua dalam meningkatkan keterampilan literasi anak, serta memperbaiki kualitas pendidikan di jenjang PAUD.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan mengenal huruf kecil pada anak usia 5-6 tahun melalui penggunaan media permainan ular tangga.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian dilaksanakan di Kelompok Bermain Taruna Elim, Kelurahan Kuanino, Kecamatan Kota Raja, Kota Kupang. Penelitian berlangsung selama tiga bulan, dari bulan Juli hingga Agustus. Tahapan kegiatan mencakup penyusunan proposal, pelaksanaan siklus I, pelaksanaan siklus II, dan penyusunan laporan hasil penelitian.

Subjek Penelitian

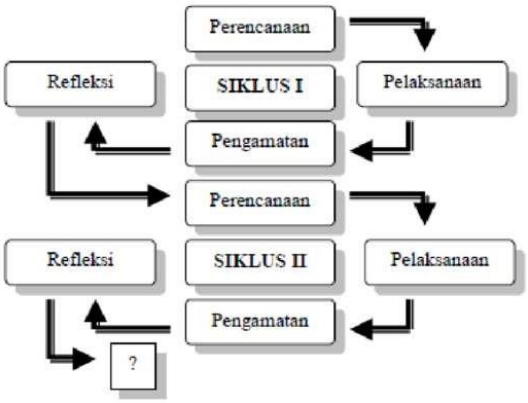
Subjek penelitian adalah anak-anak di kelas B2 di Kelompok Bermain Taruna Elim.

Prosedur

Prosedur penelitian yang digunakan berupa kegiatan bersiklus yang dilakukan secara berulang dengan langkah yang sama mulai dari siklus 1, siklus2, siklus 3, dan seterusnya. Model siklus yang digunakan ialah model siklus oleh Kemmis dan Mc.Taggart (dalam Usman Jarjani, dkk, 2019:26).

Data, Intrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Berikut beberapa data yang digunakan dalam penelitian ini, yakni data observasi pelaksanaan pembelajaran, data hasil kerja anak menggunakan lembar kerja anak (LKA). Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah lembar observasi, tes keterampilan mengenal huruf pada anak serta foto aktivitas anak selama pembelajranan mengenal huruf.



Gambar 1. Tahapan siklus (Kemis Tagart)

Teknik Analisis Data

Data penelitian didapat dari hasil observasi dianalisis dengan mendeskripsikan aktivitas anak selama pembelajaran berlangsung dengan rentang skor 1-4, dimana 1 merupakan skor terendah dan 4 merupakan skor teringgi.

Rumus yang digunakan :

$$N = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

(Sumber: Setiawati, 2021)

Analisis data hasil tes terhadap kemampuan mengenal huruf anak di KB Taruna Elim Kuanino dihitung dengan menggunakan rumus statistik sederhana, rumusnya adalah sebagai berikut:

Ketuntasan Individual :

$$N = \frac{\textit{Skor yang dipreroleh}}{\textit{Skor Maksimal}} \times 100$$

(Sumber: Setiawati, 2021)

Rata-Rata Kelas

$$\textit{Nilai Rata-Rata} = \frac{\textit{Jumlah seluruh nilai}}{\textit{Jumlah anak}}$$

(Sumber : Subana dkk, 2015)

Persentase Ketuntasan Belajar Klasikal

$$\% = \frac{\textit{Banyaknya anak yang tuntas}}{\textit{Jumlah anak}} \times 100\%$$

(Sumber: Setiawati, 2021)

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Kondisi Awal Pra Tindakan

Hasil observasi dan wawancara awal yang dilakukan di kelompok bermain taruna elim kuanino menunjukkan bahwa sebagian besar anak-anak menunjukkan keterlambatan dalam mengenal huruf kecil dengan baik, hal ini berarti belum sesuai dengan harapan seorang pendidik. Observasi ini

P ISSN 2548-6284 E ISSN 2615-0360
Vol. 9 No. 1 Desember 2024

dilakukan pada bulan Oktober dan November tahun 2023 dengan mengamati proses pembelajaran yang terus menerus menggunakan huruf besar dengan total 5 anak di KB Taruna Elim Kuanino pada kelas B2 yang masih mengalami kesulitan yang berkaitan dengan cara penulisan huruf kecil dan kesulitan anak membedakan beberapa huruf yang kelihatannya memiliki kesamaan. Lebih lanjut informasi yang diperoleh melalui hasil wawancara kepada guru di KB Taruna Elim diketahui bahwa pengajaran huruf kecil telah dilakukan oleh guru, namun sebatas menulis dipapan tulis. Meskipun anak-anak telah diberikan pengajaran mengenai huruf kecil itu sendiri, namun mereka belum sepenuhnya menguasai pemahaman terhadap huruf tersebut.

