



Kemampuan Membaca Anak Menggunakan Permainan Ular Tangga Kata di Taman Kanak-kanak Kemala Bhayangkari 1 Padang

Fina Syahputri¹, Yulsyofriend²

Universitas Negeri Padang^{1,2}

e-mail : finasyahputri28@gmail.com¹, yulsyofriend@fip.unp.ac.id²

(Diterima: 28 Juni 2024; Direvisi: 22 July 2024; Diterbitkan: : 31 July 2024)



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

<i>Keywords:</i>	<i>Abstract</i>
Early Childhood, Reading Ability, Snakes and Ladders Word Game	The aim of this reseaech is to find out how the snake and ladder word game influeces children’s reading ability at kindergarten Kemala Bhayangkari 1 Padang. This type of research combiniies quasi-experimental methology with a quantitative approach. This research was conducted at kindergarten Kemala Bhayangkari 1 Padang. All childrend at kindergarten Kemala Bhayangkari 1 Padang were used as the research population, and 10 children in each group B2 and B3, which functioned as the control class and experimental class were used as samples. Oral tests are the method researchers use to collect data. Normality test, homogeneity test, and hypothesis test are the data analysis techniques used. Data analysis shows that the average pre-test score for the experimental group is 16.2 and the post-test score is 18.2. the average pre-test result for the control class was 14,7 and the post-test resul was 15.6. the final data set is homogeneous and regularly distributed. Based on the results of the hypothesis test showing a sig (2-talied) value of $0,020 < 0,05$, it can be conclude that snake and ladder word game affects children’s reading ability at Kindergarten Kemala Bhayangkari 1 Padang.

<i>Kata kunci:</i>	<i>Abstrak</i>
Anak Usia Dini, Kemampuan Membaca, Permainan Ular Tangga Kata	Pada penelitian ini masih terdapat anak kesulitan membaca di TK Kemala Bhayangkari 1 Padang. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah permainan Ular Tangga kata berdampak terhadap kemampuan membaca anak TK di Kemala Bhayangkari 1 Padang. Penelitian semacam ini menggunakan metode kuasi-eksperimental dan kuantitatif. Penelitian ini mengambil TK Kemala Bhayangkari 1 Padang sebagai populasi penelitian, dan masing-masing 10 anak dari Kelompok B2 dan Kelompok B3 (kelompok kontrol dan kelas eksperimen) sebagai sampel. Tes verbal dan

	observasi merupakan metode yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data. Teknik analisis data yang digunakan meliputi uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis. Analisis data menunjukkan bahwa kelompok eksperimen mempunyai rata-rata skor pre-test sebesar 16,2 dan skor post-test sebesar 18,2. Nilai pre-test kelas kontrol sebesar 14,7 dan nilai post-test sebesar 15,6. Kumpulan data akhir untuk uji hipotesis menunjukkan nilai sig (2-tailed) sebesar $0,020 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa permainan Ular Tangga kata berpengaruh terhadap kemampuan membaca anak di TK Kemala Bhayangkari 1.
--	--

I. PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan masa pertumbuhan dan perkembangan yang pesat yang dikenal dengan masa emas (golden age). Suryana (2018) menyatakan bahwa anak usia dini mengacu pada anak yang berusia 0-8 tahun dan memiliki ciri khas tersendiri sesuai dengan tahap perkembangannya. NAEYC (National Association for the Education of Young Children) mendefinisikan anak kecil sebagai sekelompok orang yang berusia antara 0 dan 8 tahun. Kelompok usia ini merupakan suatu proses pertumbuhan dan perkembangan pada seluruh aspek kehidupan seseorang. (Susanto, 2017).

Pendidikan anak usia dini merupakan kegiatan bimbingan belajar bagi anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun, yang membantu anak tumbuh dan berkembang jasmani dan rohani dengan memberikan rangsangan pendidikan untuk mempersiapkan anak memasuki pendidikan selanjutnya. Mulyasa (2014) berpendapat bahwa pendidikan anak usia dini perlu membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan mental melalui berbagai stimulasi agar mereka lebih siap memasuki pendidikan selanjutnya.

