

Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bahasa Reseptif Melalui Permainan Ular Tangga Pada Anak Usia Dini

Nurhyati^{1✉}, Chandra Asri Windarsih², Andrisyah³

¹ Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Cempaka, Bandung, Indonesia

² Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan (IKIP) Siliwangi, Cimahi, Indonesia

³ Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan (IKIP) Siliwangi, Cimahi, Indonesia

¹ nurhayatisoeharjo@gmail.com, ² chandraasri@ikipsiliwangi.ac.id,

³ andrisyahanis@ikipsiliwangi.ac.id

INFO ARTIKEL Diterima: 23/05/2024; Direvisi: 28/05/2024; Disetujui: 23/06/2024

ABSTRAK

KATA KUNCI

Kemampuan
Bahasa Reseptif;
Permainan Ular
Tangga;
Anak Usia Dini

Kemampuan berkomunikasi berbahasa merupakan modal awal bagi guru dan murid untuk melakukan interaksi. Selain itu aspek perkembangan bahasa merupakan hal penting yang harus distimulasi sejak usia dini dengan adanya bahasa untuk memberikan ide, perasaan, pikiran atau menginformasikan kepada anak usia dini. Dalam hal menyimak pada umumnya anak usia dini masih mengalami kesukaran. Faktor tersebut adalah kurangnya kreativitas guru di sekolah untuk memberikan stimulus pada anak usia dini yang sesuai dengan kemajuan zaman saat ini. Salah satu permainan untuk menstimulus bahasa reseptif anak yaitu ular tangga. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan bahasa reseptif anak usia dini melalui permainan ular tangga. Metode penelitian menggunakan deskriptif kualitatif. Subjek penelitian kelompok A secara sampling. Pengumpulan data diperoleh melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Analisis data menggunakan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa sebelum pembelajaran menggunakan permainan ada empat orang berkembang sangat baik (BSB). Setelah distimulus kemampuan bahasa anak meningkat sebanyak delapan orang peserta didik yang mempunyai kemampuan bahasa berkembang sangat baik (BSB) pada hasil akhir observasi.

ABSTRACT

KEYWORDS

Receptive
Language Skills;
Game Snakes
And Ladders;
Early Childhood

The ability to communicate in language is the initial capital for teachers and students to interact. Aspects of language development are important things that must be stimulated from an early age. With the presence of language, we can convey ideas, feelings, thoughts, or information in early childhood. But in general, early childhood still has difficulty in terms of listening to orders from teachers. This factor is the lack of creativity of teachers in schools to provide stimulus to early childhood and language skills that are most important in today's era. The purpose of this study was to improve early childhood receptive language skills through snakes-and-ladders games. The method used in this research is descriptive-qualitative. The research subjects were Group A students, with sampling. Data collection was obtained through observation, interviews, and documentation—data analysis using data reduction, data presentation, and conclusion drawing. Data collection was obtained through observation, interviews, and documentation. The results showed that game snakes and ladders can improve early childhood receptive language. Four students' ability to speak very well after participating in the activity increased by eight students who knew their language developed very well at the end of the observation.

PENDAHULUAN

Kemampuan bahasa merupakan dasar dalam memahami hubungan hakikat bahasa dengan pembelajaran bahasa secara utuh. Dalam pembelajaran bahasa pada anak khususnya hakikat bahasa sebagai pendidik atau calon pendidik diharapkan dapat lebih mengerti, sedangkan pengertian Bahasa reseptif adalah kemampuan seseorang menggunakan informasi berupa simbol yang sudah diketahui. Hal-hal yang terpenting

yaitu mendengar, karena bahasa reseptif pemahaman bahasa yang melalui indra pendengar. Maka dari itu anak pasti mempelajari bahasa reseptif dahulu sebelum ekspresif. Anak-anak tanpa penguasaan reseptif akan mengakibatkan anak tidak berkomunikasi nantinya akan mengalami masalah sosial.

Maka dari itu, kemampuan bahasa reseptif dapat diartikan sebagai alat komunikasi yang dibutuhkan oleh anak untuk dapat memahami maksud dari perintah yang diberikan orang lain. Menurut pendapat Windarsih dan Nurunnisa (2022) tujuannya untuk mengekspresikan keinginan anak maka anak diajarkan untuk dapat mengungkapkan isi pikirannya. Supaya anak terbiasa mengungkapkan ide gagasannya pada orang lain.