Sebelum pelaksanaan tindakan siklus I dan II menggunakan media permainan ular tangga, peneliti memberikan tes kemampuan awal kepada anak untuk mengetahui pemahaman anak terkait pengenalan huruf kecil. Pelaksanaan tes ini dilaksanakan pada tanggal 11 Juni 2024, dengan hasilnya sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Kerja Anak Pra Tindakan

No.	Nama	Jumlah Benar	Nilai	Keterangan
1.	Albertio	7	26,92	Gagal
2.	Israel	19	73,07	Baik
3.	Marselo	13	50	Kurang
4.	Maribella	13	50	Kurang
5.	Nadin	16	61,53	Cukup
		Jumlah	261,52	
		Nilai Rata-Rata	52,3	

Tabel 2. Distribusi Frekuensi dan Presentase Kemampuan Mengenal Huruf Anak Pra-Tindakan

No.	Interval	Kategori	Frekuensi	Presentase (%)
1.	80-100	Sangat Baik	0	0
2.	66-79	Baik	1	20%
3.	56-65	Cukup	1	20%
4.	40-55	Kurang	2	40%
5.	0-39	Gagal	1	20%
		Jumlah	5	100%
Jumlah anak yang berhasil			1	20%
Jumlah anak yang belum berhasil			4	80%

Berdasarkan tabel diatas diperoleh data bahwa kemampuan mengenal huruf anak Kelompok Bermain Taruna Elim Kuanino dilihat dari hasil kerja anak diperoleh data pada kategori baik sebanyak 1 anak atau 20%, kategori cukup sebanyak 1 anak atau 20% dan kategori kurang sebanyak 2 anak atau 40%, sedangkan kategori gagal sebanyak 1 orang anak atau 20%. Hal ini menunjukkan bahwa persentase keberhasilan anak terkait pengenalan huruf kecil masih kurang.

Siklus I

Penelitian siklus I dilaksanakan pada tanggal 12 dan 13 Juni 2024. Penelitian siklus I ini dilakukan secara prosedural mulai dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Pada pertemuan ini di bahasa mengenai tema binatang, sub binatang darat. Dari beberapa tahapan ini, diperoleh hasil penelitian siklus I yang terangkum dalam dua bagian yakni observasi aktivitas anak serta hasil tes mengenal huruf kecil pada anak.

Hasil Observasi

Tabel 3. Hasil Observasi Kemampuan Anak Mengenal Huruf Selama Pembelajaran (Siklus I)

No.	Nama	Aspek Yang Dinilai										Jmlh	(%)
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1.	Albertio	2	2	1	2	2	1	2	2	3	1	18	45%
2.	Israel	3	4	3	3	4	2	2	2	4	2	29	72,5%
3.	Marselo	3	3	2	3	4	2	2	2	4	2	27	67,5%
4.	Bella	3	2	2	1	3	2	2	2	3	2	22	55%
5.	Nadin	3	3	2	2	3	2	3	2	3	2	25	62,5%
		Jumlah Nilai											302,5%
		Rata-Rata											60,5%
		Predikat											Cukup

Berdasarkan tabel observasi aktivitas anak pada siklus I yang diamati oleh peneliti dengan jumlah nilai sebanyak 302,5 dan memperoleh nilai rata-rata 60,5 mendapat predikat cukup (C).