Menurut Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini Nomor 137 Tahun 2014 oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, berbagai aspek perkembangan anak usia dini meliputi nilai agama dan moral, gerak fisik, kognisi, bahasa, sosio-emosional, seni. Menurut Patiung (2019), berbagai aspek perkembangan anak usia dini meliputi nilai agama dan moral, gerak fisik, kognisi, bahasa, sosio-emosional, seni. Dari keenam aspek perkembangan tersebut, perlu adanya pemberian rangsangan, penyiapan sumber daya yang berkualitas, dan berkembang secara maksimal. Anak pasti akan mempunyai keterampilan yang lebih dibandingkan anak yang juga diberi rangsangan.

Aspek yang sangat penting dalam perkembangan anak usia dini adalah perkembangan bahasa. Dalam kehidupan sehari-hari, perkembangan bahasa memegang peranan penting dalam berkomunikasi dengan orang lain. Menurut Anggaini dkk (2022), bahasa merupakan alat komunikasi yang digunakan seseorang untuk berinteraksi dengan orang lain. Suardi (2019) berpendapat bahwa bahasa merupakan alat komunikasi yang diperoleh setiap orang sejak lahir hingga ke dunia ini. Bahasa adalah ungkapan pikiran individu yang dikomunikasikan melalui mendengarkan, berbicara, menulis, dan membaca (Aggraini & Priyanto, 2019). Bagian dari perkembangan bahasa adalah membaca.

Membaca pada hakikatnya adalah aktivitas fisik dan mental yang menentukan makna tulisan, meskipun pengenalan huruf terjadi dalam aktivitas ini. Menurut Yulsyofriend (2013), membaca merupakan suatu kegiatan terpadu yang mencakup beberapa kegiatan seperti

mengidentifikasi huruf dan kata, menghubungkan bunyi dan maknanya, serta menarik kesimpulan tentang makna membaca. Dhieni (2011) berpendapat bahwa membaca untuk anak usia dini merupakan suatu kegiatan komprehensif yang mencakup beberapa kegiatan seperti mengidentifikasi huruf dan kata, menghubungkan kata dengan bunyi dan maknanya, serta menarik kesimpulan tentang makna membaca. Membaca pada anak usia dini merupakan suatu kegiatan yang melibatkan unsur pendengaran dan visual serta menghafalkan simbol-simbol pembentuk huruf dalam rangkaian kata yang mengandung makna (Winarti dan Suryana, 2010).

Keterampilan membaca merupakan hal yang penting bagi perkembangan bahasa anak, dan sebagai persiapan memasuki tahap pendidikan selanjutnya, guru TK perlu lebih kreatif dalam mengenalkan keterampilan membaca melalui kegiatan yang sesuai dengan usia dan perkembangan anak. Sebab anak perlu belajar membaca sejak dini, dimulai dari mengenal huruf, kata, dan kalimat. Oktabiani dan Kamtini (2017) mengemukakan bahwa manfaat membaca adalah meningkatkan perbendaharaan kata anak, meningkatkan kemampuan komunikasi, melatih kemampuan berpikir logis, melatih konsentrasi, serta mengembangkan imajinasi dan kreativitas.

Dari hasil observasi dan evaluasi awal yang dilakukan peneliti di TK Kemala Bhayangkari 1 Padang terlihat bahwa kemampuan membaca anak masih belum berkembang secara maksimal, terlihat dari pemahaman anak yang masih belum sempurna. simbol huruf dan membedakannya, masih terdapat anak yang kesulitan membaca kata dalam gambar, anak kurang mampu merangkai huruf menjadi kata, anak kurang mampu mengasosiasikan kata dengan gambar, dan metode pembelajaran yang digunakan guru. Sebab kemampuan membaca anak kurang mengalami perubahan. Guru sebagai pendidik yang bertanggung jawab penuh atas keberhasilan anaknya hendaknya berusaha menggunakan metode dan strategi pembelajaran yang menarik seperti buku yang menarik dan relevan dengan materi. Selain itu, kemampuan membaca anak dapat ditingkatkan melalui bermain, dan anak akan merasa senang saat bermain.

Menurut Sujiono (2009), bermain dapat diartikan sebagai suatu kegiatan yang dilakukan untuk bersenang-senang tanpa memperhatikan hasil akhirnya. Kegiatan ini dilakukan secara sukarela dan tanpa paksaan atau tekanan dari luar. Sementara itu, menurut Putri dan Zulminiati (2020), bermain merupakan sarana terpenting untuk mengembangkan keterampilan sosial, memperluas empati terhadap orang lain, dan mengurangi egosentrisme. Permainan dapat dilakukan di luar ruangan dan di dalam ruangan. Salah satu solusi untuk meningkatkan kemampuan membaca anak adalah dengan menggunakan permainan Ular Tangga. Dengan permainan kata Ular Tangga anak akan merasa senang karena proses membaca dilakukan dengan cara yang menyenangkan sehingga membuat anak merasa senang.

Permainan ular tangga adalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh dua orang atau lebih, menurut Agus (2011). Papan permainan terdiri dari berbagai kotak, dengan beberapa kotak menampilkan sejumlah tangga dan ular yang terhubung satu sama lain. Fransisca (2020) mengatakan bahwa permainan ular tangga adalah permainan kuno dari budaya India. Peneliti menggunakan permainan ular tangga kata yang dimodifikasi.

Permainan ini terdiri dari 16 kotak yang berisi kata untuk setiap kotak, dan juga memiliki gambar ular dan tangga.

Permainan ular tangga kata ini berbentuk permadani besar berisi kotak-kotak. Setiap kotak berisi sebuah kata, dan permainan ini juga mencakup huruf, suku kata, kata, dan kartu bergambar. Bersenang-senang belajar dengan permainan ular tangga kata ini. Belajar melalui bermain membuat anak merasa bahwa belajar itu tidak membosankan. Pemilihan permainan yang menarik perlu dilakukan agar anak tidak bosan saat belajar. Ketika guru memberikan permainan kepada anak, anak menjadi lebih tertarik untuk belajar. Mengingat permasalahan di atas, maka kita dapat merumuskan permasalahan sebagai berikut. Apakah permainan ular tangga kata berpengaruh terhadap pemahaman membaca anak di TK Kemala Bhayangkari 1 Padang? Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh permainan ular tangga kata terhadap pemahaman membaca anak di TK Kemala Bhayangkari 1 Padang Ini tentang menentukan dampak permainan.

II. METODE

Penelitian ini menggunakan eksperimen Quasy, atau eksperimen semu, dan menggunakan metode kuantitatif. Dalam penelitian ini, kelompok B3 dari Taman Kanak-kanak Kemala Bhayangkari 1 Padang digunakan sebagai kelas eksperimen dengan 10 anak, dan kelompok B2 sebagai kelas kontrol dengan 10 anak. Data uji normalitas, homogenitas, dan hipotesis dikumpulkan melalui tes lisan dan observasi.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian

Menurut analisis data, kemampuan membaca anak di kelas eksperimen pada tahap pre-test memiliki rata-rata 16,20 standar deviasi 1.549 dengan nilai minimum 13 dan nilai maksimum 18. Hasil pre-test pada kelas kontrol data memiliki rata-rata 14,70 standar deviasi 2.163 dengan nilai minimum 11 dan nilai maksimum 17. Hasil kemampuan membaca anak pada tahap post-test di kelas eksperimen memiliki rata-rata 16,20 standar deviasi 1.549 dengan nilai minimum 11 dan nilai maksimum 17. Selanjutnya, dalam tahap post-test kemampuan membaca anak, kelas eksperimen menerima data dengan rata-rata 18,20 standar deviasi 1.549, nilai minimum 15 dan nilai maksimum 20, dan kelas kontrol menerima data dengan rata-rata 15,60 standar deviasi 2.836, nilai minimum 11 dan nilai maksimum 19. Hasil penelitian ini ditunjukkan dalam tabel perbedaan pre-test dan post-test kelas eksperimen dan kelas kontrol berikut:

Tabel 1. Perbedaan pre-test dan post-test kelas eksperimen dan kelas kontrol

Kelas Eksperimen				Kelas Kontrol			
Nama	Pre-test	Post-test	Selisi h	Nama	Pre-test	Post-test	Selisi h
Azka	16	18	2	Nayla	14	16	2
Freya	17	19	2	Hazel	17	19	2
Davie	15	17	2	Malik	17	19	2
Rachel	16	18	2	Calya	13	13	0

Aisyah	17	19	2	Excel	15	15	0
Adiba	13	15	2	Kiara	12	12	0
Naura	15	17	2	Liana	11	11	0
Varen	17	19	2	Razka	15	17	2
Chio	18	20	2	Brusel	17	18	1
Abu	18	20	2	Raisa	16	16	0
Jumlah	162	182	20	Jumlah	147	156	9
Rata-rata	16,2	18,2	2	Rata-rata	14,7	15,6	0,9

Penelitian menemukan bahwa terdapat perbedaan pemahaman membaca anak-anak antara kelas eksperimen dan kontrol, dimana anak-anak di kelas eksperimen diberikan permainan kata ular tangga untuk meningkatkan pemahaman membaca mereka; hanya permainan kata yang digunakan untuk anak-anak di kelas kontrol Permainan penempatan huruf. Hasil pemahaman membaca anak ketika menggunakan permainan kata ular tangga di kelas eksperimen lebih berpengaruh dibandingkan hasil pemahaman membaca anak ketika menggunakan permainan penempatan huruf di kelas kontrol. Secara keseluruhan terjadi peningkatan pada kelas eksperimen B3, dengan nilai pre-test sebesar 162 dan nilai post-test sebesar 182, dengan rata-rata nilai pre-test sebesar 16,2 dan nilai post-test sebesar 18,2. Selanjutnya pada kelas kontrol, pemahaman membaca anak meningkat melalui permainan penempatan huruf, dengan skor pre-test sebesar 147 poin dan skor post-test sebesar 156 poin, dengan rata-rata skor pre-test sebesar 14,7 poin dan rata-rata skor pasca tes 15,6 poin. Berdasarkan hasil pretest dan posttest, dilakukan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis.

Tabel 2. Hasil perhitungan Uji normalitas pre-test kelas eksperimen dan kelas kontrol

Tests of Normality							
	KELAS	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
KEMAMPUAN MEMBACA	PRE-TEST KELAS EKSPERIMEN	.197	10	.200*	.916	10	.321
	PRE-TEST KELAS KONTROL	.156	10	.200*	.910	10	.282

*. This is a lower bound of the true significance.
 a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel diatas, jumlah data (N) adalah 10 anak pada kelas eksperimen dan 10 anak pada kelas kontrol. Nilai Shapiro-Wilk Sig untuk pretest eksperimen sebesar 0,321 dan untuk pretest kelas kontrol sebesar 0,282. Berdasarkan uji normalitas metrik, data dianggap berdistribusi normal jika nilai signifikansinya > 0,05. Jika nilai signifikansi < > 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa data pretest eksperimen dan pretest kontrol berdistribusi normal.

Tabel 3. Hasil perhitungan uji Homogenitas pre-test dan kelas eksperimen dan kelas kontrol

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
KEMAMPUAN MEMBACA	Based on Mean	1.540	1	18	.231
	Based on Median	1.014	1	18	.327
	Based on Median and with adjusted df	1.014	1	16.775	.328
	Based on trimmed mean	1.405	1	18	.251

Berdasarkan tabel pengujian menggunakan SPSS 26. Dapat diketahui bahwa signifikannya adalah 0,231, karena nilai signifikan lebih dari 0,05 yakni 0,231 > 0,05 sehingga data tersebut dapat dikatakan homogen. Jadi, kedua kelas yang dijadikan penelitian adalah kelas yang homogen. Karena kedua kelas tersebut homogeny.

Tabel 4. Hasil perhitungan uji hipotesis pre-test eksperimen dan kontrol

Group Statistics					
	KELAS	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
KEMAMPUAN MEMBACA	PRE-TEST KELAS EKSPERIMEN	10	16.20	1.549	.490
	PRE-TEST KELAS KONTROL	10	14.70	2.163	.684

Data di atas menunjukkan rata-rata (rata-rata) N gain kelas eksperimen sebesar 16,20, sedangkan kelas kontrol sebesar 14,70. Di bawah ini adalah hasil pengujian untuk mengetahui

signifikan atau tidaknya perbedaan kedua kelas. Hasilnya ditunjukkan pada tabel di bawah ini.

Tabel 5. *Independent Samples Test pre-test* Eksperimen dan kontrol

Independent Samples Test		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
KEMAMPUAN MEMBACA	Equal variances assumed	1.540	.231	.783	8091	.500	1.41	.8267	-.267	3.267
	Equal variances not assumed			.783	631093	.500	1.41	.8281	-.281	3.281

Berdasarkan tabel uji sampel independen di atas, dapat disimpulkan bahwa sinyal signifikan uji persamaan varians Levene sebesar 0,231. Nilai tersebut menunjukkan signifikansi $0,231 > 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa varians data pretest kelas eksperimen dan pretest kelas kontrol adalah sama atau homogen. Nilai sig.(2-tailed) yang diperoleh sebesar $0,091 > 0,05$ yang berarti tidak terdapat perbedaan pemahaman membaca anak kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel 6. Hasil perhitungan uji normalitas post-test kelas eksperimen dan kelas kontrol

Tests of Normality		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	KELAS	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
		Kemampuan Membaca	Post-Test Eksperimen	.197	10	.200*	.916
Post-Test Kontrol	.156		10	.200*	.931	10	.457

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Hasil uji normalitas di atas menunjukkan jumlah data (N) kelas eksperimen dan kontrol masing-masing sebanyak 10 anak. Nilai tanda tangan Shapiro-Wilk untuk posttest

eksperimen sebesar 0,321 dan untuk posttest kelas kontrol sebesar 0,457. Berdasarkan metrik uji normalitas: Jika nilai signifikansi > 0,05 maka data dianggap berdistribusi normal, namun jika nilai signifikansi < > 0,05 maka data uji pasca eksperimen dapat disimpulkan bahwa. Kelas dan kelas kontrol berdistribusi normal.

Tabel 7. Hasil perhitungan uji homogenitas post-test eksperimen dan kontrol

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene			
		Statistic	df1	df2	Sig.
Kemampuan Membaca	Based on Mean	3.801	1	18	.067
	Based on Median	2.671	1	18	.120
	Based on Median and with adjusted df	2.671	1	14.177	.124
	Based on trimmed mean	3.615	1	18	.073

Berdasarkan tabel uji SPSS 26 diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,067. Hal ini dikarenakan nilai validnya lebih besar dari 0,05 yaitu 0,67 > 0,05. Oleh karena itu datanya dapat dikatakan homogen. Oleh karena itu, kedua kelas yang digunakan dalam penelitian merupakan kelas homogen.

Tabel 8. Hasil perhitungan uji hipotesis post-test eksperimen dan kontrol

Group Statistics					
		Kelas	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Kemampuan Membaca	Post-Test Eksperimen	10	18.20	1.549	.490
	POST-TEST KONTROL	10	15.60	2.836	.897

Dari data di atas diperoleh rata-rata (rata-rata) N gain kelas eksperimen sebesar 18,20, sedangkan kelas kontrol sebesar 15,60. Di bawah ini adalah hasil pengujian untuk mengetahui signifikan atau tidaknya perbedaan kedua kelas. Hasilnya ditunjukkan pada tabel di bawah ini.

Tabel 9. *Independent Samples Test Post-Test* Eksperimen dan Kontrol

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means							
		Sig.	.801	.544	df	t	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
										Lower	Upper
KEMAMPUAN MEMBACA	Equal variances assumed	.067	.801	.544	8	20	.020	.600	1.022	.453	.747
	Equal variances not assumed			.544	3.931	23	.020	.600	1.022	.407	.793

Berdasarkan tabel uji sampel independen di atas dapat disimpulkan bahwa nilai signifikansi uji Levene untuk kesetaraan varians adalah sebesar 0,067. Nilai tersebut disimpulkan menunjukkan signifikansi $0,067 > 0,05$ dan dinyatakan homogen. Kriteria dapat ditentukan dengan pengukuran. Nilai sig.(2-tailed) $0,020 < 0,05$ dianggap tidak signifikan. Hasil di atas menunjukkan nilai sinyal (dua sisi) $0,020 < 0,05$ dan dianggap signifikan. Terdapat perbedaan yang besar antara pembelajaran yang dilakukan peneliti pada kelas eksperimen dengan menggunakan permainan Ular Tangga kata dengan pembelajaran yang dilakukan guru menggunakan flashcard dengan anak di TK Kemala Bayangkari 1.

2. Pembahasan

Temuan penelitian tentang pengaruh permainan kata-kata ular tangga terhadap pemahaman membaca anak di TK Khemara Bayangkari Bangsal 1 Padang, perlu dibahas untuk menjelaskan, memperdalam dan memahami penelitian penelitian ini.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, pengaruh permainan kata ular tangga terhadap pemahaman membaca anak TK Kemara Bayangkari 1 Padang dapat diamati pada tes pertama percobaan yang disebut dengan pre-test. Meski hasilnya tidak berbeda nyata, namun masih ada anak yang tidak mencapai nilai kategori baik. Hal ini dikarenakan tidak adanya permainan menarik yang dimainkan pada setiap kelas, baik pada kelas kontrol maupun pada kelas eksperimen yang dilakukan pretest untuk mengetahui sejauh mana kemampuan awal anak.

Nilai rata-rata pretes kelas eksperimen sebesar 16,20, standar deviasi 1,549, nilai minimum 13, dan nilai maksimum 18. Hasil pretest kelas kontrol mempunyai mean sebesar 14,70 dan standar deviasi sebesar 2,163 yang merupakan nilai terendah. Selanjutnya pada

pengujian prasyarat, uji normalitas pretes eksperimen menggunakan SPSS26 menunjukkan signifikansi Shapiro Wilk sebesar 0,321 dan uji normalitas pretes kelas kontrol. Nilai signifikansi uji homogenitas kontras sebesar 0,231, dan nilai signifikansi uji t pretest dan kontras (two-tailed) sebesar 0,091 sehingga hasilnya dapat dikatakan valid. Pada pretest tidak terdapat pengaruh sehingga hasil dapat dikatakan valid. Pada pretest, tidak terdapat perbedaan pemahaman membaca antara anak-anak di kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Oleh karena itu, media yang digunakan guru dalam proses pembelajaran baik pada pembelajaran eksperimen maupun kontrol hendaknya dilakukan pengujian terlebih dahulu untuk meningkatkan pemahaman membaca anak TK, seperti yang diungkapkan di Kemala, Bayankari 1, dan Padang adalah satu-satunya buku yang telah diterbitkan. Sebab dalam proses pembelajaran, guru perlu menggunakan media dan permainan yang menarik bagi anak guna mengembangkan pemahaman bacaan anak.

Menurut Doman (2005), membaca awal adalah membaca yang diajarkan mulai dari pengenalan huruf, pengenalan kata, hingga membaca kata. Doman juga menyarankan agar anak mulai belajar membaca dan menulis sejak usia dini. Pasalnya, otak anak pada usia ini ibarat pintu yang terbuka terhadap segala informasi, dan anak dapat belajar membaca dan menulis dengan mudah dan alami. Teori membaca behavioris didasarkan pada pendapat Skinnerian yang dikemukakan oleh Tompkind (2006), yaitu asumsi bahwa proses belajar merupakan hasil respon stimulus dan respon terkondisi. Menurut teori tindakan refleksi terkondisi, membaca merupakan suatu keterampilan yang mempunyai seperangkat sub-keterampilan yang perlu dikuasai, karena membaca merupakan suatu kondisi yang berkaitan dengan isi suatu teks, atau suatu respon atau kondisi yang terkandung dalam suatu teks. Guru menggunakan perintah eksplisit untuk mengajarkan anak-anak keterampilan pemahaman bacaan tertentu dengan menjadwalkan tindakan secara berkala.

Menurut Fahrurrozi (2016), pembelajaran melalui bermain memudahkan anak menguasai materi dengan lebih akurat. Dengan demikian, ketika belajar membaca merupakan kegiatan yang menyenangkan dan mengasyikkan bagi anak, maka alih-alih sebagai media yang membebani pikiran, anak akan belajar membaca dengan cepat dan lancar.

Pada dasarnya bermain merupakan kegiatan yang tidak dapat dipisahkan dari dunia anak. Menurut Yulsofyfriend (2013: 16), bermain merupakan media yang sangat penting bagi proses berpikir anak. Dengan permainan menarik ini Anda dapat meningkatkan pemahaman membaca anak Anda. Menurut Sujino (2009), gaming dapat diartikan sebagai suatu aktivitas yang dilakukan untuk bersenang-senang tanpa mengkhawatirkan hasil akhirnya.

Salah satu permainan yang dapat merangsang minat membaca anak adalah permainan Ular Tangga Kata. Permainan dimulai dengan melempar dadu, kemudian anak mengikuti dadu yang diterima ke dalam kotak, kemudian anak mulai membaca kata-kata yang ada di dalam kotak, kemudian huruf, suku kata, kata-kata yang sesuai dengan kata-kata yang muat di dalam kotak, Carilah gambar .

Yuvita (2015: 4) menyatakan bahwa permainan ular tangga kata sangat efektif dalam mengembangkan pemahaman membaca. Sebab anak usia 5 sampai 6 tahun masih dalam tahap pra operasi, yaitu anak melalui benda konkrit. Selain itu, Kurniawati (2014) mengatakan bahwa alasan penggunaan permainan ular tangga untuk literasi anak adalah untuk memperluas konsep membaca dengan cara yang lebih menyenangkan dan belajar melalui

permainan yang memperkenalkan dan mengubah pengalaman menjadi sesuatu yang bermakna memuaskan rasa penasarannya.

Permainan ular tangga kata ini mempunyai kemampuan membaca dan dengan menggunakan permainan ini anda dapat meningkatkan kemampuan membaca anak. Mengembangkan pemahaman membaca sejak dini sangat penting karena ketika anak sudah mampu mengenali berbagai konsonan dan vokal dengan baik dan lancar, maka ia akan lebih mudah mengeja kata (Pertiwi, 2016: 761).

Berdasarkan pendapat di atas, kita dapat menyimpulkan bahwa permainan ular tangga kata merupakan media yang menarik untuk meningkatkan pemahaman membaca anak. Hal ini dibuktikan dengan anak usia dini sangat senang memainkan permainan-permainan menyenangkan yang memudahkan dalam menguasai materi pembelajaran yang diberikan. Dengan demikian, pembelajaran membaca dengan permainan Ular Tangga kata akan membuat anak merasa senang dan materi pembelajaran tidak membosankan.

Setelah mendapat hasil pretest, masing-masing anak mendapat perlakuan. Pertama, membaca diajarkan dengan permainan Ular Tangga kata, dilanjutkan dengan perlakuan kedua, dengan beberapa anak mencapai kategori perkembangan awal. Seperti yang diharapkan, beberapa anak mencapai kategori perkembangan. Perawatan ketiga kemudian dilakukan dan semua anak mencapai hasil yang sangat baik. Post-test kemudian dilakukan untuk melihat seberapa besar kemajuan yang dicapai anak-anak setelah perawatan ini. Hasil kelas eksperimen setelah tes menunjukkan hasil rata-rata. 18,50, standar deviasi 1,549, nilai minimum 15, nilai maksimum 20. Sedangkan post-test kelas kontrol menunjukkan nilai mean sebesar 15,60, standar deviasi sebesar 2,836, nilai minimum sebesar 11, dan nilai maksimum sebesar 19. Nilai prasyarat Shapiro-Wilk untuk uji normalitas post-test post-eksperimental dengan SPSS 26 sebesar 0,321, uji normalitas kelas kontrol sebesar 0,457, dan nilai signifikansi uji homogenitas post-test eksperimen dan kontrol sebesar 0,67 dia. Untuk uji t post-test eksperimen dan kontrol diperoleh nilai Sig (two-tailed) sebesar 0,020.

Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa permainan ini sangat menarik bagi anak-anak dan bermanfaat untuk pembelajaran bagi para guru juga. Belajar dengan permainan Ular Tangga kata akan meningkatkan pemahaman membaca anak Anda. Dapat disimpulkan bahwa terdapat perubahan dari data pre-test ke data post-test setelah tiga kali perlakuan. Kelas eksperimen lebih tinggi secara signifikan dibandingkan kelas kontrol. Artinya permainan ular tangga kata yang digunakan pada kelas eksperimen mempunyai pengaruh yang lebih besar dibandingkan penggunaan permainan lainnya pada kelas kontrol.

Penggunaan permainan ular tangga kata di kelas eksperimen saat kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar anak, menciptakan suasana yang menyenangkan dan membuat kegiatan pembelajaran yang tidak membosankan, meningkatkan semangat dan memudahkan anak mengingat pembelajaran yang dipelajari. Jal ini terlihat kegiatan pembelajaran sebagai berikut:

1. Kegiatan melempar dadu, kegiatan ini merupakan kegiatan awal dalam permainan ular tangga kata dimana dengan melempar dadu anak dapat berjalan sesuai dengan mata dadu yang didupkannya.
2. Kegiatan berjalan di atas permainan ular tangga kata. Kegiatan ini dilakukan setelah anak melempar dadu lalu anak melangkah sesuai mata dadu yang didupkannya.

3. Kegiatan membaca. Pada kegiatan ini anak membaca kata yang adap di dalam kotak permainan, di sini anak dapat menyebutkan huru, suku kata, kata yang terdapat pada kotak tersebut.
4. Kegiatan mencari kartu. Pada kegiatan ini anak mencari kartu huruf yang sesuai dengan kata yang didapatkannya dan menyusuk huruf tersebut menjadi kata, setelah itu anak mencari kartu suku kata, kata dan gambar sesuai dengan yang didapatkannya pada kotak permainan ular tangga kata.

Berdasarkan hasil penelitian di atas dan beberapa studi literatur ditemukan bahwa bermain ular tangga kata mempunyai pengaruh yang sangat signifikan terhadap pemahaman membaca anak di TK Kemala Bhayangkari 1 Padang. Oleh karena itu, penggunaan permainan ular tangga kata dapat mempengaruhi pemahaman membaca anak di TK.

