

PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN PADA ANAK USIA DINI

Eva Nironi¹, Dedah Jumiatin²

¹ Taman Kanak-kanak (TK) Pandu, Kota Bandung, Prov. Jawa Barat, Indonesia

² Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan (IKIP) Siliwangi, Kota Cimahi, Provinsi Jawa Barat, Indonesia.

¹ evanironi07@gmail.com ² dedah_jumiatin@ikipsiliwangi.ac.id

ABSTRAK

Media pembelajaran yang diberikan masih kurang dalam menstimulus membaca permulaan anak usia 5 tahun di TK Pandu disebabkan oleh kurang menarik untuk anak karena hanya disediakan buku, lembar kerja anak ataupun permainan yang monoton, sehingga minat anak dalam membaca permulaan kurang. Media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak usia 5 tahun di TK Pandu adalah permainan ular tangga. Tujuan penelitian untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak dengan media pembelajaran permainan ular tangga. Metode penelitian menggunakan model pengembangan *Research and Development (R and D)*. Subjek penelitian ini adalah 1) Peserta didik kelompok B, 2) Guru kelas kelompok B. Teknik pengumpulan data yaitu melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan teknik analisis kualitatif dan kuantitatif dimana data kualitatif diperoleh dari masukan validator. Sedangkan teknik kuantitatif diperoleh dari data yang memaparkan hasil pengembangan produk. Hasil penelitian pengembangan produk berupa permainan ular tangga berukuran besar yang terbuat dari bahan karpet bongkar pasang evamart dengan penambahan kata-kata yang dilaminating sesuai dengan tema yang berlangsung. Hasil uji coba menunjukkan anak yang mulai berkembang (MB) satu anak, yang berkembang (B) 2 anak, yang berkembang sesuai harapan (BSH) 6 anak, dan yang berkembang sangat baik 1 anak, tidak ada anak yang belum berkembang (BB).

Kata Kunci: Kemampuan Membaca Permulaan, Anak Usia Dini, Permainan Ular Tangga

ABSTRACT

The learning media provided is still lacking in stimulating reading the practice of children aged 5 years in Pandu Kindergarten due to the lack of interest for children because only books, children's worksheets, or monotonous games are provided so that children's interest in reading at the beginning is less. The learning medium to improve the reading ability of the beginning 5-year-olds in Pandu Kindergarten is a game of snakes and ladders. The purpose of the study was to improve initial reading skills in children learning media for snakes and ladders games. The research method uses the Research and Development (R and D) development model. The subjects of this study were 1) Students of group B, and 2) Class teachers of group B. Data collection techniques, namely through observation, interviews, and documentation. Data analysis techniques use qualitative and quantitative analysis techniques where qualitative data is obtained from validator input. Meanwhile, quantitative techniques are obtained from data that explains the results of product development. The results of product development research are in the form of a large snakes and ladders game made of evamart unloading carpet material with the addition of laminating words according to the direct theme. The results of the trial showed that the child who began to develop (MB) one child, who had a bang (B) 2 children, who developed as expected (BSH) 6 children, and who developed very well 1 child, no undeveloped child (BB)

PENDAHULUAN

Pada masa sekarang ini Pendidikan Anak Usia Dini merupakan pendidikan yang paling dasar dan paling penting, karena begitu penting nya Pendidikan Anak Usia Dini maka para pendidik yaitu guru harus mampu memberikan pembelajaran yang menarik minat anak agar anak mau masuk dan bersekolah di lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) dengan demikian banyak disajikan materi pendidikan yang mengasyikkan yang membuat anak-anak tetap terlibat dalam studi mereka dan jauh dari kebosanan.

Pendidikan merupakan upaya yang disengaja dan terorganisir untuk membangun lingkungan belajar dan proses pembelajaran sehingga peserta didik secara aktif mengembangkan potensinya untuk memiliki kekuatan spiritual dalam iman, kepribadian, pengendalian diri, kecerdasan, karakter luhur, dan bakat yang dimiliki setiap individu. Pentingnya pendidikan mereka harus diberikan karena anak usia dini memiliki ciri yang berbeda tergantung usia. Pada kenyataannya, pendidikan anak usia dini bertujuan untuk mempercepat proses pertumbuhan anak. Kemampuan dan pengetahuan anak-anak tentang diri mereka sendiri serta kapasitas mereka untuk terlibat dengan keluarga mereka, sekolah mereka, dan lingkungan bermain mereka, serta pertumbuhan fisik mereka, semuanya berkembang selama tahun-tahun awal kehidupan. Pasal 1 Ayat 14 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa: "Pendidikan anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut baik dalam jalur pendidikan formal maupun non formal."