Hasil Kerja Anak

Tabel 4. Hasil Tes Kemampuan Anak Mengenal Huruf Kecil Siklus I

No.	Nama	Jumlah Benar	Nilai	Keterangan
1.	Albertio	10	38,46	Gagal
2.	Israel	20	76,92	Baik
3.	Marselo	16	61,53	Cukup
4.	Maribella	15	57,69	Cukup

P ISSN 2548-6284 E ISSN 2615-0360
Vol. 9 No. 1 Desember 2024

5.	Nadin	20	76,92	Baik
		Jumlah	311,52	
		Nilai Rata-Rata	62,3	

Tabel 5. Distribusi Frekuensi dan Presentase Kemampuan Mengenal Huruf Anak Siklus I

No.	Interval	Kategori	Frekuensi	(%)
1.	80-100	Sangat Baik	0	0
2.	66-79	Baik	2	40%
3.	56-65	Cukup	2	40%
4.	40-55	Kurang	0	0
5.	0-39	Gagal	1	20%
		Jumlah	5	100%
Jumlah anak yang berhasil			2	40%
Jumlah anak yang belum berhasil			3	60%

Berdasarkan tabel diatas kemampuan mengenal huruf anak Kelompok Bermain Taruna Elim Kuanino dilihat dari hasil kerja anak diperoleh data pada kategori baik sebanyak 2 anak atau 40%, kategori cukup sebanyak 2 anak atau 40%, sedangkan kategori gagal sebanyak 1 orang atau 20%. Hal ini menunjukkan bahwa persentase jumlah anak yang berhasil sebanyak 2 orang atau 40% sedangkan persentase anak yang tidak berhasil sebanyak 3 orang atau 60%.

Refleksi

Pada tahap refleksi Siklus I, analisis dilakukan berdasarkan hasil observasi selama kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media permainan ular tangga. Berikut ini adalah penjelasan rinci mengenai hasil refleksi pada Siklus I:

Keberhasilan

Peningkatan Partisipasi: Terdapat peningkatan signifikan dalam partisipasi anak-anak selama permainan. Anak-anak terlihat antusias dan bersemangat saat mengikuti kegiatan, menunjukkan bahwa media permainan ular tangga menarik minat mereka.

Kendala dan Tantangan

Variasi Kemampuan: Terdapat variasi kemampuan di antara anak-anak. Beberapa anak masih memerlukan bimbingan lebih intensif dalam mengenal dan menyebutkan huruf kecil. Hal ini menunjukkan bahwa perlu ada penyesuaian metode untuk mengakomodasi perbedaan individual.

Waktu Terbatas: Waktu yang tersedia untuk permainan terkadang tidak cukup untuk memberikan perhatian yang merata kepada semua anak. Anak-anak yang lebih cepat memahami cenderung mendominasi permainan, sementara yang lain membutuhkan waktu lebih lama untuk memahami huruf.

Konsentrasi: Beberapa anak mengalami kesulitan dalam menjaga konsentrasi selama permainan. Mereka mudah teralihkan perhatiannya, sehingga membutuhkan strategi tambahan untuk meningkatkan fokus mereka.

Tindakan Perbaikan

Berdasarkan hasil refleksi pada Siklus I, beberapa langkah perbaikan yang direncanakan untuk Siklus II adalah:

Memberikan bimbingan individual kepada anak-anak yang masih kesulitan mengenal huruf kecil. Guru akan lebih aktif memberikan contoh dan mengulang-ulang huruf yang sulit dipahami.

Mengatur waktu permainan agar setiap anak mendapatkan kesempatan yang sama untuk berpartisipasi dan belajar. Guru akan memastikan semua anak mendapat perhatian yang cukup.

Menerapkan strategi untuk meningkatkan konsentrasi anak selama permainan, seperti mediakan hadiah kecil untuk pemenang atau untuk pencapaian tertentu dalam permainan, seperti mencapai puncak ular tangga pertama kali atau berikan poin tambahan untuk pencapaian tertentu, seperti mampu mengenal huruf dan binatang yang ada pada permainan ular tangga.

Siklus II

Penelitian siklus II dilaksanakan pada tanggal 15 dan 16 Juli 2024. Penelitian siklus II ini dilakukan secara prosedural mulai dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi dengan dua kali pertemuan. Pada pertemuan ini di bahasa mengenai tema binatang, sub tema binatang liar. Dari beberapa tahapan ini, diperoleh hasil penelitian siklus II yang terangkum dalam dua bagian yakni observasi aktivitas siswa serta hasil tes mengenal huruf kecil pada anak.

Hasil Observasi

Tabel 6. Hasil Observasi Kemampuan Anak Mengenal Huruf Kecil Selama Pembelajaran (Siklus II).

