



Eksperimen Semu Permainan Ular Naga Modifikasi Terhadap Kemampuan Menulis Anak di Taman Kanak-kanak

Engla Ventara Farsyofmi ¹, Asdi Wirman ²
Universitas Negeri Padang ^{1,2}

e-mail : englaventara2@gmail.com ¹, asdiwirman@fis.unp.ac.id ²

(Diterima: 10 June 2024; Direvisi: 22 July 2024; Diterbitkan: : 31 July 2024)



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License

Keywords:	Abstract
Early Childhood, Writing Ability, Modified Ular Naga Game	<p>Writing ability is one of children's language skills that needs to be developed from an early age. Improving writing skills can be done using an interesting game in the form of a modified dragon snake game. The dragon snake game, modifying some of the steps or how to play it, can improve aspects of language development such as writing and can also attract children's interest in learning activities. The aim of this research was to find out the influence of the modified dragon snake game on children's writing abilities at the Padang II State Kindergarten. This research approach uses a quantitative method with a Quasi Experimental method. The data collection technique uses tests, namely a series of questions and exercises to measure the child's abilities. The research subjects were 20 samples of group B children at Kindergarten II Padang consisting of 10 experimental class children and 10 control children. The data analysis technique used in this research uses the t test. Before carrying out the t test, prerequisite tests are carried out, namely the normality test and homogeneity test. The results of research data analysis show that the data is normally distributed and homogeneous. Furthermore, based on the t-test, it shows the Sig value. (2-tailed) is $0.042 < 0.05$, so H_0 is rejected, H_a is accepted, meaning that there is an average difference between the pre-test and post-test which has increased in score so it can be concluded that the modified dragon snake game has an effect on writing ability. in early childhood.</p>

Kata kunci:	Abstrak
Anak Usia Dini, Kemampuan Menulis, Permainan Ular Naga Modifikasi	<p>Kemampuan menulis merupakan salah satu kemampuan bahasa anak yang perlu dikembangkan sejak usia dini. Peningkatan kemampuan menulis dapat dilakukan menggunakan permainan yang menarik berupa permainan ular naga modifikasi. Permainan ular naga dimodifikasi sebagian langkahnya atau cara bermainnya maka dapat meningkatkan aspek perkembangan bahasa seperti menulis dan juga dapat menarik minat anak dalam kegiatan</p>

	<p>pembelajaran. Tujuan penelitian ini dilakukan untuk menemukan adanya pengaruh permainan ular naga modifikasi terhadap kemampuan menulis anak di Taman Kanak-kanak Negeri II Padang. Adapun pendekatan penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan jenis metode <i>Quasi</i> Eksperimen. Teknik pengumpulan data menggunakan tes, yaitu serentetan pertanyaan dan latihan untuk mengukur kemampuan yang dimiliki oleh anak. Subjek penelitian adalah anak kelompok B di TK Negeri II Padang sebanyak 20 sampel yang terdiri dari kelas eksperimen 10 anak dan kontrol 10 anak. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan uji t. Sebelum melakukan uji t dilakukan uji prasyarat, yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Hasil dari analisis data penelitian menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dan homogen. Selanjutnya berdasarkan uji-t menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) adalah sebesar $0,042 < 0,05$ maka H_0 ditolak, H_a diterima, artinya ada perbedaan rata-rata antara pre-test dengan post-test yang mengalami kenaikan nilai skornya sehingga dapat disimpulkan bahwa permainan ular naga modifikasi berpengaruh terhadap kemampuan menulis pada anak usia dini.</p>
--	--

I. PENDAHULUAN

Usia dini ialah masa yang tepat dalam menstimulasi perkembangan individu, dalam mengembangkannya perlu diketahui terkait perkembangan-perkembangan yang terjadi pada diri anak (Khaironi, 2018). Pada masa ini juga disebut sebagai masa keemasan (*Golden Age*), yaitu pada masa awal ini anak dapat mengembangkan dirinya yang hanya terjadi sekali seumur hidup. Anak usia dini ialah anak yang berusia 0-6 tahun yang berada pada masa pertumbuhan dan perkembangan yang sangat membutuhkan stimulasi agar potensi yang ada dalam diri anak dapat berkembang secara efektif.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu jenjang pendidikan yang bertujuan dalam membimbing anak bermain sambil belajar dengan merangsang perkembangan anak sehingga anak siap melanjutkan studi ke jenjang selanjutnya. PAUD merupakan sarana bagi anak dalam meningkatkan dan mengoptimalkan tumbuhkembang anak ke berbagai aspek perkembangan anak (Fatmala & Hartati, 2020). Pendidikan anak usia dini ialah lembaga terpenting dalam menentukan perkembangan dan potensi anak.