Pendidikan anak usia dini harus menjadi tujuan untuk mencapai perkembangan yang optimal di semua bidang. Perkembangan yang baik dalam bahasa dapat membuat anak makin percaya diri dan siap untuk menempuh jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Dengan tujuan agar anak lancar dalam berbahasa, maka pembelajaran membaca permulaan adalah salah satu caranya. Karena lebih mudah bagi anak-anak untuk membaca dan memahami angka pada usia ini, waktu yang ideal untuk belajar membaca dan berhitung adalah antara usia empat dan lima tahun (Hainstock, 2002, hlm. 103). Anak-anak harus mulai membaca antara usia satu dan lima tahun karena pada titik ini otak mereka yang sedang berkembang mampu memproses semua aspek kehidupan sehari-hari, termasuk membaca, berhitung, dan menulis. Membaca adalah keterampilan yang sering diperoleh di sekolah, dan sangat penting untuk mengembangkan keterampilan ini karena dapat memajukan pengetahuan dan berfungsi sebagai alat untuk koneksi interpersonal.

Kemampuan membaca mengacu pada melihat dan memahami isi kata yang dicetak atau mengeja dan melafalkannya dengan benar, karena membaca awal merupakan tahap pertama dalam belajar membaca, maka difokuskan untuk mengajarkan anak-anak simbol atau tanda-tanda yang terkait dengan alfabet sehingga mereka dapat melanjutkan ke tahap membaca pertama (Darwadi, 2002). Awal membaca didefinisikan oleh Steinberg (dalam Susanto, 2011, hlm. 83) sebagai bacaan yang diajarkan secara sistematis kepada anak-anak prasekolah. Kurikulum ini adalah refleksi pada kata-kata yang lengkap dan signifikan dalam konteks dan materi anak-anak sendiri yang ditawarkan melalui permainan dan kegiatan yang menarik sebagai perantara pembelajaran.

Pada tahap pembacaan awal, perhatian diberikan pada kesetiaan tulisan terhadap lingkungan akustik saat ini, kemudahan dan kejelasan suara, dan pemahaman makna teks.

Kegiatan literasi seperti membaca buku atau sering menggunakan tulisan atau simbol saat belajar membantu pengembangan keterampilan membaca. Bahan bacaan yang digunakan untuk bacaan pertama anak harus sesuai dengan tingkat dan latar belakang bahasa mereka. Membaca awal adalah pada fase awal proses membaca atau proses visual, menurut Tjoe (2013). Membaca adalah konversi simbol tertulis menjadi suara sebagai proses visual. Dengan melihat huruf, anak-anak dapat mengidentifikasinya sebagai representasi suara.

Setelah pengamatan, sejumlah masalah diidentifikasi, termasuk: 1) Keterampilan membaca awal anak masih lemah, 2) Anak tidak menerima instruksi langsung yang akan meningkatkan kemampuannya untuk membaca pada awalnya menggunakan media atau gambar, 3) Kurangnya pertumbuhan media pembelajaran dalam proses belajar membaca permulaan, 4) Instruktur lebih terlibat dalam pembelajaran siswa daripada siswa. 5) Guru kurang inventif dalam pemanfaatan materi yang dibuang dari sekolah. 6) Jarangnya penggunaan media pembelajaran seperti permainan ular tangga.

Berdasarkan hasil observasi maka diperlukan suatu pengembangan media pembelajaran. Media pembelajaran adalah sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau bahan pembelajaran, sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan. Begitu banyak media pembelajaran yang disuguhkan oleh lembaga-lembaga PAUD untuk menambah minat dan kreatifitas anak serta mengembangkan enam aspek pembelajaran. Media Permainan klasik yang melibatkan dua atau lebih pemain adalah ular tangga. Saat bermain ular tangga, jumlah langkah yang harus diambil pion ditentukan dengan melempar dadu. Permainan ular tangga populer di kalangan anak-anak karena kemudahan penggunaannya dan kualitas interaktif, pendidikan, dan lucu. Karena kemajuan teknologi dan ketersediaan perangkat, anak-anak muda semakin tidak tertarik untuk bermain game konvensional seiring berjalannya waktu.