Masa keemasan yang harus diperhatikan oleh orangtua maupun guru terjadi pada masa anak usia dini, karena pada fase ini pertumbuhan berkembang sangat pesat. Menurut pendapat Susanti, Neneng (dalam Soleh, 2015) usia dini masa yang tepat untuk menstimulus perkembangan anak, tahap dasar yang sangat berpengaruh dan menjadi landasan untuk perkembangan selanjutnya di masa kanak-kanak. Sedangkan menurut pendapat Adriana (2013) keterlambatan bicara/bahasa akan beresiko sampai usia dewasa muda karena akan mengalami keterlambatan belajar yang akan menyebabkan pencapaian akademik yang kurang.

Pada umur 4-5 tahun, dalam kehidupan sehari-hari anak juga mulai menyenangi membuat percakapan. Maka dari itu penting bagi guru untuk menciptakan suasana pembelajaran yang mampu melatih dan mengembangkan kegiatan berbicara anak. Agar anak dapat belajar bahasa dengan baik, mereka membutuhkan kesempatan untuk berbicara dan didengarkan.

Saat anak usia dini yang sangat penting memberikan wahana pendidikan dalam kerangka dasar terbentuk dan berkembangnya dasar-dasar pengetahuan, sikap dan keterampilan pada anak. Selain itu melalui bermain bagi anak berfungsi untuk mempermudah perkembangan kognisi anak. Melalui permainan anak merasa senang dan tidak merasakan bosan saat proses pembelajaran. Kegiatan permainan ular tangga adalah salah satu kegiatan pembelajaran anak melalui permainan, karena bermain akan merasa bebas untuk mengeluarkan ide, gagasan, pendapatnya bagi anak. Situasi ini akan membentuk pengalaman dalam proses belajar anak yang berarti bagi perkembangan diri anak sekaligus sebagai dasar bahwa proses belajar dengan bermain akan memberikan kesempatan kepada anak untuk mendapatkan gagasan/ide, merekayasa, mengulang-ulang, bereksplorasi, mempraktikkan. Anak-anak dapat mengambil keputusan, memilih, menentukan, menciptakan, memasang, membongkar, mengembalikan, mencoba, mengeluarkan pendapat, dan memecahkan masalah, bekerja sama, dan mengalami berbagai macam perasaan.

Salah satu permainan yang tidak asing dan mudah dimainkan bagi anak-anak adalah permainan ular tangga. Jenis permainan yang sering dimainkan oleh anak-anak yaitu ular tangga. Permainan ini dapat melatih anak untuk berkompetisi, dapat dimainkan oleh dua sampai tiga orang. Selain itu, permainan ular tangga dapat melatih anak untuk bekerja sama serta melatih siswa untuk bertindak sportif. Dikemukakan oleh Sadiman, dkk. (dalam Meylina dan Seran, 2018) bahwa permainan adalah setiap tampilan pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan dari bermain. Maka dari itu dengan hasil observasi peneliti ketika dilapangan. Bahwa adanya permasalahan dalam kemampuan bahasa reseptif anak yaitu bahasa anak terhambat karena kurangnya stimulus guru dalam memberikan pembelajaran yang menarik. Selain itu kurangnya komunikatif orangtua terhadap anak-anaknya dirumah yang disebabkan oleh kesibukannya. Peserta didik diharapkan dapat mengikuti arahan guru dalam setiap petunjuk dalam permainan sesuai dengan yang dijelaskan oleh guru, dengan menggunakan media pembelajaran yang diberikan oleh guru. Anak juga perlu

mengulas kembali pembelajaran yang disampaikan guru dirumah, selalu berusaha aktif selama kegiatan belajar, dan tetap belajar walaupun tidak ada guru. Dari proses pembelajaran tersebut guru dapat melihat peningkatan hasil belajar anak kelompok A.

Dalam permainan ular tangga ini terdapat manfaat yang dapat mengembangkan aspek perkembangan, salah satunya perkembangan kognitif, sosial emosional serta motorik halus anak. Tujuan yang ingin di capai dalam permainan ular tangga ini adalah untuk meningkatkan kemampuan bahasa reseptif anak. Penelitian ini memilih media permainan ular tangga sebagai media pembelajaran agar anak merasa senang dan tidak merasa terbebani dengan adanya hafalan kosakata. pembelajaran berbahasa yang menyenangkan dapat menjauhkan anak dari kejenuhan dan rasa bosan atau bahkan trauma terhadap berbahasa.