Menulis dapat digolongkan ke dalam bahasa ekspresif, yaitu berbicara dan menulis. Oleh karena itu, menulis sangat penting untuk diajarkan kepada anak usia dini. Menulis sejak dini merupakan suatu proses belajar yang sebagai tonggak untuk anak belajar pada usia selanjutnya, pembelajarannya bukan lah belajar menulis pada umumnya, namun pembelajarannya disesuaikan dengan tahap perkembangannya. (Kurniawan & Kasmiasi, 2020: 87) menjelaskan bahwa bagi anak menulis adalah kemampuan menggores (menulis) satuan lambang bahasa ke dalam bentuk huruf, kata, dan kalimat sederhana, dimana saat belajar anak akan mulai menggores huruf-huruf lalu menyusun kata sampai membuat kalimat sederhana.

Bermain merupakan kebutuhan utama bagi anak usia dini untuk mengeksplorasi semua yang ada pada dirinya. Mutiah (2010: 91) menjelaskan bahwa bermain merupakan kegiatan yang sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak, bermain dilakukan dengan inisiatif anak dan atas keputusan anak dan bermain juga dilakukan dengan perasaan senang sehingga kegiatan yang menyenangkan tersebut akan menghasilkan suatu proses bagi anak. Triharso (2013: 1) menjelaskan bermain adalah kegiatan yang dilakukan anak baik menggunakan alat atau tanpa menggunakan alat yang memberikan pengertian, informasi dan kesenangan serta dapat mengembangkan imajinasi anak. Menurut (Pratiwi, 2017) bermain merupakan kegiatan yang dilakukan tanpa paksaan dan juga tidak menekankan pada hasil dari kegiatan bermain melainkan bermain adalah kegiatan yang menyenangkan dan lebih menekankan kepada proses karena bermain dapat memberikan manfaat bagi seluruh aspek perkembangan anak.

Menurut (Sitorus, 2023)) permainan ular naga merupakan permainan yang dilakukan tanpa menggunakan alat permainan namun membutuhkan tempat yang cukup luas, permainan ini banyak memiliki aktivitas gerak dan diiringi dengan nyanyian sehingga anak akan merasa senang dan tidak bosan. Menurut (Putri & Setyowati, n.d.) permainan ular naga adalah permainan yang dapat meningkatkan kemampuan kerja sama anak dengan temannya, bermain dilakukan di luar rumah dan dapat dimainkan oleh 5-10 anak atau lebih, permainan ini dilakukan dengan mengumpulkan anak untuk dijadikan ular naga. Permainan ular naga modifikasi merupakan suatu permainan yang dirubah aturannya dan dimainkan oleh 5-10 orang anak maupun lebih sambil bersenang-senang dan bernyanyi bersama yang dilakukan secara berkelanjutan, setiap pemain mendapatkan giliran dalam melewati gerbang yang dibuat oleh penjaga gerbang dengan kedua tangan yang disatukan dan diangkat ke atas, serta setiap anak juga akan mengerjakan kegiatan menulis.