Dari uraian di atas peneliti ingin mencoba mengembangkan media pembelajaran permainan ular tangga yang sudah umum dan biasa dipakai untuk bermain dalam pembelajaran di taman kanak-kanak. Media permainan ular tangga yang dikembangkan disini untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak usia lima tahun. Ular tangga yang dibuat ukurannya besar yang terbuat dari bagan karpet evamart yang berukuran 30x30 cm, dan permainan tersebut dimainkan oleh anak tanpa memakai bidak atau pion. Anak yang bergerak dari kotak ke kotak berpindah tempat sesuai dengan jumlah angka yang telah didapat. Untuk dadu pun di buat besar beberapa kali ukuran dadu semula.

Pada setiap kotak selain digambar ular dan tangga juga ditulis urutan angka, pada kotak-kota tersebut juga ditempel kata sesuai dengan tema pembelajaran yang sedang berlangsung, untuk kata-kata tersebut bisa di tempel dan dilepas. Untuk aturan permainan kita bisa mengikuti aturan sesuai dengan aturan yang sudah ada, atau kita bisa menambahkan beberapa aturan sesuai dengan pembelajaran, misalnya ketika anak menginjak kotak yang ada kata, anak harus bisa membaca kata tersebut dengan lantang dan bila betul anak anak mendapatkan poin. Permainan ular tangga yang dikembangkan oleh peneliti diharapkan dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak selain kemampuan motorik halus, kognitif, bahasa juga sosial emosionalnya. Diharapkan pada media pembelajaran permainan ular tangga yang sudah dikembangkan dapat meningkatkan ke enam aspek perkembangan anak.

Berdasarkan penelitian di lapangan, pengembangan media pembelajaran yang diberikan masih kurang dalam menstimulus membaca permulaan anak di kelompok usia lima tahun di taman kanak-kanak (TK) Pandu media pembelajaran yang tersedia kurang

menarik untuk anak karena hanya disediakan buku, lembar kerja siswa, ataupun permainan yang monoton, sehingga minat anak dalam membaca permulaan kurang. Oleh karena itu, dilakukan pengembangan media pembelajaran yaitu menggunakan kegiatan ular tangga, untuk meningkatkan kemampuan membaca anak usia dini hari di TK Pandu.

METODOLOGI

Peneliti menggunakan metode observasional, wawancara, dan dokumentasi dalam penelitian ini. Temuan tersebut akan dipresentasikan dalam laporan penelitian. Pendekatan penelitian ini menggunakan model pengembangan *Research and Development (R&D)*. Penelitian deskriptif kualitatif adalah penelitian yang dilakukan untuk menyajikan gambaran lengkap suatu fenomena atau kejadian nyata tanpa adanya rekayasa. Menurut Moleong (2007, hlm.6) penelitian kualitatif adalah penelitian untuk mempelajari fenomena tentang apa yang di alami atau terjadi pada suatu subjek penelitian seperti motivasi, tindakan yang dilakukan, perkiraan-perkiraan motivasi, dan semua itu dilakukan dengan diungkapkan atau diceritakan dengan kata-kata atau dengan memanfaatkan media dan metode alamiah penelitian kualitatif merupakan penelitian yang menekankan pada kualitas atau hal terpenting dari sifat suatu barang atau benda. Hal terpenting tersebut dapat berupa kejadian kejadian atau fenomena yang terjadi pada alam secara nyata. Sedangkan menurut Siyoto & Sodik (2015, hlm 11) mengemukakan bahwa penelitian deskriptif adalah merupakan suatu penelitian yang berkaitan dengan pengkajian fenomena secara lebih terperinci atau membedakannya dengan fenomena yang lain.

Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah anak-anak kelompok B usia 5 tahun yang berjumlah 10 anak, lima anak laki-laki dan lima anak perempuan dan satu-satunya instruktur dari kelompok B TK Pandu Bandung. Oleh karena itu, ada hingga 10 peserta dalam penelitian ini, dan peneliti sendiri berfungsi sebagai objek penelitian. serta melakukan kegiatan wawancara kepada guru kelas dan melakukan dokumentasi ketika kegiatan berlangsung sebagai bukti dalam penelitian. Informasi tersebut dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi kegiatan pembelajaran serta melalui wawancara guru kelas.

Observasi yaitu proses mengamati suatu penelitian dengan peneliti terjun langsung kelapangan untuk mencari bukti-bukti yang nyata dan terpercaya. Menurut Widoyoko, (2014, hlm. 46) observasi merupakan “pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap unsur-unsur yang nampak dalam suatu gejala pada objek penelitian”. Wawancara adalah merupakan suatu proses tanya jawab yang dilakukan oleh satu orang kepada orang yang dituju dengan maksud untuk melakukan sesuatu hal yang ada tujuannya. Wawancara dapat dilakukan tanpa membebani salah satu pihak, Menurut Sugiyono (2014) Wawancara adalah pertemuan ketika dua individu berbagi informasi atau ide melalui sesi tanya jawab untuk mencapai resolusi atau memahami pentingnya topik atau masalah tertentu. Sedangkan dokumentasi adalah tindakan yang dilakukan oleh peneliti agar mempunyai bukti yang akurat dalam penelitiannya dengan melakukan foto-foto untuk memperkuat hasil penelitiannya.