Menurut Rahayu (2013, hlm.129) permainan ular tangga memiliki beberapa kelebihan dalam meningkatkan kemampuan mengenal kata anak. Permainan ular tangga dapat menambah kosa kata yang ada disekitarnya dalam mengembangkan bahasa anak khususnya. Tujuan permainan ular tangga seperti yang diungkapkan oleh Raisatun (2013, hlm.131) bahwa permainan ular tangga memudahkan anak dalam melatih mengingat, menguasai dan memahami istilah atau kata, melatih ketelitian, mengingat huruf, melatih anak agar lebih cekatan.

Hasil penelitian lainnya oleh Supriatna, (dalam Dewi, Kurnia, & Panjaitan, 2017) menunjukkan bahwa mengembangkan kemampuan peserta didik dengan proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran yang lebih menarik agar siswa tidak merasa bosan saat dalam proses pembelajaran bahasa. Oleh karena itu, perencanaan dan persiapan lingkungan belajar anak harus dirancang dengan seksama, agar menciptakan kesempatan belajar yang sangat menyenangkan bagi anak. Kemudian sebagai tantangan terbesar dalam menghadapi anak saat mengikuti pembelajaran adalah menghafal kosakata. Menurut Golchai (2012) permainan ular tangga sendiri merupakan salah satu permainan dengan kearifan lokal yang dapat meningkatkan kemampuan kognitif dalam hal menghafal kosakata, serta dapat membuat anak merasa senang. Permainan ular tangga dapat meningkatkan ketertarikan anak dalam menghafal kosakata bahasa, melihat kegiatan menghafal merupakan hal yang membuat anak cepat merasa bosan. Dengan adanya permainan ini anak menjadi bersemangat mengikuti pembelajaran.

Setelah menemukan permasalahan-permasalahan dalam penelitian ketika di lapangan. Maka dapat peneliti simpulkan dengan adanya permasalahan di atas tujuan dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan bahasa reseptif anak usia dini melalui permainan ular tangga.

METODOLOGI

Metode pada penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Menurut Sugiyono (2016, hlm.9) sebuah metode untuk meneliti kondisi objek yang alamiah, dengan cara mendeskripsikan fenomena yang ditemukan dalam masalah. Sedangkan menurut Achmadi dan Narbuko (2015) dalam penelitian ini memilih metode deskriptif kualitatif supaya peneliti dapat melakukan penelitian secara langsung atau observasi di lapangan. Dengan tujuan peneliti mengetahui masalah atau fenomena yang terjadi tanpa sekat. Penelitian ini dilaksanakan mulai tanggal 19 Januari 2022 sampai dengan 10 Maret 2022 pada semester genap tahun ajaran 2021/2022 di PAUD Cempaka, dengan subjek penelitian anak kelompok A di PAUD Cempaka dengan sampling 15 peserta didik. Teknik pengumpulan data dengan observasi, wawancara, dokumentasi dengan menggunakan teknik analisis data menggunakan reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

Adapun dalam penelitian ini indikator kemampuan bahasa reseptif dikembangkan dan diperinci menjadi pernyataan sebagai berikut:

Tabel 1 Indikator Kemampuan Bahasa

No	Aspek	Indikator	Butir amatan
1	Kemampuan menyimak	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kemampuan menirukan bunyi dalam bahasa. 2. Kemampuan mengartikan. 3. Kemampuan mengingat. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak mampu menirukan kata dalam bahasa. 2. Anak mampu mengartikan kata dalam bahasa. 3. Anak mampu mengulang kembali kata bahasa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