SIMPULAN

Hal ini berdasarkan hasil analisis dan pembahasan data penelitian yang telah disajikan pada bab sebelumnya. Secara keseluruhan terjadi peningkatan pada kelas kontrol dengan rata-rata pretest sebesar 14,7 dan rata-rata posttest sebesar 15,6. Oleh karena itu, selisih kelas kontrol adalah 0,9. Selain itu juga terjadi peningkatan pada kelas eksperimen dengan rata-rata pre-test sebesar 16,2 poin dan rata-rata post-test sebesar 18,2 poin dengan selisih 2 poin antar kelas eksperimen. Pada kedua kelas, hasil belajar keduanya meningkat, namun rata-rata eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.

Berdasarkan tabel pengujian hipotesis diperoleh nilai signifikansi uji Level variance sebesar $0,067 > 0,05$. Varians dan N gain kelas eksperimen dan kontrol adalah sama atau seragam. Berdasarkan nilai sig (dua sisi), $0,020 < 0,05$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_o ditolak karena terdapat perbedaan yang besar antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Penelitian menunjukkan bahwa bermain ular tangga kata dapat mempengaruhi pemahaman membaca anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus, N. Cahyono. (2011). *Game Khusus Penyeimbangan Otak Kanak dan Kiri Anak*. Yogyakarta : Flashbooks.
- Anggainsi, V & Priyanro, A. (2019). Stimulasi Keterampilan Menyimak Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini. *Raudhatul Athfal : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*. 3 (1).
- Aggraini, Vivi dkk. (2022). *Bahasa Anak Usia Dini*. Padang : PACE.
- Dhieni, Nurbiana. (2011). *Materi Pokok Pengembangan Bahasa*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Doman, Glenn. (2006). *How To Your Baby To Read (bagaimana Mengajarkan Bayi Anda Membaca Sambil Bermain)*. New Yord : Cataloginh in publication data.
- Fahrurrozi. (2016). Pembelajaran Membaca Pemula. *PGSD, Jurnal Ilmiah PGSD Vol. X No 2*.
- Fransisca, R., Wulan, S., & Sypena, A. (2020). Meningkatkan Percaya Diri Anak dengan Permainan Ular Tangga Edukasi. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4 (2), 630-638.

- Kurniawati, Rindha. (2014). Meningkatkan Kemampuan Berhitung dengan Permainan Ular Tangga Pada Anak Kelompok B TK Yuniur Surabaya. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* Hal 1-12.
- Mulyasa. (2014). *Manajemen Pendidikan Anak Usia Dini*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Oktaviani, D., & Kamtini. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Kemampuan Membaca Pemula Anak Usia 5-6 Tahun di TK Salsa. *Jurnal Bunga Rampai Usia Emas*. 3(1):26-39.
- Patiung, Dahlia. (2019). Membaca Sebagai Sumber Pengembangan Intelektual. *Jurnal Al-Daulah*. 5(2).
- Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014
- Pertiwi, Adharima, Dian. (2006). Study Deskriptif Proses Membaca Pemula Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan* vol.v Edisi 1.
- Putri,C,F., & Zulminiati, Z. (2020). Kemampuan Kerjasama Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(3), 3038-3044.
- Suardi, dkk. (2019). Pemerolehan Bahasa Pertama Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1): 265-273.
- Sujiono, Yuliani Nurani. (2009). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT. Indeks.
- Suryana, Dadan. (2018). *Stimulasi & Aspek Perkembangan Anak*. Jakarta : Prenada media Group.
- Susanto, Ahmad. (2017). *Pendidikan Anak Usia Dini (Konsep dan Teori)*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Tompkins, Gael, F. (2006) *Literacy for the 21st Centure a Balance Approach. Firth Edition*. Boston Amerika Serikat: Allynand Bacon.
- Winarti, W., & Suryana, D. (2020). Pengaruh Permainan Puppet Fun Terhadap Kemampuan Membaca Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), *73-882.
- Yulsyofriend. (2013). *Permainan Membaca dan Menulis Anak Usia Dini*. Padang : Sukadina Press.
- Yuvitasari, Intan. (2015). Peningkatan Kemampuan Mengenal Kata Melalui Metode Permainan Ular Tangga Kata Pada Anak Kelompok A TK Sinar Melati Sariharjo Ngaglik Sleman Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* Edisi 2.