Analisis data adalah metode atau upaya untuk mengubah data menjadi pengetahuan baru sehingga fitur-fiturnya dapat lebih dipahami dan digunakan untuk mengatasi masalah, terutama yang berkaitan dengan penelitian. Sebelum memasuki lapangan, peneliti mungkin melakukan analisis data, ketika peneliti di lapangan, juga setelah peneliti melakukan penelitian di lapangan. menurut Moleong, (2021, hlm. 280-281) analisis data adalah “Proses mengorganisasikan dan mengurutkan data ke dalam pola, kategori, dan satuan uraian dasar sehingga dapat ditemukan tema dan dapat dirumuskan hipotesis kerja

seperti yang disarankan oleh data”. Analisis data sangat penting dilakukan oleh peneliti karena dengan adanya analisis data maka penelitian akan dapat dilakukan secara terencana dan juga akan mendapatkan hasil yang memuaskan sehingga apa yang diteliti oleh peneliti dapat di pertanggung jawabkan dan dapat diterima oleh masyarakat luas.

Pada penelitian ini Analisis data yang dilakukan adalah menggunakan teknik analisis kualitatif dan kuantitatif. Analisis data tersebut digunakan untuk disesuaikan dengan penelitian yang dilakukan. Karena dalam penelitian ini terjadi komunikasi antara guru dan peneliti, serta mampu menginterpretasikan penilaian peneliti terhadap perkembangan membaca permulaan pada anak usia dini. Pada langkah validasi, input validator yang berasal dari input ahli material dan ahli media digunakan untuk menghasilkan data kualitatif. Sedangkan prosedur kuantitatif diperoleh dari data yang berupa media pembelajaran ular tangga, menjelaskan hasil pengembangan produk, data yang dikumpulkan melalui alat evaluasi pada saat uji coba dievaluasi menggunakan statistik, dan metode ini seharusnya dipahami. Hasil dari analisis ini mungkin berfungsi sebagai titik awal untuk mengubah item yang dibuat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Dalam penelitian yang dilakukan di TK Pandu Bandung dengan anak usia 5 tahun ini, para peneliti melihat dan membandingkan seberapa cepat anak-anak belajar membaca memanfaatkan media dari permainan ular tangga, hasil ketika melakukan observasi dan wawancara penulis dapat melihat dan menyusun rencana pembelajaran harian dan rencana pembelajaran minggunya. Sebelum melakukan kegiatan pembelajaran persiapan dilakukan dengan menyiapkan media pembelajaran yaitu media permainan ular tangga dan persiapan lainnya supaya pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan rencana yang sudah di susun. Pembelajaran harus selalu diawali dengan berdoa sesuai dengan kepercayaan yang dianut siswa di sekolah tersebut, kemudian ucapan salam untuk guru dan temannya, setelah itu guru bertanya tentang kabar dari muridnya, kemudian masuk ke pembelajaran, media permainan ular tangga yang disajikan untuk membaca permulaan bisa masuk untuk beberapa tema. Jadi tema bisa disesuaikan dengan pembelajaran yang sedang berlangsung. Peneliti bisa menilai ketika anak melakukan kegiatan pembelajaran dengan mempergunakan media permainan ular tangga tersebut.

Pada hasil observasi yang dilakukan didapatkan hasil penilaian berupa performan dan hasil penilaian kerja siswa yang digunakan untuk mengetahui hasil peningkatan membaca permulaan anak dengan media permainan ular tangga. Dari hasil data yang dapat dilihat sebanyak 6 orang dari 10 orang anak yang mengikuti, meningkat menjadi 10 anak. Jadi semua anak dapat mengikuti pembelajaran tersebut. Di bawah ini adalah merupakan tabel kemampuan membaca permulaan pada anak usia 5 tahun sebelum dan sesudah mempergunakan media permainan ular tangga:

Tabel 1 Kemampuan Membaca permulaan anak sebelum dilakukan penelitian

No	Nama Anak	Kemampuan membaca permulaan				
		BB	MB	B	BSH	BSB
1	AD		✓			
2	AR			✓		
3	BN			✓		