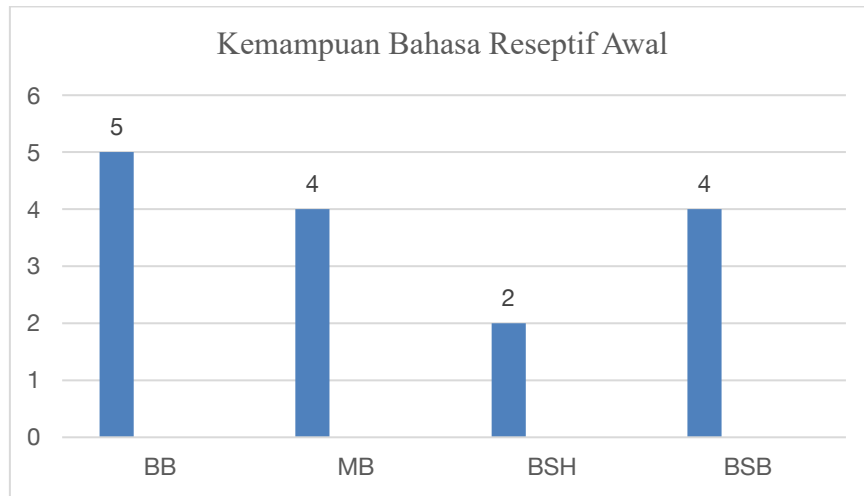
Hasil

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil observasi dan wawancara bahwa dengan menggunakan permainan ular tangga, dapat meningkatkan kemampuan bahasa reseptif pada peserta didik kelompok A usia 4-5 tahun. Penggunaan permainan ular tangga di PAUD Cempaka dengan cara bermain langsung dengan media berbahan *banner* sehingga menimbulkan pengalaman yang sangat menyenangkan.

Maka dari itu setelah melakukan penelitian diperoleh hasil wawancara dan observasi, perencanaan pembelajaran pada kelompok A di PAUD Cempaka. Guru menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM) dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) setelah itu guru menyusun skenario pembelajaran dan kegiatan utamanya. Pada pelaksanaannya seperti biasa guru dan peserta didik sebelum melakukan kegiatan kita melaksanakan berdoa bersama terlebih dahulu dan sesuai dengan standar operasional prosedur, kegiatan inti berkaitan dengan tema dan kegiatan bermain dengan media. Penilaian dilakukan dengan memperhatikan hasil dari peserta didik tersebut.

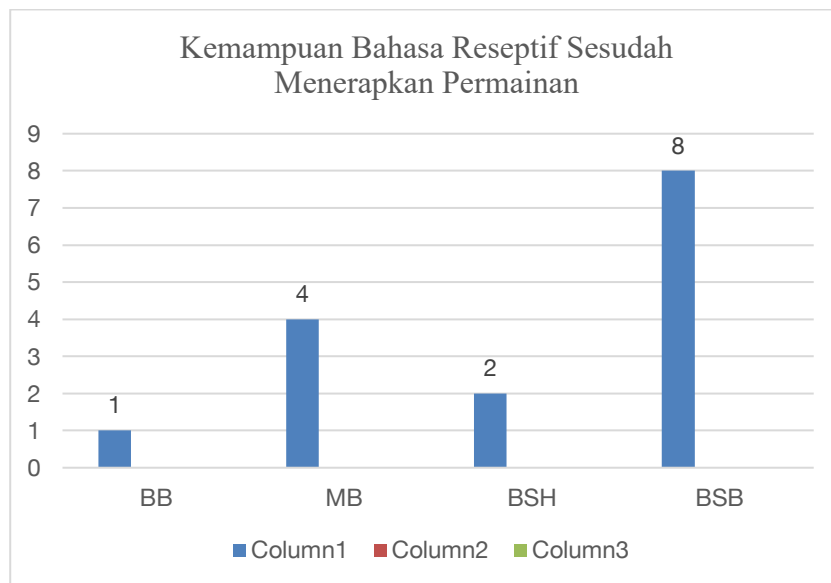
Setelah peneliti di lapangan maka terdapat hasil observasi yang diperoleh bahwa penilaian peserta didik untuk mengetahui hasil meningkatkan kemampuan bahasa reseptif melalui permainan ular tangga. Hasil data ini menunjukkan bahwa sebanyak empat anak dari 15 peserta didik yang sudah mampu berbahasa dengan baik, setelah mengikuti kegiatan menggunakan permainan ular tangga meningkat sebanyak empat peserta didik menjadi delapan peserta didik yang mengenal kemampuan bahasa sangat baik, sedangkan dua anak berkembang sesuai harapan (BSH) dan empat anak mulai berkembang (MB) dan satu anak belum berkembang (BB).

Berikut ini adalah grafik kemampuan bahasa peserta didik kelompok A usia 4-5 tahun sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan dengan menggunakan media permainan ular tangga.



Grafik 1. Kemampuan Bahasa Reseptif Awal

Dari grafik di atas dapat diketahui kemampuan bahasa peserta didik yang belum berkembang (BB) lima anak, mulai berkembang (MB) empat anak dan berkembang sesuai harapan (BSH) dua anak, dan sisanya berkembang sangat baik (BSB) empat anak. Hal ini di sebabkan oleh guru dalam penyampaian pembelajarannya tidak menarik sehingga menimbulkan rasa bosan pada anak dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu guru dan peneliti memberikan stimulus dalam beberapa kegiatan untuk peserta didik sebagai upaya meningkatkan kemampuan bahasa anak.



Grafik 2. Hasil Sesudah Menerapkan Permainan

Dari grafik di atas dapat diketahui kemampuan bahasa reseptif peserta didik yang belum berkembang (BB) satu anak, mulai berkembang (MB) empat anak dan berkembang sesuai harapan (BSH) dua anak, dan sisanya berkembang sangat baik (BSB) delapan anak. Hal ini di sebabkan oleh guru dalam penyampaian pembelajarannya tidak menarik

sehingga menimbulkan rasa bosan pada anak dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu guru dan peneliti memberikan stimulus dalam beberapa kegiatan untuk peserta didik sebagai upaya meningkatkan kemampuan bahasa anak.

Pembahasan

Berdasarkan perolehan data di lapangan, penelitian ini menunjukkan Efektivitas bermain ular tangga berjumlah 15 peserta didik. Bahwa permainan ular tangga secara efektif mempengaruhi bahasa reseptif pada anak usia dini. Dengan kata lain, terdapat perbedaan kemampuan menyimak antara peserta didik sebelum diberi perlakuan dan setelah diberi perlakuan. Hasil setelah dilakukan penelitian bahwa dari 15 peserta didik ada delapan anak sudah berkembang sangat baik (BSB). Kemampuan bahasa reseptif peserta didik yang belum berkembang (BB) satu anak, mulai berkembang (MB) empat anak dan berkembang sesuai harapan (BSH) dua anak, sedangkan sebelum adanya stimulus dengan permainan ular tangga kemampuan bahasa anak yang sudah berkembang baik empat anak. Hal ini dapat terlihat perkembangannya saat melakukan observasi dan dokumentasi foto kegiatan anak selama proses pembelajaran sebelum menggunakan permainan ular tangga. (1) anak masih suka berpindah tempat ketika kegiatan belajar tidak fokus di suatu tempat. (2) anak masih belum mengerti aturan belajar yang sudah dijelaskan guru. (3) anak masih kurang dalam menyimak apa yang disampaikan guru saat pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian di atas menyatakan bahwa, dalam menstimulus kemampuan bahasa permainan ular tangga ini sangat efektif untuk mengembangkan aspek perkembangan bahasa terutama dalam meningkatkan kemampuan bahasa reseptif, dengan bahan yang mudah dan aman digunakan untuk dijadikan media pembelajaran. Kegiatan mengenal bahasa reseptif secara umum dilakukan secara langsung, sehingga dibutuhkan media pembelajaran yang dapat digunakan seperti menerapkan media permainan ular tangga. Hal ini mendukung penelitian yang dilakukan pada anak usia dini di PAUD Cempaka, guru menyiapkan media permainan untuk penyampaian pembelajaran meningkatkan kemampuan bahasa reseptif. Terlihat berkembang secara optimal, setelah diberikan perlakuan dengan permainan, karena perkembangan bahasa anak berkembang sangat baik (BSB) meningkat dari empat anak menjadi delapan anak. Dapat disimpulkan dari kemampuan bahasa reseptif peserta didik mengalami peningkatan. Dari hasil penelitian menggunakan pedoman observasi, maka terlihat perkembangan anak dalam bahasa reseptif seperti menyimak apa yang dijelaskan guru tentang aturan bermain ular tangga, fokus di tempat saat anak-anak bermain ular tangga, anak antusias ingin mencoba permainan ular tangga, setiap anak mengerti cara bermain dan apa saja yang ada di permainan seperti dadu, gambar-gambar. Hal ini sejalan dengan tujuan media permainan menurut Lestari, Ashani & Ashadi (2014) bahwa media sangat membantu guru dalam menyampaikan pesan-pesan pada anak dan mudah dimengerti, menarik bagi anak juga menyenangkan dalam proses pembelajaran.