No.	Nama	Aspek Yang Dinilai										Jmlh	(%)
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1.	Albertio	3	3	2	3	3	2	3	3	3	2	27	67,5
2.	Israel	4	4	3	3	4	3	4	4	4	3	36	90
3.	Marselo	4	4	3	3	4	3	4	3	4	3	35	87,5

P ISSN 2548-6284 E ISSN 2615-0360
Vol. 9 No. 1 Desember 2024

4.	Bella	4	3	3	2	3	3	3	3	3	3	30	75
5.	Nadin	4	3	3	3	3	3	4	3	4	3	33	82,5
								Jumlah Nilai					402,5
								Rata-Rata					80,5
								Predikat					SB(Sangat Baik)

Berdasarkan tabel observasi aktivitas anak pada siklus II yang diamati oleh peneliti dengan jumlah nilai sebanyak 402,5 dengan nilai rata-rata 80,5 dan berada pada kriteria sangat baik (SB).

Hasil Kerja Anak

Tabel 7. Hasil Tes Kemampuan Anak Mengenal Huruf Kecil Siklus II

No.	Nama	Jumlah Benar	Nilai	Keterangan
1.	Albertio	15	57,69	Cukup
2.	Israel	24	92,30	Sangat Baik
3.	Marselo	21	80,76	Sangat Baik
4.	Maribella	20	76,92	Baik
5.	Nadin	22	84,61	Sangat Baik
		Jumlah	392,28	
		Rata-Rata	78,45	

Tabel 8. Distribusi Frekuensi Dan Presentase Kemampuan Mengenal Huruf Kecil Anak Siklus Ii

No.	Interval	Kategori	Frekuensi	(%)
1.	80-100	Sangat Baik	3	60%
2.	66-79	Baik	1	20%
3.	56-65	Cukup	1	20%
4.	40-55	Kurang	0	0
5.	0-39	Gagal	0	0
		Jumlah	5	100%
Jumlah Anak Yang Berhasil			4	80%
Jumlah Anak Yang Belum Berhasil			1	20%

Berdasarkan tabel diatas kemampuan mengenal huruf anak Kelompok Bermain Taruna Elim Kuanino dilihat dari hasil kerja anak diperoleh data jumlah anak yang berhasil sebanyak 4 orang atau persentasenya 80% dimana hal ini telah melampaui indikator keberhasilan yang ditentukan yaitu ≥70%

Refleksi

Pada tahap refleksi Siklus II, analisis dilakukan berdasarkan hasil observasi dan data yang diperoleh selama kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media permainan ular tangga. Berikut ini adalah penjelasan rinci mengenai hasil refleksi pada Siklus II:

Keberhasilan

Peningkatan Keterampilan Mengenal Huruf Kecil: Anak-anak menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam mengenal dan menyebutkan huruf kecil. Sebagian besar anak sudah mampu menyebutkan huruf kecil dengan benar dan konsisten tanpa bantuan guru. Anak-anak yang pada siklus pertama mengalami kesulitan, pada siklus kedua menunjukkan kemajuan yang cukup baik berkat bimbingan yang lebih intensif dan penggunaan materi tambahan. Partisipasi dan Antusiasme Anak: Partisipasi anak-anak selama permainan meningkat. Mereka lebih aktif dan antusias dalam mengikuti kegiatan. Permainan ular tangga yang dimodifikasi dengan huruf kecil berhasil menarik minat mereka. Anak-anak tampak menikmati permainan, yang membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan efektif. Konsentrasi dan Fokus: Penerapan pemberian reward dalam permainan berhasil menjaga konsentrasi dan fokus anak-anak selama kegiatan berlangsung. Anak-anak dapat menjaga fokus lebih baik dibandingkan pada siklus pertama, yang berdampak positif pada hasil belajar mereka.

Kendala dan Tantangan yang Berkurang

Variasi Kemampuan: Meskipun terdapat variasi kemampuan di antara anak-anak, bimbingan tambahan dan materi pendukung membantu mengurangi kesenjangan tersebut. Anak-anak yang membutuhkan lebih banyak bantuan perlahan-lahan dapat mengejar ketertinggalan mereka.