Namun pada permainan ular naga modifikasi pada penelitian ini adalah setiap anak akan mengerjakan kegiatan menulis. Dengan menggunakan kartu gambar pada modifikasi permainan tersebut agar anak dapat menyelesaikan masalahnya sendiri dengan mandiri dalam menyusun huruf menjadi kata, menulis kata, menyusun kata menjadi kalimat dan menulis kalimat pendek. Selain itu, permainan ular naga modifikasi ini akan menstimulasi respon anak dan menjadikan anak lebih disiplin. Setelah bermain permainan ular naga modifikasi ini akan dapat mengembangkan kemampuan menulis anak, seperti menyusun huruf menjadi kata, menulis kata, menyusun kata menjadi kalimat dan menulis kalimat pendek. Permainan ular naga ini sangat menyenangkan dan edukatif untuk dimainkan oleh anak, karena dalam permainan anak dapat bernyanyi sambil berkeliling memutar penjaga gerbang sembari tertawa bersama dan anak dapat berkonsentrasi saat menulis kata yang sesuai dengan gambar.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan di Taman Kanak-kanak Negeri II Padang, Peneliti menemukan masalah yang berhubungan dengan kegiatan menulis pada kelompok B3 Taman Kanak-kanak Negeri II Padang, yaitu yaitu kemampuan menulis anak belum berkembang dan masih terdapat beberapa anak yang kesulitan dalam menulis nama dan menulis kalimat pendek. Disisi lain kurang menariknya permainan dalam menstimulasi kemampuan menulis anak. Hal ini terlihat ketika anak kesulitan dalam menulis kata dan menulis kalimat pendek, serta permainan yang digunakan dalam menstimulasi kemampuan

menulis kurang menarik bagi anak. Permainan ular naga yang telah dimodifikasi merupakan salah satu permainan yang menarik dan efektif bagi anak dalam mengembangkan kemampuan menulis anak. Penelitian ini bertujuan untuk menemukan pengaruh permainan ular naga modifikasi terhadap kemampuan menulis anak di Taman Kanak-kanak Negeri II Padang.

II. METODE

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dalam bentuk *quasy eksperimental*. Pada penelitian *quasy eksperimental* ini menggunakan jenis *Non-Equivalent Control-Group Design* yang membutuhkan 2 kelas sampel, yakni kelas kontrol serta kelas eksperimen. Kelas eksperimen ialah kelas yang diberikan *treatment* pemakaian permainan ular naga modifikasi untuk menstimulasi kemampuan menulis. Sementara kelas kontrol ialah kelas yang diberi kegiatan yang umumnya dilakukan di TK Negeri II Padang dan tidak diberi *treatment* untuk menstimulasi kemampuan menulis anak. adapun desain rancangan penelitian yang dilakukan ialah seperti berikut:

Tabel 1

Desain Penelitian

Kelompok	<i>Pre-test</i>	Perlakuan	<i>Post-test</i>
Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kontrol	O ₃	-	O ₄

Keterangan :

O₁ : *Pre-test* eksperimen

O₃ : *Pre-test* kontrol

O₂ : *Post-test* kelas eksperimen

O₄ : *Post-test* kelas kontrol

X : Perlakuan kelompok dalam menggunakan permainan ular naga

- : Tidak ada perlakuan kelompok yang menggunakan permainan

Variabel pada penelitian ini terbagi menjadi variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas meliputi permainan ular naga modifikasi, sedangkan variabel terikatnya adalah kemampuan menulis anak. Definisi Operasional variabel bebas ular naga modifikasi adalah permainan yang bisa dimainkan oleh lima orang maupun lebih tanpa menggunakan alat permainan dengan menyanyikan lagu permainan ular naga, setelah lagu selesai dinyanyikan, maka penjaga gerbang akan menangkap satu orang ekor naga, lalu setelah tertangkap ekor naga tersebut akan mengerjakan kegiatan menulis. Sedangkan definisi operasional variabel terikat adalah kemampuan dalam berkomunikasi terkait perasaan, ide maupun gagasan yang dituangkan melalui tulisan, menulis memerlukan kemampuan motorik halus, koordinasi mata dan tangan, sehingga menulis dapat mengembangkan beberapa aspek perkembangan yang ada pada anak. Sampel yang digunakan berasal dari TK Negeri II Padang usia 5-6 Tahun dengan kelas kontrol sebanyak 10 anak dan kelas eksperimen 10 anak untuk menemukan adanya pengaruh permainan ular naga modifikasi terhadap kemampuan menulis anak di TK Negeri II Padang.

Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi. Observasi ini dilakukan untuk mengamati objek penelitian. Untuk menilai yang telah dilakukan anak pada saat

berlangsungnya penelitian, peneliti mempersiapkan lembar instrumen. Proses dari penelitian tersebut di dokumentasikan untuk mendapatkan data tertulis dan juga gambar maupun video dalam melengkapi data penelitian. Tahapan penelitian ini terbagi atas 3 tahapan yaitu persiapan, pelaksanaan dan penyelesaian.