4	CL	✓				
5	JS		✓			
6	KM		✓			
7	MS			✓		
8	MC	✓				
9	SB			✓		
10	TB				✓	
Jumlah		2	3	4	1	0

Dari tabel tersebut, maka dapat dilihat kemampuan membaca permulaan pada anak peserta didik yang belum berkembang, dua anak yang belum berkembang (BB), tiga anak yang masih berkembang (MB), empat anak yang berkembang (B) dan satu anak yang sudah berkembang sesuai harapan (BSH). Dari hal-hal tersebut dapat disebabkan karena anak kurang tertarik mengikuti pembelajaran membaca permulaan karena media yang disediakan kadang membosankan, kurangnya guru untuk memberikan rangsangan dan stimulus pada anak dalam membaca permulaan, kurang aktifnya anak karena media pembelajaran membaca permulaan untuk anak terbatas. Dengan adanya hal tersebut maka peneliti dan guru memberikan kegiatan-kegiatan pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada peserta didik apalagi ada beberapa murid yang belum berkembang di pembelajaran tersebut. Maka dari itu peneliti melakukan penelitian di lapangan kepada siswa peserta didik dengan memakai media permainan ular tangga yang sudah di buat oleh peneliti sendiri. Dari Hasil penelitian, maka didapatkan hasil seperti yang terdapat pada tabel dibawah ini ;

Tabel 2 Kemampuan Membaca Permulaan Pada Peserta Didik Setelah Mempergunakan Media Permainan Ular Tangga yang Dilakukan Pada Saat Penelitian

NO	Aspek yang dikembangkan	Nama Anak/Skor									
		AD	AR	BN	CL	JS	KM	MS	MC	SB	TB
1	Anak menyebutkan simbol simbol huruf yang dikenal	B	BSH	BSH	MB	B	BSH	BSH	MB	BSB	BSB
2	Mengelompokkan kata-kata yang sejenis	B	BSH	BSH	MB	B	BSH	BSH	MB	BSB	BSB
3	Anak mampu membaca nama sendiri	B	B	BSH	MB	B	B	BSH	MB	BSH	BSB
4	anak mampu menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf yang sama	BSH	BSH	BSH	MB	BSH	BSH	BSB	B	BSH	BSB
5	Anak mampu memasangkan huruf awal dengan benda	MB	BSH	BSH	MB	BSH	BSH	BSH	B	BSH	BSB
6	Anak mampu menghubungkan	BSH	BSH	BSB	MB	B	B	BSH	B	BSB	BSB

	gambar dengan kata yang sama										
7	Anak mampu menyebutkan simbol-simbol huruf vocal dan konsonan	B	BSH	BSB	B	B	BSH	BSH	MB	BSB	BSB
8	Anak mampu membaca gambar yang memiliki kata yang sederhana	BSH	BSH	BSH	B	B	BSH	BSH	B	BSH	BSB
9	Anak mampu membedakan kata-kata yang suku akhirnya sama	B	BSH	BSB	BSH	B	B	BSH	B	BSH	BSB
10	Anak mampu menghubungkan tulisan sederhana dengan simbol yang melambangkannya	BSH	BSH	BSH	BSH	B	BSH	BSH	B	BSH	BSB

Pada tabel di atas dapat kita lihat hasil penilaian dari peneliti ketika mempergunakan media pembelajaran dengan media permainan ular tangga untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada siswa di taman kanak-kanak Tk Pandu, dapat kita lihat ada 10 indikator yang dipergunakan oleh peneliti. Dua orang anak yang belum berkembang dalam membaca permulaan terlihat berlemang ketika mempergunakan media permainan ular tangga tersebut. Pada masing masing masing indikator terlihat anak dapat berkembang (B) dan juga berkembang sesuai harapan (BSH) dan juga anak dapat berkembang sangat baik (BSB), dapat terlihat peningkatan dari ke 10 anak tersebut ketika mereka melakukan pembelajaran membaca permulaan dengan permainan luar tangga tersebut, anak sangat antusias dan juga anak sangat berperan aktif dalam melakukan permainan ular tangga tersebut. Dari penelitian yang dilakukan setelah mempergunakan media permainan ular tangga, maka dapat dilihat dari tabel dibawah ini:

Tabel 3 Kemampuan Membaca Permulaan Anak Setelah Dilakukan Penelitian

No	Nama Anak	Kemampuan Membaca Permulaan				
		BB	MB	B	BSH	BSB
1	AD				✓	
2	AR				✓	
3	BN				✓	
4	CL		✓			
5	JS			✓		
6	KM				✓	
7	MS				✓	
8	MC			✓		
9	SB				✓	
10	TB					✓
	Jumlah	0	1	2	6	1

Dapat dilihat pada tabel yang telah dibuat diatas, anak yang mulai berkembang (MB) satu anak, yang berkembang (B) dua orang anak, yang berkembang sesuai harapan (BSH)

enam orang anak, dan yang berkembang sangat baik satu orang anak, tidak ada anak yang belum berkembang (BB), jadi dapat dilihat perkembangan anak-anak ketika mereka mempergunakan media permainan ular tangga untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak-anak tersebut.