Pembagian Waktu: Pembagian waktu yang lebih adil dan pengaturan kelompok yang lebih kecil memungkinkan guru untuk memberikan perhatian yang lebih merata kepada setiap anak. Ini membantu mengatasi masalah dominasi anak yang lebih cepat memahami pada siklus pertama.

Konsentrasi: Penerapan strategi pemberian reward berhasil menjaga fokus anak-anak. Guru mengamati bahwa anak-anak lebih sedikit teralihkan perhatiannya dan lebih mampu menyelesaikan permainan dengan baik

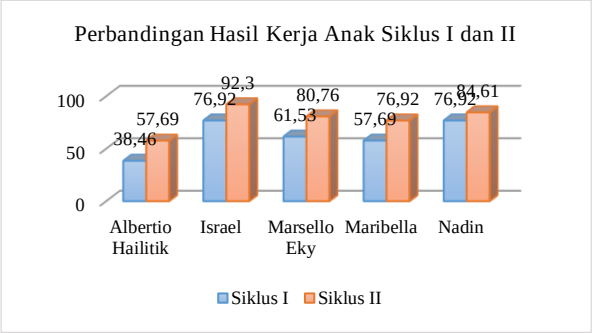
Perbandingan Nilai Siklus I dan Siklus II

Observasi Aktivitas Anak Dalam Pembelajaran

Berdasarkan hasil Observasi yang dilakukan terhadap aktivitas anak selama pembelajaran pada siklus I dan siklus II diperoleh nilai masing-masing anak sebagai berikut :

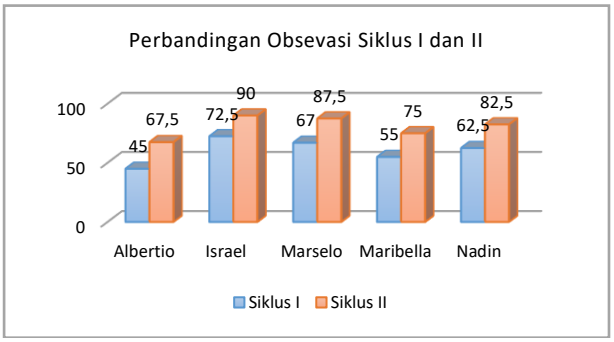
Tabel 9. Perbandingan Hasil Observasi Siklus I dan II

P ISSN 2548-6284 E ISSN 2615-0360
Vol. 9 No. 1 Desember 2024



No.	Nama anak	Nilai Siklus I	Nilai Siklus II
1.	Albertio	45	67,5
2.	Israel	72,5	90
3.	Marselo	67	87,5
4.	Maribella	55	75
5.	Nadin	62,5	82,5

Berikut dilampirkan perbandingan antara siklus I dan siklus II dalam bentuk diagram



Gambar 4.1 Diagram Nilai Observasi Aktivitas Anak Siklus I dan Siklus II

Data hasil observasi aktivitas anak selama proses pembelajaran huruf kecil menggunakan media permainan ular tangga menunjukan adanya perubahan yakni peningkatan data hasil observasi dari siklus I ke siklus II, yang dimana pada siklus I data menunjukan nilai rata-rata 60,5% sedangkan pada siklus ke-II terjadi peningkatan data hasil observasi dengan rata-rata nilai yakni 80,5%.

Hasil Kerja Anak

Berdasarkan hasil kerja anak menggunakan LKA yang dilakukan dalam pembelajaran pengenalan huruf kecil pada Siklus I dan Siklus II, diperoleh pencapaian nilai setiap anak sebagai berikut:

Tabel 10. Perbandingan Nilai Siklus I dan II

No.	Nama anak	Nilai Siklus I	Nilai Siklus II
1.	Albertio	38,46	57,69
2.	Israel	76,92	92,30
3.	Marselo	61,53	80,76
4.	Maribella	57,69	76,92
5.	Nadin	76,92	84,61

Berikut merupakan perbandingan hasil kerja anak sikulus I dan siklus II dalam bentuk diagram.

Gambar 3. Diagram Hasil Kerja Anak Menggunakan LKA Siklus I dan Siklus II

Hasil kerja anak menggunakan lembar kerja anak pada siklus I menunjukan nilai rata-rata yang diperoleh sebesar 62,3% dengan predikat cukup meningkat pada siklus ke-II dimana nilai rata-rata yang diperoleh ialah 78,45% dan memperoleh predikat baik.