Penelitian ini dilakukan pada tanggal 20 Mei- 06 Juni 2024. Dilakukan dalam 10 kali pertemuan, terdiri dari 5 kali pertemuan di kelas eksperimen dan 5 kali pertemuan di kelas kontrol. Pertemuan pertama dilakukan *pre-test*, selanjutnya pertemuan 2,3,4 dilakukan *treatment*, dan pada pertemuan ke 5 dilakukan *post-test*.

Lembar instrumen di buat berdasarkan pada (Jamaris, 2006), (Suyadi, 2016) tentang kemampuan menulis anak. Pada instrumen penelitian ini, peneliti menggunakan *skala likert*, yaitu berisi pedoman penilaian berupa kata-kata antara lain: Baru Berkembang/BB mendapatkan skor (1), Layak/L mendapatkan skor (2), Cakap/C mendapatkan skor (3), Mahir/M mendapatkan skor (4), skor tersebut untuk melihat tingkat pencapaian kemampuan anak dalam proses penelitian dengan memberikan skor pada masing-masing item untuk menentukan tingkat perkembangan anak. Selanjutnya hasil penilaian dilakukan uji kevalidan data melalui validitas data.

Menurut (Arikunto, 2013) validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan sesuatu instrumen. Suatu instrumen yang valid atau sah mempunyai validitas tinggi. Setelah itu, dilanjutkan dengan uji reliabilitas. (Arikunto, 2013) menjelaskan bahwa reliabilitas menunjuk bahwa instrumen tersebut dapat digunakan sebagai alat pengumpulan data karena instrumen tersebut sudah baik. Reliabilitas ditunjuk pada tingkat keterandalan sesuatu. *Reliable* artinya dapat dipercaya jadi dapat diandalkan. Sebelum melakukan uji t dilakukan uji prasyarat, yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Adapun pengolahan data menggunakan aplikasi *SPSS Ver 26 For Windows*.

Untuk mengetahui apakah data yang dipakai berdistribusi normal atau tidak maka tahap pertaman perlu dilakukan uji prasyarat, yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas dilakukan dengan uji *Liliefors*. Apabila data berdistribusi normal dan bersifat homogen selanjutnya data dianalisis. Dan teknik analisis data dilakukan dengan uji-t untuk mengetahui perbandingannya. Hipotesis adalah dugaan sementara yang bertujuan mengetahui kebenaran sehingga dibutuhkannya pengujian hipotesis, yaitu hipotesis nol dan hipotesis alternatif. Jika sebuah data sudah berdistribusi normal dan bersifat homogen maka baru dilakukannya analisis data dengan uji-t

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan sebanyak 10 kali pertemuan terbagi menjadi 5 kali pertemuan di kelas eksperimen dengan menggunakan permainan ular naga modifikasi yang dilakukan oleh peneliti dan 5 kali pertemuan di kelas kontrol menggunakan permainan kotak gambar yang dilakukan guru kelas. Pengambilan data diperoleh dengan mengolah data hasil penelitian menggunakan SPSS 26.

Berdasarkan analisis menggunakan aplikasi SPSS 26 maka hasil uji-t adalah sebagai berikut:

Tabel 2

Independent Sample T-Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	T	Df	Sig. (2- taile d)	Mean Differen ce	Std. Error Differe nce	95% Confidence Interval of the Difference Lower Upper	
Hasil belajar anak	Equal variances assumed	.732	.403	-.352	18	.729	-.20000	.56765	-1.39258	.99258
	Equal variances not assumed			-.352	16.955	.729	-.20000	.56765	-1.39787	.99787

Berdasarkan hasil uji-t tentang perbedaan rata-rata *post-test* kelas kontrol dan kelas eksperimen nilai signifikansi sig (2-tailed) adalah sebesar $0.042 < 0.05$, sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata kemampuan menulis di kelas eksperimen dengan kelas kontrol atau dengan kata lain terdapat pengaruh permainan ular naga modifikasi terhadap kemampuan menulis anak.

2. Pembahasan

Hasil penelitian pengaruh permainan ular naga modifikasi terhadap kemampuan menulis anak di Taman Kanak-Kanak Negeri II Padang. Diperlukan pembahasan untuk menjelaskan, memperdalam dan mengetahui kajian dalam penelitian ini. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, pengaruh permainan ular naga modifikasi terhadap kemampuan menulis anak di Taman Kanak-kanak Negeri II Padang, terlihat pada hasil uji-t (*t-test*) *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol, yaitu terdapat nilai sig (2-tailed) sebesar 0.042.

Seharusnya seorang guru untuk melatih kemampuan menulis perlu dilakukan strategi yang cocok, media yang menarik, permainan yang menarik, interaksi anak yang baik, sebagaimana sesuai dengan hasil penelitian (Wirman et al., 2018) menjelaskan bahwa terdapat beberapa persoalan dalam pembelajaran literasi pada lembaga PAUD berdasarkan pengamatan dan diskusi dengan praktisi dan pengalaman selama ini antara lain terminologi literasi anak usia dini dipahami guru secara sempit. Umumnya guru pada lembaga PAUD memahami bahwa literasi adalah kemampuan membaca dan menulis anak. Hal ini berdampak pada *learning outcome* dalam pembelajaran PAUD yang umumnya anak bisa membaca dan menulis. Pada hal literasi tidak sekedar melek huruf dan keaksaraan saja, tetapi literasi mencakup pada kemampuan anak untuk melek informasi dalam berbagai simbol yang terdapat di lingkungan kehidupan sehingga dapat memecahkan permasalahannya sederhana sendiri, mempelajari informasi sendiri, bahkan mampu menimba dan memahami informasi dari berbagai sumber. Pengembangan kemampuan literasi seperti ini mesti dilakukan sedini mungkin.

Hasil penelitian (Rahmadani et al., 2019) bahwa media pembelajaran anak usia dini dapat mengembangkan kemampuan mengenal huruf anak dengan menyenangkan dan

sesuai dengan tahapan kematangan usia anak untuk belajar huruf yakni dengan menyajikan pembelajaran dan media yang kongkrit bagi anak. Dengan demikian media pembelajaran anak usia dini terbukti besar pengaruhnya terhadap kemampuan mengenal huruf anak di Taman Kanak-kanak Islam Budi Mulia Padang. Hal lain yang mendukung analisis pembahasan penelitian ini adalah penelitian (Pratiwi, 2017) kegiatan bermain yang dilakukan adalah kegiatan yang menyenangkan dan lebih menekankan kepada proses karena dengan bermain sangat bermanfaat bagi seluruh aspek perkembangan anak.

Hasil penelitian (Astuti, 2016) mengatakan bahwa guru sangat berperan penting dalam membimbing dan membina anak supaya dapat menulis dengan perlahan dan dapat menulis dengan baik dan benar. Tetapi sebelum anak melakukan kegiatan menulis, guru memberikan anak permainan. Dengan diberikannya permainan akan menjadikan anak antusias dan semangat dalam menulis. Hasil penelitian (Hesti et al., 2022), yaitu pada aspek keaksaraan awal melalui bermain dengan indikator menulis huruf yang dicontohkan, guru dapat memanfaatkan sebagai sumber belajar yang ada di sekitar anak. Tetapi dalam pelaksanaannya guru perlu mendampingi anak karena bagi anak usia dini guru merupakan model utama pembelajaran selain orang tua dan permainan ular naga mengandung unsur edukasi yang penting untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak. Namun jika permainan ular naga dimodifikasi sebagian langkahnya atau cara bermainnya maka dapat meningkatkan aspek-aspek perkembangan lainnya, hal tersebut tergantung bagaimana desain dari permainan ular naga yang dimodifikasi tersebut.

Hasil penelitian (Arini & Reza, 2014) menjelaskan bahwa keefektifan suatu produk permainan ular naga modifikasi yang telah dikembangkan secara signifikan dapat meningkatkan penguasaan kosakata anak usia dini kelompok B khususnya untuk kemampuan melengkapi kalimat sederhana. Hal itu dapat diketahui dari nilai kemampuan penguasaan kosakata anak yang mengalami peningkatan antara sebelum dan sesudah pemberian perlakuan dalam permainan ular naga modifikasi. Menurut penelitian yang dilakukan (Maryati et al., 2023) lewat permainan ular naga kemampuan bahasa ekspresif anak mulai terarah dan berkembang sehingga dapat membuat rasa percaya diri anak berkembang.