Proses pembelajaran pada usia dini harus menggunakan media pembelajaran sebagai alat pendukung untuk bermain. Ular tangga merupakan salah satu permainan yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran anak. Permainan ular tangga sudah sering dilakukan sebagai metode pembelajaran melalui permainan yang mudah untuk diterapkan pada anak, karena metode bermain dalam proses belajar pada anak sangat efektif untuk menarik perhatian anak terutama dalam menghafal kosakata bahasa yang mana anak sangat rentan untuk merasa bosan saat diminta untuk menghafal kosakata baru dalam bahasa. Selain metode bermain yang menyenangkan, kegiatan pemerolehan kosakata bahasa perlu disertai dengan penggunaan media yang menarik. Maka dapat dilihat dari hasil penelitian setelah diberikan stimulus ada 8 anak yang sudah berkembang sangat baik (BSB) dalam hal kemampuan menyimak anak. kemampuan bahasa reseptif peserta didik yang belum berkembang (BB) sebanyak 1 anak, mulai berkembang (MB) 4 anak dan

berkembang sesuai harapan (BSH) sebanyak 2 anak. Maka dapat disimpulkan setelah diberikan stimulus permainan ular tangga kemampuan bahasa reseptif anak berkembang dan mengalami peningkatan. Selain dari penampilan desain permainannya yang menarik, bermain ular tangga memiliki Alat peraga berupa dadu yang besar yaitu berukuran 40 cm x 40 cm akan membuat anak berusaha untuk melempar dadu dengan lebih kuat. Ukuran yang disesuaikan dengan karakteristik anak sesuai dengan kriteria yang dikemukakan oleh Husnul (2020, hlm.8) bahwa alat peraga dapat membuat interaksi antara siswa selama pembelajaran, karena ikut menjelaskan ulang materi dengan menggunakan media sehingga lebih dipahami. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian bahwa sebanyak dua anak sudah berkembang sesuai harapan (BSH) karena dapat menceritakan kembali apa yang mereka lihat selama pembelajaran.

Dalam kegiatan proses pembelajaran agar Anak tidak hanya duduk segala upaya yang telah dilakukan, namun anak secara mandiri sesuai dengan keinginannya akan memilih sendiri kegiatan belajarnya dengan diawasi pendidik dan belajar bersama teman juga orang-orang yang ada di lingkungan sekitarnya. Dengan menggunakan media yang menarik bagi anak. Maka media pembelajaran akan memberikan dampak positif bagi anak dalam proses perkembangan otak anak terutama pada aspek perkembangan kognitif anak usia dini sehingga mempermudah anak belajar (Hasnidah, 2015). Sesuai dengan hasil penelitian terdapat 4 anak yang mulai berkembang (MB), tidak hanya dalam berbahasa namun anak dapat mengenal angka dalam dadu untuk perkembangan kognitifnya. Melalui permainan anak merasa senang dalam proses pembelajaran, karena suatu aktifitas yang memberikan stimulasi dalam kemampuan melakukan atau mempraktekan keterampilan, kognitif dan afektif, ekspresi terhadap pemikiran, kreatif, mempersiapkan diri untuk berperan dan berperilaku dewasa merupakan tujuan dari adanya permainan. Manfaat pembelajaran lebih efektif dalam mengenalkan bahasa reseptif kepada peserta didik. Pemahaman akan arti bahasa akan lebih jelas didapatkan oleh peserta didik. Penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan antara anak yang belajar bahasa secara terstruktur dengan anak yang belajar bahasa dengan cara yang tidak disengaja. Anak yang belajar bahasa secara tidak sengaja, misalnya dengan cara terbiasa mendengar kosakata bahasa dalam kehidupan sehari-hari akan memiliki kecakapan berbahasa lebih tinggi daripada anak yang belajar bahasa secara terstruktur. Hal ini dapat terlihat ketika penelitian saat bermain ular tangga, anak menyimak dengan baik aturan bermain sehingga anak dapat memahami bagian-bagian dalam permainan.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian perkembangan kemampuan bahasa reseptif anak berkembang dengan sangat baik. Dari hasil penelitian yang menunjukkan mengalami peningkatan perkembangan bahasa setelah diberikan stimulus bermain ular tangga berjumlah 15 anak pada kelompok A yang dilakukan di Paud Cempaka Bandung. menunjukkan bahwa permainan ular tangga mampu meningkatkan kemampuan peserta didik mengenal kosakata bahasa dengan mudah dan menyenangkan, serta mempermudah guru dalam menyampaikan materi kosakata. Setelah diberikan stimulus permainan ular tangga dari semua anak yang berjumlah 15 peserta didik terdapat delapan anak yang meningkat perkembangannya, dapat dilihat dari adanya perkembangan bahasa reseptif yang mencapai berkembang sangat baik. Keberhasilan pelaksanaan kemampuan mengenal bahasa reseptif bermain ular tangga pada penelitian ini dikarenakan ular tangga merupakan kegiatan yang menyenangkan dan tidak membuat jenuh dimana anak-anak diberikan kesempatan dalam bermain. Demikian permainan ular tangga efektif dalam meningkatkan kemampuan mengenal bahasa reseptif pada anak usia dini. Permainan ular tangga ini dapat dijadikan alternatif belajar bahasa kedua khususnya bahasa sehingga