Media permainan ular tangga yang dibuat oleh peneliti sendiri dapat dipergunakan untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak. Untuk menguji produknya peneliti melakukan enam kali pertemuan dengan observasi langsung ke lapangan. Penilaian yang dilakukan dengan melihat kriteria yang telah dilakukan pada penilaian guru TK Pandu yaitu (BB) belum berkembang, (MB) mulai berkembang, (B) berkembang, (BSH) berkembang sesuai harapan dan (BSB) berkembang sangat baik. Peneliti juga mempergunakan 10 indikator dalam melaksanakan penelitian tersebut, diantaranya: 1) Anak menyebutkan simbol huruf yang dikenal, 2) Mengelompokkan kata-kata yang sejenis, 3) Anak mampu membaca nama sendiri, 4) Anak mampu menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/ huruf yang sama, 5) Anak mampu memasang huruf awal dengan benda, 6) Anak mampu menghubungkan gambar dengan kata yang sama, 7) Anak mampu menyebutkan simbol- simbol huruf vocal yang sama, 8) Anak mampu membaca gambar yang memiliki kata atau kalimat sederhana, 9) Anak mampu Membedakan kata-kata yang suku akhirnya sama, 10) Anak mampu menghubungkan tulisan sederhana dengan simbol yang melambangkanya.

Permainan ular tangga yang sudah dikembangkan oleh peneliti dapat membantu guru dalam memberikan pembelajaran membaca permulaan dengan mudah dan juga dapat cepat dimengerti anak, karena bermain sambil belajar adalah ketentuan yang memang diberlakukan di tiap-tiap jenjang pendidikan anak usia dini, dapat terlihat anak-anak begitu antusias dengan permainan ular tangga tersebut, selain melatih keterampilan membaca permulaan, juga permainan ular tangga ini dapat melatih motorik halus dan kasar anak, sosial emosional, kognitif, kemampuan berhitung anak juga pengenalan gambar dan warna pada anak usia dini. Dengan media permainan ular tangga dapat dilihat perkembangan dalam membaca permulaan dari beberapa kali pertemuan yang peneliti lakukan. Perkembangan membaca permulaan pada anak berkembang dan mengalami peningkatan yang baik. Anak-anak antusias, juga gurupun tidak mendapat kesulitan dalam memberikan pembelajaran melalui media ular tangga tersebut.

Penelitian dan pengembangan produk dilakukan dengan sebuah perencanaan tahap awal yang dilakukan dengan observasi di sekolah TK Pandu sebagai tempat uji coba terbatas dan TK Arafah sebagai tempat uji coba luas, media pembelajaran digunakan karena media pembelajaran yang digunakan sebelumnya yaitu meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak bersifat monoton sehingga anak kurang bersemangat dan cepat merasa bosan ketika pembelajaran berlangsung. Media permainan ular tangga yang sebelumnya pun jarang digunakan karena kurang menarik minat anak.

Setelah pengujian, produk yang dibuat kemudian diverifikasi oleh sejumlah profesional. Dua ahli masing-masing satu di bidang media dan materi melakukan validasi, mereka berdua adalah otoritas terkemuka di bidangnya masing-masing.

1. Temuan tinjauan awal oleh para ahli material dan media

Pada validasi yang dilakukan oleh validator yang pertama yang bernama EER yang dinilai pada materi ada 3 aspek yaitu tema atau segi edukatif, isi atau konten produk, tampilan atau penyajian produk mendapat nilai rata-rata 2,90 dengan kriteria persentase kelayakan 27,87% dan kategori penilaian adalah “layak” kemudian yang dinilai