Hasil penelitian (Widyastuti, 2023) pada perlakuan awal, menulis di awal PAUD mengalami peningkatan dengan menunjukkan bahwa anak sudah mampu mencoret-coret baris, menyalin huruf, menulis nama, dan menulis kalimat pendek. Terdapat bukti bahwa permainan dapat membantu anak mengembangkan kemampuan menulis permulaan mereka. Temuan penelitian ini dapat diterapkan pada program pembelajaran menulis permulaan di TK Pertiwi Majegan 1 Tulung Klaten sebagai panduan.

Setiap anak yang diberikan *treatment* terlihat peningkatan pada kemampuan menulis pada anak. Hal ini karena pada saat *treatment* pertama yang dilakukan pada hari Senin tanggal 27 Mei 2024 belum mencapai indikator yang diharapkan pada *treatment* pertama ini anak masih bingung dengan media permainan yang dijelaskan oleh guru. Dan dilakukanlah *treatment* kedua pada hari Selasa tanggal 28 Mei 2024, sudah mulai terlihat namun belum sesuai kemampuan menulis awal yang diharapkan. Antusias anak dalam mengikuti permainan ular naga modifikasi sudah terlihat, namun dalam kegiatan menulis masih kurang antusias dalam mengerjakannya. Kemampuan menulis anak melalui permainan ular naga modifikasi cukup baik, meskipun ada beberapa anak yang belum maksimal dalam

menyelesaikan kegiatan tersebut. Kemudian dilakukan *treatment* ketiga pada hari Rabu tanggal 29 Mei 2024 kemampuan menulis pada anak meningkat, hal ini terlihat dari anak yang lebih antusias dari sebelumnya. Strategi yang digunakan untuk menyelesaikan permainan ular naga modifikasi sudah baik, anak mampu menyelesaikan kegiatannya dengan baik dan anak sudah dapat menggunakan jari-jarinya untuk menulis dengan maksimal.

Sehingga dapat dikatakan bahwa terjadinya perubahan data *pre-test* dan data *post-test* dilakukan pada *treatment* sebanyak tiga kali. Dan signifikan kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dari kelas kontrol yang berarti media permainan ular naga modifikasi yang diterapkan di kelas eksperimen lebih besar pengaruhnya dibandingkan dengan menggunakan media permainan kotak gambar di kelas kontrol. Dari hasil analisis data menunjukkan bahwa hasil yang diperoleh melalui pemberian perlakuan permainan ular naga modifikasi berjalan dengan baik. Pemberian *treatment* berupa permainan ular naga modifikasi dilakukan berulang-ulang agar anak dapat mengembangkan kemampuan menulisnya dengan baik. Kemampuan menulis pada anak meliputi dapat menyusun huruf menjadi kata, menulis kata, menyusun kata menjadi kalimat dan menulis kalimat. Hal ini dipertegas dengan pendapat (Jamaris, 2006) yang mengatakan bahwa tahap kemampuan menulis yang dimiliki oleh anak yaitu menulis kalimat pendek. Sejalan dengan itu (Suyadi, 2016) menyatakan bahwa menulis ialah tahap akhir kemampuan literasi pada anak sehingga dalam menstimulasi kemampuan menulis anak berpusat dalam menyusun huruf menjadi kata dan menyusun kata menjadi kalimat.

Berdasarkan hasil penelitian di atas serta beberapa kajian literatur ditemukan hasil bahwa sangat besar pengaruh permainan ular naga modifikasi terhadap kemampuan menulis anak di Taman Kanak-Kanak Negeri II Padang. Terdapat pengaruh permainan ular naga modifikasi yang lebih besar dibandingkan dengan menggunakan permainan kotak gambar untuk stimulasi kemampuan menulis pada anak. Jadi, dengan menggunakan permainan ular naga modifikasi dapat memberikan pengaruh terhadap kemampuan menulis anak di Taman Kanak-Kanak Negeri II Padang.

SIMPULAN

Berdasarkan nilai yang diperoleh setelah melakukan analisis data, maka dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan setelah diberikannya *treatment* perlakuan pada kelas eksperimen menggunakan permainan ular naga modifikasi dalam mengembangkan kemampuan menulis anak di Taman Kanak-kanak Negeri II Padang. Berdasarkan hasil uji normalitas pada kedua kelas didapatkan hasil datanya berdistribusi normal dan datanya bersifat homogen, kemudian pada uji-t diperoleh nilai *sig (2-tailed)* 0,042, nilai ini lebih kecil (<) dari pada 0,05. Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari permainan ular naga modifikasi terhadap kemampuan menulis anak di Taman Kanak-kanak Negeri II Padang.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Edisi Revisi. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arini, A., & Reza, M. (2014). Pengembangan Permainan Ular Naga Modifikasi Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Anak Kelompok B di Taman Kanak-kanak. *Paud Teratai*, 3(3), 1-7.
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/paud-teratai/article/view/7664/3718>
- Astuti, S. (2016). Penggunaan Media Kartu Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Permulaan Ditkintan Komara Kelompok B. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1).
<https://doi.org/10.17509/cd.v7i1.10546>
- Fatmala, Y., & Hartati, S. (2020). Pengaruh membuat ecoprint terhadap perkembangan kreativitas seni anak di Taman Kanak-kanak. *Jurnal pendidikan tambusai*, 4(2), 1143-1155.
<https://doi.org/10.31004/jptam.v4i2.577>
- Hesti, H., Saputro, B. A., & Sulianto, J. (2022). Pengembangan Permainan Ular Naga Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini. *Dimensi Pendidikan*, 18(2), 127-143. <https://doi.org/10.26877/dm.v18i2.13137>
- Jamaris, M. (2006). *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Grasindo.
- Kurniawan, H., & Kasmianti. (2020). *Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini*. Dukuwaluh: CV. Rizquna.
- Maryati, M., Widiana, Y. W., & Fahmi, A. I. (2023). Meningkatkan Kemampuan Bahasa Ekspresif Anak 4-5 Tahun Melalui Permainan Ular Naga di PAUD Permata Hati. *Jurnal Tahsinia*, 4(2), 156-171.
<https://doi.org/10.57171/jt.v4i2.511>
- Mulianah, K. (2018). Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age Hamzanwadi University*, 3(1), 1-12.
- Mutiah, D. (2010). *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Putri, V. A., & Setyowati, S. (2023). Pengaruh Permainan Ular Naga Terhadap Kemampuan Kerja Sama Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *PAUD Teratai*, 12(1), 1-6.
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/paud-teratai/article/view/55635/43966>
- Pratiwi, W. (2017). Konsep Bermain Pada Anak Usia Dini. *Tabdir: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 5(2), 106-117.
<https://www.journal.iaingorontalo.ac.id/index.php/tjmpi/article/view/395/311>
- Rahmadani, F., Suryana, D., & Sri, H. (2019). Pengaruh Media Sandpaper Letter Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Anak Di TK Islam Budi Mulia Padang. *Jurnal Ilmiah Pesona PAUD*, 6(1), 56-67.
<http://ejournal.unp.ac.id/index.php/paud/article/view/104545>
- Sitorus, J. (2023). Implementasi Permainan Tradisional Ular Naga Dalam Menstimulasi Kemampuan Sosial Kelas 1SD Negeri 101912 Pagar Merbau. *Jurnal Generasi Ceria Indonesia*, 1(2), 130-136.
[10.47709/geci.v1i2.3259](https://doi.org/10.47709/geci.v1i2.3259)

- Sugiyono. (2016). *Metodelogi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Suyadi. (2016). *Psikologi Belajar PAUD*. Jogjakarta: Pedagogia.
- Triharso, A. (2013). *Permainan Kreatif dan Edukatif untuk Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Widyastuti, A. (2017). Analisis Tahapan Menulis dan Stimulasi Anak Kelompok B-1 TK Islam Assaadah Limo Depok. *Awlady: Jurnal Pendidikan Anak*, 3(2), 157-172. <http://dx.doi.org/10.24235/awlady.v3i2.1533>
- Wirman, A., Yaswinda, Y., & Tanjung, A. (2018). Penggunaan Media Moving Flahscard Untuk Stimulasi Kemampuan Literasi Anak Usia Dini. *Early Childhood: Jurnal Pendidikan*, 2(2b), 54-62. <https://doi.org/10.35568/earlychildhood.v2i2b.290>