anak tidak bosan dan tidak merasa terbebani. Sebagian besar peserta didik sebanyak delapan anak pada penelitian ini sudah mulai mengembangkan kemampuan komunikasinya dengan baik (BSB) dan bersedia diajak bermain ular tangga dan menyebutkan gambar dan warna. Permainan ini diharapkan dapat menambah kosa kata baru anak dengan metode belajar sambil tersebut dengan mengenal bagian-bagian permainan seperti gambar, dadu yang sudah disediakan. Belajar sambil bermain pada anak usia dini juga efektif dalam mengingat yang sudah disampaikan oleh guru dan orang tua karena anak lebih fokus memperhatikan apa yang disampaikan dengan permainan.

REFERENSI

- Adriana, D. (2013). *Tumbuh Kembang & Terapi Bermain Pada Anak*. Jakarta: Selemba Medika.
- Achmadi, A., dan Narbuko. (2015). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Dewi, T. L., Kurnia, D., & Panjaitan, R. L. (2017). Penggunaan media permainan ular tangga pada pembelajaran PIPS untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi pembagian wilayah waktu di Indonesia. *Jurnal Pena Ilmiah*, 2(1), 2091-2100. <https://doi.org/10.17509/jpi.v2i1.12425>
- Golchai, B. (2012). Ular Tangga Metode Baru Untuk Media Pembelajaran Anak. *Journal Procedia Social and Behavioral Science* (4)
- Hasnidah. (2015). *Media Pembelajaran Kreatif*. Jakarta: Luxima Metro.
- Husnul, A. (2020). *Tujuan Pembelajaran, Manfaat, Klasifikasinya yang perlu diketahui 2020*. Diakses melalui <http://m.liputan6.com/hot/read/4376551/tujuan-pembelajaran-ManfaatDan-Klasifikasinya-yang-perlu-diketahui>, pada 06.09.2022 pukul 09.10 WIB
- Lestari, N.D., Ashani.S.R., & Ashadi. (2014) Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap prestasi Siswa. *Jurnal Pendidikan*, 3 (1), 44-50.
- Meylina, M., & Seran, E. Y. (2018). Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Dengan Menggunakan Permainan Ular Tangga Kelas V SDN 08 Kenyauk <https://doi.org/10.31932/jpdp.v4i2.181>
- Rahayu, N.A. (2013) *Efektivitas Penggunaan Media Permainan ular Tangga Dalam Mengembangkan Kemampuan mengenal Konsep Bilangan Anak Taman Kanak-Kanak*. Bandung FIP: UPI. <https://repository.upi.edu/63362>
- Raisatun, N. (2016). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Soleh (2015). *Permainan Ular Tangga*. Makalah Politeknik Saleh, Samsubar
- Sugiyono, S. (2013). *Games Asyik Edukatif untuk mengajar PAUD/TK*. Jogjakarta: Diva Press.
- Windarsih, C. A., & Nurunnisa, R. (2022). Pemanfaatan Digital Story In Learning Dalam Meningkatkan Kemampuan Bahasa Reseptif Bagi Anak Usia Dini. *JAPRA (Jurnal Pendidikan Raudhatul Athfal)*, 5(1), 48-61.. <https://doi.org/10.15575/japra.v5i1.16914>