Analisis Peningkatan Keterampilan

Pada siklus pertama, rata-rata nilai adalah 62,3%, dan meningkat menjadi 78,45%. Ini menunjukkan adanya peningkatan keterampilan mengenal huruf kecil sebesar 16,15% setelah menerapkan media permainan ular tangga. Sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh Piaget, anak-anak belajar dengan cara membangun pengetahuan mereka sendiri melalui pengalaman langsung (Robingatin dan Ulfah, 2020;39). Dalam konteks pembelajaran mengenal huruf kecil menggunakan permainan ular tangga, anak-anak tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga secara aktif terlibat dalam proses belajar. Mereka membangun pemahaman tentang huruf-huruf kecil melalui interaksi langsung dengan media permainan, seperti melihat dan bahkan langsung bermain di atas kotak-kotak yang berisi simbol huruf.

Carol dan Barbara (dalam Rahayuningsih dkk, 2019) menyatakan bahwa keterampilan mengenal huruf adalah kemampuan anak untuk memahami tanda atau ciri yang mewakili bunyi bahasa. Pernyataan ini didukung oleh Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI No. 137 Tahun 2014 pada bab IV, yang menyebutkan bahwa keaksaraan bahasa mencakup pemahaman

P ISSN 2548-6284 E ISSN 2615-0360
Vol. 9 No. 1 Desember 2024

mengenai hubungan antara bentuk dan bunyi huruf, meniru bentuk huruf, serta memahami kata-kata dalam cerita. Peningkatan nilai rata-rata dari 61,53% pada siklus pertama menjadi 78,45% pada siklus kedua menunjukkan bahwa beberapa anak sudah mampu menerima informasi baru dengan lebih baik melalui media ini. Dengan kata lain, media permainan ular tangga dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf kecil pada anak karena permainan ini mampu meningkatkan keterampilan anak dalam mengenali huruf abjad. Hal ini sejalan dengan temuan Kurniarisyah dalam penelitiannya pada tahun 2021, yang menunjukkan bahwa permainan berbasis edukasi seperti ular tangga efektif dalam membantu anak-anak mengembangkan kemampuan literasi awal, termasuk pengenalan huruf abjad. Penulis setuju dengan pandangan bahwa media permainan ular tangga efektif dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf kecil pada anak-anak. Penulis melihat bahwa pendekatan ini sejalan dengan prinsip-prinsip pembelajaran yang menyarankan penggunaan metode interaktif dan partisipatif, yang memungkinkan anak-anak untuk belajar melalui pengalaman langsung dan pengulangan dalam konteks yang mendukung. Pada pelaksanaan siklus II model permainan sedikit di ubah sesuai dengan refleksi yang dilakukan pada siklus I. Permainan dilakukan dengan menggunakan model pemberian reward, sehingga anak terlibat aktif dalam pembelajaran mengenal huruf. Anak menunjukan keantusiasannya dalam menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, ditemukan bahwa anak-anak menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam pembelajaran mengenal huruf kecil menggunakan permainan ular tangga. Media ini didukung oleh kotak berwarna-warni dan gambar binatang di setiap kotak, serta tulisan atau huruf yang menarik perhatian anak-anak, sehingga mereka lebih terlibat dalam proses pembelajaran. Akibatnya, kemampuan anak-anak dalam mengenal huruf mengalami peningkatan yang signifikan hingga mencapai 78,45%, dengan kriteria baik. Dengan demikian, permainan ular tangga yang dimodifikasi terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan anak-anak dalam mengenal huruf kecil.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di Kelompok Bermain Taruna Elim Kuanino, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media permainan ular tangga efektif dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf kecil pada anak-anak. Peningkatan ini terlihat dari hasil observasi dan lembar kerja anak-anak yang menunjukkan kenaikan signifikan dari siklus I ke siklus II. Dimana Rata-rata nilai observasi aktivitas anak meningkat dari 60,5% pada siklus I menjadi 80,5% pada siklus II, menunjukkan peningkatan sebesar 20%. Hal ini menunjukkan bahwa anak-anak lebih terlibat aktif dalam pembelajaran setelah penerapan permainan ular tangga. Dan peningkatan nilai hasil kerja anak dari 61,53% (predikat cukup) pada siklus I menjadi 78,45% (predikat baik) pada siklus II, menunjukkan peningkatan sebesar 16,92%. Ini menunjukkan bahwa anak-anak semakin mampu mengenali huruf kecil dengan lebih baik setelah menggunakan media permainan ular tangga. Permainan ular tangga juga tidak hanya membuat proses belajar menjadi menyenangkan, tetapi juga menciptakan suasana yang kompetitif dan memotivasi anak-anak untuk belajar lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

Ahmad, A., Nurtiani, A. T., & Oktaviana, R. (2022). *Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Dengan Media Kartu Huruf Pada Kelompok B Di Paud Islam Ceria Hidayatullah Lhoknga Aceh Besar.*

Ariyanto, B. (2020). *Pengembangan Media Ular Tangga Terhadap Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Sederhana Pada Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar*.

Ghoziah, F. (2022). *Kemampuan Bahasa Anak Dalam Mengenal Huruf Alfabet Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di Kelurahan Sukabumi Utara Jakarta Barat.*

Guslinda& Kurnia, M. E. (2018). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*.

Khadijah, & Armanila. (2018). *Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini*. Perdana Publishing.

Kurnia, A., Muftie, Z., & Maryamah, R. (2022). *Permainan Ular Tangga untuk Pengenalan Huruf Hijaiyah Anak Usia Dini*. The Conference on Islamic Early Childhood Education (CIECE), 13, 275–284. https://conferences.uinsgd.ac.id/

Kurniatisyah. (2021). *Pengaruh Penggunaan Media Ular Tangga Pada Kemampuan Mengenal Huruf Abjad Anak Usia 5-6 Tahun Di Kb Melati Putih Kampung Ekan Gayo Lues.*

Listriani, A., Hapidin, H., & Sumadi, T. (2020). *Kemampuan Keaksaraan Anak Usia 5-6 Tahun dalam Penerapan Metode Spalding di TK Quantum Indonesia*. Jurnal Obsesi : Jurnal

P ISSN 2548-6284 E ISSN 2615-0360
Vol. 9 No. 1 Desember 2024

Pendidikan Anak Usia Dini, 5(1), 591. https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.680

Maqdalena, E., & Widiastuti, A. A. (2018). *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.*

Pedoman Tata Tulis Iakn. (n.d.).

Permendikbud No. 137 Tahun 2014 - SN-PAUD. (n.d.).

Rahmadiani, S. (2018). *Penerapan Permainan Ular Tangga Sebagai Media.*

Robingatin, & Ulfah, Z. (2019). *Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini (Analisis Kemampuan Bercerita Anak).* Ar-Ruzz Media.

Septiana Rahayuningsih, S., Danny Soesilo, T., Kurniawan, M. (2019). *Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Metode Bermain Dengan Media Kotak Pintar*.

Setiawati. (2021). *Penggunaan Model Pembelajaran Grup Investigasi Dalam Materi Tentang Sumber Energi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.*

Siregar, R. (2019). *Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Menggunakan Media Kartu Kata Di TK Negeri Pembina I Kota Jambi Tahun Pelajaran 2016/2017*. Jurnal Literasiologi, 2, 54–69.

Subana, Rahadi, & sudrajat. (2015). *Statistik Pendidikan. Bandung:* Cv Pustaka Setia.

Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&B).* Alfabeta.

Sutayo. (2021). *Buku Riset Ptk*.

Syafrudin, U., Oktaria, R., & Sari, M. R. (2023). *Studi Kasus Kesulitan Mengenal Huruf pada Anak Usia 5-6 Tahun.* 7(1), 1–14. https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v%vi%i.13496

Syukri. (2021). *Peran Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini.* Al Abyadh, 4(1),16.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Dengan Rahmat Tuhan Yang Maha Esa Presiden Republik Indonesia. (N.D.).

Usman Jarjani, Mawardi, Zein Husna M, & Rasyidah. (2019). *Pengantar Praktis Penelitian Tindakan Kelas.*

Vera, C. (2022*). Analisis Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di Dusun Deyah Baro.*

Wati, A. (2021). *Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar* (Vol. 2, Issue 1).

wyethnutrition. (2021, November 15). *Manfaat Anak Belajar Huruf di Usia Dini.* https://wyethnutrition.co.id/