- pada media ada 3 aspek yaitu cover, segi estetika atau keindahan dan tehnik pembuatan mendapat nilai rata rata 2,8 dengan kriteria presentase kelayakan 72,22% dan kategori penilaian adalah “layak”.
2. Temuan evaluasi ahli kedua terhadap materi dan media
Pada validasi yang dilakukan oleh validator yang kedua yang bernama ibu DJ, yang dinilai pada materi ada 3 aspek yaitu tema atau segi edukatif, isi atau konten produk, tampilan atau penyajian produk mendapat nilai rata-rata 3,42 dengan kriteria presentase kelayakan 87,03% dan kategori penilaian adalah “sangat layak” kemudian yang dinilai pada media ada 3 aspek yaitu cover, segi estetika atau keindahan dan tehnik pembuatan mendapat nilai rata rata 8 dengan kriteria presentase kelayakan 91,6% dan kategori penilaian adalah “sangat layak”.
 3. Pengujian produk secara terbatas
Uji coba produk terbatas dilakukan di TK Pandu dilakukan oleh satu orang kepala sekolah dan 2 orang guru, dengan penilaian dari kepala sekolah yang bernama Ibu MC 4 aspek yang dinilai adalah pembelajaran media, kurikulum isi materi, interaksi umpan balik mendapat nilai rata-rata 3,86 dengan kriteria presentase kelayakan 96,9% dan kategori penilaian adalah “sangat layak”, untuk guru yang kedua yaitu ibu Teodora Kusdyahanti, S.Pd AUD mendapat nilai rata-rata 3,8 dengan kriteria presentase kelayakan 93,77% dan kategori penilaian adalah “sangat layak” untuk guru yang ketiga yaitu ibu Jessica Adella, S.Pd mendapat nilai rata-rata 4 dengan kriteria presentase kelayakan 100% dan kategori penilaian adalah “sangat layak”
 4. Uji coba produk luas
Uji coba produk terbatas dilakukan di TK Arafah dilakukan oleh satu orang kepala sekolah dan 2 orang guru, dengan penilaian dari kepala sekolah yang bernama Ibu NN, 4 aspek yang dinilai adalah pembelajaran media, kurikulum isi materi, interaksi umpan balik mendapat nilai rata-rata 3,93 dengan kriteria presentase kelayakan 98,96% dan kategori penilaian adalah “sangat layak”, untuk guru yang kedua yaitu ibu Rosmala, S.Pd mendapat nilai rata-rata 4 dengan kriteria presentase kelayakan 100% dan kategori penilaian adalah “sangat layak” untuk guru yang ketiga yaitu ibu Erni Karmini, S.Pd mendapat nilai rata-rata 3,93 dengan kriteria presentase kelayakan 97,93% dan kategori penilaian adalah “sangat layak”.

Pembahasan

Anak-anak sangat suka bermain, dan itu membantu mereka tumbuh dan berkembang. Membaca awal beberapa kali studi para peneliti pada ular dan tangga dapat menunjukkan bagaimana bermain membantu anak-anak berkembang. Perkembangan membaca permulaan pada anak berkembang dan mengalami peningkatan yang baik. Anak-anak sangat antusias, juga gurupun tidak mendapat kesulitan dalam memberikan pembelajaran melalui media ular tangga tersebut. Hal ini sejalan dengan keyakinan (Suryana, 2016) bahwa anak-anak dapat menggunakan permainan untuk menyelidiki dunia mereka, mempelajari keterampilan untuk membantu mereka menavigasinya, dan menumbuhkan kreativitas mereka. Definisi lain dari permainan adalah kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa menggunakan instrumen yang menumbuhkan pemahaman, informasi, kenikmatan, dan pertumbuhan imajinasi anak- anak.

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan melalui observasi dilapangan ketika uji coba terbatas di TK Pandu dan uji coba luas di TK Arafah ada beberapa anak-anak yang belum bisa memainkan permainan ular tangga tersebut, namun setelah dilakukan 6 kali penggunaan produk anak-anak yang belum bisa lambat laun mulai memahami dan mulai

mengerti maksud dan tujuan dari permainan ular tangga tersebut, dapat dilihat peningkatan anak-anak tersebut dengan melihat pada tabel dan grafik yang sudah di jabarkan sebelumnya, kesimpulannya dapat diketahui bahwa media permainan ular tangga tersebut memberi pengaruh yang baik untuk perkembangan anak-anak dalam membaca permulaan. Anak-anak lebih mudah belajar permulaan sambil bermain dengan media permainan ular tangga tersebut.

Hal ini sejalan dengan pendapat Putri (2019) mengklaim bahwa ketika seorang anak masih dalam tahap pra-operasional, atau ketika mereka belajar melalui hal-hal fisik, pada usia 5 tahun, permainan kata ular tangga sangat bermanfaat untuk membantu mereka belajar bagaimana mengenali kata-kata. Selain itu, menurut Kurniawati (2014), penggunaan permainan ular tangga untuk mengembangkan kemampuan membaca anak dimaksudkan untuk menjelaskan pengertian membaca dengan menjadi lebih menyenangkan, mampu memuaskan rasa ingin tahu, membayangkan dan mentransfer pengalaman bermain menjadi sesuatu yang bermakna bagi anak-anak (anak tidak diberi tugas). Selain itu, strategi untuk permainan ular dan tangga dapat dirancang untuk membantu anak-anak dalam menguasai berbagai konsep, terutama dalam hal informasi terkait membaca.

KESIMPULAN

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan melalui observasi dilapangan ketika uji coba terbatas di TK Pandu dan uji coba luas di TK Arafah ada beberapa anak-anak yang belum bisa memainkan permainan ular tangga tersebut, namun setelah dilakukan 6 kali penggunaan produk anak-anak yang belum bisa lambat laun mulai memahami dan mulai mengerti maksud dan tujuan dari permainan ular tangga tersebut, dapat dilihat peningkatan anak-anak tersebut dengan melihat pada tabel dan grafik yang sudah di jabarkan sebelumnya, kesimpulannya dapat diketahui bahwa media permainan ular tangga tersebut memberi pengaruh yang baik untuk perkembangan anak-anak dalam membaca permulaan. Anak-anak lebih mudah belajar permulaan sambil bermain dengan media permainan ular tangga tersebut. Hasil penelitian pada pengembangan produk berupa permainan ular tangga dengan ukuran besar yang terbuat dari bahan karpet bongkar pasang evamart dengan penambahan kata-kata yang dilaminating yang bisa di tempel dan dilepas sesuai dengan tema yang yang berlangsung sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan dalam pengembangan Permainan ular tangga di TK Pandu dan TK Arafah Bandung, Hasil uji coba menunjukkan anak yang mulai berkembang (MB) satu anak, yang berkembang (B) 2 orang anak, yang berkembang sesuai harapan (BSH) 6 orang anak, dan yang berkembang sangat baik 1 orang anak, tidak ada anak yang belum berkembang (BB), jadi dapat dilihat perkembangan anak-anak ketika mereka mempergunakan media permainan ular tangga untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak-anak tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Darwadi. (2002). *Langka-langkah Keterampilan Proses*. Jakarta: Gramedia.
- Hainstock, L. J. (2002). Seasonal photochemistry, growth dynamics, and carbon allocation of the wild blueberry plant (*Vaccinium angustifolium* Ait.).
- Kurniawati, R., & PG PAUD, F. (2013). Meningkatkan Kemampuan Berhitung dengan Permainan Ular Tangga Pada Anak Kelompok B TK Yuniur Surabaya. *PAUD Teratai*, 2(1), 24-25. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/paud-teratai/article/view/1286>

- Moleong, L. (2007). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Edisi Revisi. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Putri, S. N. A. (2019). Pengaruh Permainan Ular Tangga Kata Besar Modifikasi Terhadap Kemampuan Membaca Anak di Tk Islam Khairaummah. *Jurnal Ilmiah Pesona PAUD*, 6(1). 1-11. <https://doi.org/10.24036/104538>
- Siyoto, S., & Sodik, A, M. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media
- Sugiyono, E. I. (2014). Pengembangan bahan ajar menyimak berbasis multimedia interaktif dalam model belajar mandiri untuk sekolah menengah pertama. *Seloka: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 3(2). 83-89. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/seloka/article/view/6619/4779>
- Suryana, Y. (2016). PENGARUH OLAHRAGA TRADISIONAL GOBAK SODOR (GALAH ASIN) TERHADAP KELINCAHAN DAN KERJASAMA PADA ANAK KELOMPOK BERMAIN DI RENGASDENGKLOK KARAWANG (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia). <http://repository.upi.edu/23698/>
- Susanto (2011) membaca permulaan <https://radar.semarang.jawapos.com/artikel-guruku/2022/03/11/pembelajaran-membaca-permulaan-dengan-kartu-huruf/>
<https://fatkhan.web.id/pengertian-media-pembelajaran-permainan-ular-tangga/>
- Tjoe, J. L. (2013). Peningkatan kemampuan membaca permulaan melalui pemanfaatan multimedia. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 7(1), 17-48. <https://media.neliti.com/media/publications/118623-ID-peningkatan-kemampuan-membaca-permulaan.pdf>
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan Nasional pasal 1 ayat 14
- Widoyoko, E. P. (2014). *Penilaian Hasil Pembelajaran Di Sekolah*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar