

Media Ular Tangga sebagai Media Pembelajaran terhadap Pengembangan Kosakata Anak Usia Dini

Tasya Kania Putri¹, Komala²

¹ Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan (IKIP) Siliwangi, Cimahi, Indonesia

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

¹ tasyakania96@gmail.com, ² komalaikipsiliwangi@ikipsiliwangi.ac.id

INFO ARTIKEL Diterima: 22/04/2024; Direvisi: 06/05/2024; Disetujui: 12/05/2024

ABSTRAK

KATA KUNCI

Ular Tangga;
Kosakata

Kefasihan kosakata sangat penting bagi anak usia dini, karena dengan banyaknya pembedaharaan kosakata yang dimiliki, akan berpengaruh pada kemampuan bicarannya, akan tetapi pembelajaran mengenai kosakata ini dirasa kurang menyenangkan bagi anak. Hal ini diakibatkan oleh beberapa faktor baik dari guru maupun media dan metode pembelajaran yang digunakan sebagai pendukungnya. Sehingga dengan adanya media ular tangga ini dapat membantu anak dalam proses pembelajaran mengenai pengembangan kosakata, maka dari itu penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses penerapan media ular tangga dalam mengembangkan kosakata anak kelompok B di Pos PAUD AI-Ikhlas. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Subyek dalam penelitian ini adalah anak kelompok B usia 5-6 tahun sebanyak lima orang anak dan teknik pengumpulan data pada penelitian ini melalui teknik observasi, pengolahan data yang telah dikumpulkan, dianalisis menggunakan reduksi data, display data dan menarik kesimpulan. Penerapan media ini dilakukan dengan cara membiarkan anak menyusun setiap ular tangga sesuai dengan urutan huruf lalu anak memainkannya dan menjadi bidak utama untuk melewati setiap kotak yang terdapat kosakata, lalu anak membaca setiap kata yang telah dilewatinya. Berdasarkan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dengan adanya penerapan media ular tangga dapat membantu anak dalam mengembangkan kosakatanya sehingga anak sudah mampu memahami dan menyebutkan setiap kata dengan benar yang terdapat dalam media ular tangga.

ABSTRACT

KEYWORDS

Snake Ladder;
Vocabulary

Vocabulary fluency is very important for early childhood because the amount of vocabulary they have will affect their speaking ability, but learning about this vocabulary is not fun for children. This is caused by several factors, both from the teacher and the media and learning methods used to support it. So the snake and ladder media can help children learn about vocabulary development; therefore, this study aims to determine the process of applying snake and ladder media to developing group B vocabulary at the AI-Ikhlas PAUD Post. This study used the descriptive-qualitative method. The subjects in this study were children in group B aged 5-6 years as many as 5 people and the data collection techniques in this study were through observation techniques, processing the collected data, analyzing using data, displaying data, and drawing conclusions. The application of this medium is done by letting the child arrange each ladder according to the order of the letters, then playing it and becoming the main pawn to pass each box that contains vocabulary, and then the child reads every word he passes. Based on the results of this study, show that the application of snake ladder media can help children develop their vocabulary so that children are able to understand and correctly pronounce every word contained in snake ladder media.

PENDAHULUAN

Pada usia 0-6 tahun bisa dikatakan dengan masa *golden age* karena pada masa ini sel-sel otak anak dapat berkembang dengan sangat cepat, anak mengalami perkembangan pada berbagai aspeknya, perkembangan anak tidak berkembang secara bersamaan namun akan bertahap sesuai dengan perkembangannya. Di masa ini pun terjadi kematangan pada

fungsi psikis baik secara Bahasa, sosial maupun emosional yang bisa menanggapi rangsangan-rangsangan yang diterima di lingkungan sekelilingnya. Pada masa ini anak mampu menerima segala suatu rangsangan secara optimal dan mengalami perkembangan dalam proses yang sangat cepat, masa perkembangan yang luar biasa untuk mendapatkan stimulus, oleh karena itu perkembangan seorang anak membutuhkan dorongan yang terdapat dari orang-orang di sekelilingnya. Terdapat banyak cara untuk anak berkembang dari setiap berbagai aspek, terutama melalui Pendidikan anak usia dini sama seperti halnya yang disebutkan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 (dalam Muspawi, Suryani & Rahayu, 2020) perihal system Pendidikan Nasional yang berkaitan pada Pendidikan Anak Usia Dini yang tertulis pada pasal 1 ayat 14 menegaskan bahwa Pendidikan Anak Usia dini artinya upaya-upaya pelatihan yang harus diberikan pada anak sejak awal lahir hingga berusia enam tahun melalui rangsangan-rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan jasmani serta rohani, sehingga anak mempunyai kesiapan untuk memasuki jenjang pendidikan yang selanjutnya.

Dengan adanya Pendidikan anak usia dini dapat menumbuhkan kemampuan & keterampilan Bahasa pada anak usia dini, diperlukannya stimulus dari orang-orang yang berada di sekitarnya, karena bahasa merupakan suatu gagasan atau ide yang mampu menciptakan setiap konsep dalam kategori berpikir. Bahasa pun merupakan suatu komunikasi yang sangat penting di dalam suatu kehidupan, karena Bahasa dapat berfungsi untuk mengeluarkan setiap ide ide, mengungkapkan isi hati dan pikiran kepada lawan bicara dan juga sebagai alat komunikasi yang mampu memahami perasaan dan pikiran setiap lawan bicara.

Menurut Muspawi, Suryani & Rahayu, (2020) perkembangan Bahasa terbagi sebagai tiga perkembangan, ada perkembangan kosakata dan perkembangan semantic dan sintatik. Di dalam perkembangan Bahasa terdapat aspek-aspek yang yang dapat di kembangkan, yaitu penguasaan kosakata yang mana akan berpengaruh pada persiapan anak dalam dalam menghadapi jenjang Pendidikan yang selanjutnya. Sejalan dengan pendapat Herlina & Aprianti, (2021) menyampaikan bahwa bahasa ialah salah satu keutamaan dalam berkomunikasi bersama lawan bicara, bahasa verbal merupakan bahasa yang sering digunakan pada saat berkomunikasi, sebab dengan bahasa verbal dapat menyampaikan suatu tujuan dan maksud pada lawan bicara dengan menggunakan susunan kata yang jelas, praktis dan mudah dipahami.

Maka dari itu agar anak mampu menyampaikan maksudnya dengan jelas, penggunaan bahasa yang baik dan benar sangat penting. Salah satu cara untuk meningkatkan Bahasa anak yaitu anak harus mampu menguasai setiap kosakata, melalui media ular tangga mampu membuat anak semakin bersemangat dalam mengikuti kegiatan yang dilakukan sehingga anak merasa senang dalam melakukan pembelajaran.

Kefasihan kosakata dapat mempengaruhi keterampilan berbahasa seseorang seperti keterampilan menyimak, mendengarkan, membaca, dan menulis. sehingga kehidupan anak menjadi semakin kompleks, kosakata bahasa terus berubah dan berkembang. Oleh karena itu, penting untuk merangsang kosakata sejak usia dini kepada anak, meningkatkan penguasaan kosakata anak pun dapat dilakukan melalui stimulus yang diberikan dengan kegiatan bermain sambil belajar.

Menurut Suarjana (dalam Ilhami, Fitri & Ramdhani, 2019) mengungkapkan bahwa anak usia dini bisa mengkaji dua jenis kosakata, yang pertama umum dan kosakata khusus. Kosakata umum ialah yang bisa dipergunakan dalam banyak nya situasi, seperti kata benda, kata kerja, kata sifat dan kata keterangan, sedangkan kosakata khusus yang digunakan dalam situasi tertentu, seperti kata warna, kata jumlah, dan kata waktu. Sejalan dengan pendapat Syamsiah & Diana (2022) pengembangan kosakata anak pada dasarnya

dipandang sangat penting, baik dari sebuah siklus pembelajaran suatu bahasa juga peningkatan-peningkatan kemampuan anak dari suatu bahasa yang sudah dipahaminya. Dengan adanya pengembangan kosakata yang baik dapat meningkatkan kemampuan anak pada aspek perkembangan bahasanya.

Pada saat melakukan pembelajaran kosakata pada anak usia dini dilakukan dengan cara bermain agar pembelajaran dirasa menyenangkan, anak merasa tidak bosan pada saat melakukan pembelajaran. Karna Bermain sambil belajar merupakan inti dari proses pembelajaran anak usia dini, dengan adanya media anak dapat mengembangkan berbagai macam aspek perkembangannya. menurut Lusiana & Aprianti (2021) dengan adanya kegiatan bermain, diharapkan dapat menstimulasi aspek-aspek perkembangan anak sehingga dapat meningkat sesuai dengan tahapan usianya, sejalan dengan pendapat Andayani (2021) kegiatan bermain merupakan salah satu hal yang sangat disenangi oleh anak usia dini, maka dari itu kegiatan bermain dirasa tepat dilakukan dalam kegiatan pembelajaran anak terutama dalam masa perkembangannya yang mencakup pada aspek-aspek perkembangan anak. Namun berdasarkan observasi yang dilakukan sebelumnya pada anak kelompok B di pos paud al-ikhlas, masih kurangnya penguasaan kosakata yang dimana anak-anak hanya mengetahui kosakata yang dipelajarinya melalui sebuah media poster dan buku bacaan, anak pun belum mampu memahami setiap kata yang terdapat dalam kosakata yang di ketahuinya. Adapun faktor permasalahan lainnya, seperti kurangnya media yang mendukung dalam pembelajaran mengenai penguasaan kosakata, media yang digunakan dalam pembelajaran kosakata yaitu sebuah media poster sehingga dalam penguasaan kosakata terdapat kekurangan, maka dari itu perlu adanya sebuah media yang dapat mengstimulus kosakata anak dengan baik melalui pemanfaatan media yang mendukung.

Dari permasalahan yang ditemui, peneliti tertarik untuk memberikan alternatif untuk anak dalam mengembangkan kosakata yaitu menggunakan media permainan ular tangga yang sudah dimodifikasi agar mampu mengembangkan penguasaan kosakata anak melalui permainan ular tangga tersebut, dalam permainan ular tangga tersebut anak menjadi bidak utama sehingga anak harus melewati setiap kotak-kotak yang berisikan kosakata khusus sehingga jika anak terhenti di salah satu kotak tersebut anak harus menyebutkan kosakata yang terdapat di dalamnya. dengan adanya permainan ular tangga ini semoga dapat mempermudah anak dalam pembelajaran kosakata,

Sesuai dengan penelitian Dewi (dalam Asadi & Suryana, 2020) dimuat dalam artikelnya bahwa metode bermain dan permainan sebagai media pembelajaran untuk perkembangan kognitif anak sehingga pada hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan dari 60% hingga 85% terhadap anak dalam penggunaan permainan ular tangga. Maka dari itu tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengembangan kosakata anak melalui penerapan media ular tangga.

METODOLOGI

Dalam penelitian ini, penelitian menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif, berdasarkan pendapat Rosalina & Sumitra (2022) mendefinisikan bahwa penelitian kualitatif merupakan salah satu cara yang digunakan dalam melaksanakan penelitian yang didasari oleh pertanyaan-pertanyaan dan juga pendekatan, dilakukan ketika pada saat melakukan kegiatan meneliti keadaan obyek yang alami, peneliti berperan sebagai instrumen kunci, sehingga cara mengumpulkan data yang didapat yaitu melalui gabungan antara perolehan data, cenderung data kualitatif, analisisnya memiliki sifat kualitatif hasil pada penelitiannya bersifat memahami makna, dan juga fenomena.

Berdasarkan dengan hasil nyata yang berada di lapangan dan di jelaskan dalam bentuk suatu gejala dan peristiwa yang terjadi. Penelitian ini dilakukan pada Tahun ajaran

2021-2022 Semester 2. Bertempatan di lembaga Pos PAUD Al-Ikhlas yang beralamatkan di kota Bandung dengan subjek penelitiannya adalah lima orang peserta didik.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu menggunakan observasi untuk mengumpulkan data-data penelitian melalui pengamatan terhadap kondisi pada saat penelitian berlangsung. Teknik pengolahan data ini terdiri dari reduksi data yang mampu memberikan gambaran yang lebih spesifik dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data serta mencari data tambahan jika diperlukan, lalu penyajian data merupakan hasil-hasil yang dapat disusun untuk memberikan kemungkinan adanya penarikan kesimpulan maupun pengambilan tindakan. Data yang sudah didapat lalu di analisis reduksi data, display data dan menarik kesimpulan yang kemudian dirangkum dan disusun oleh peneliti secara sistematis dari tahap awal penelitian hingga akhir penelitian dan dapat ditarik kesimpulan dalam bentuk paparan sesuai dengan kondisi penelitian dan tujuan penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan peneliti di Pos PAUD Al-Ikhlas, bahwa penerapan media ular tangga untuk mengembangkan kosakata anak usia 5-6 tahun belum pernah dilakukan di lembaga tersebut. Kegiatan pembelajaran kosakata hanya dilakukan menggunakan poster dan buku bacaan saja sehingga anak cenderung bosan pada saat melakukan pembelajaran tersebut. sehubungan dengan adanya permasalahan diatas, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penerapan media ular tangga terhadap pengembangan kosakata anak usia 5-6 tahun di Pos PAUD Al-Ikhlas. peneliti berharap dengan adanya media ular tangga ini dapat membantu anak dalam proses pembelajaran kosakata.

Respon anak terhadap media ular tangga pada saat melakukan proses penerapan media ular tangga terbilang cukup baik, anak-anak sangat senang dan antusias pada saat melakukan kegiatan bermain ular tangga. Media ular tangga ini ditata dengan beberapa warna di setiap kotak, setiap kosakata mempunyai warna yang berbeda dan juga sebuah boneka-boneka yang sesuai dengan kosakata tersebut. metode yang digunakan selama penerapan media ular tangga menggunakan metode bermain, karna dengan bermain ini anak tidak akan merasa jenuh pada saat melakukan pembelajaran, metode bermain pun dirasa sangat cocok digunakan pada pembelajaran anak usia dini.

Pada saat melakukan observasi, hal pertama yang dilakukan yaitu mengamati bagaimana karakter anak, berbicara mengenai tema rekreasi dan subtema kebun binatang. Setelah itu membahas mengenai apa saja yang terdapat di dalam kebun binatang lalu anak menyebutkannya satu persatu secara bergiliran. Setelah melakukan kegiatan tersebut kemudian memperkenalkan media ular tangga yang berisikan, kosakata dan juga sebuah gambar-gambar binatang. Setelah anak mengenal nama-nama kelompok binatang, maka selanjutnya anak diberi tahu tentang permainan ular tangga dan aturan main yang harus diikuti dan dipatuhi, peneliti mengajak anak untuk bermain ular tangga, Dalam permainan ular tangga anak akan secara bergantian melompati setiap kotak sesuai dengan isi bulatan dadu yang telah anak lemparkan, pada permainan ular tangga ini anaklah yang menjadi bidak utama untuk melompati setiap kotak ular tangga tersebut.

Berikut adalah hasil dari kegiatan observasi mengenai penerapan media ular tangga terhadap pengembangan kosakata yang telah dilakukan peneliti:

1. R (6 tahun) berdasarkan pada penelitian menggunakan media ular tangga, R masih kesulitan pada saat menyebutkan kata yang terdapat dalam ular tangga tersebut. selain dari kesulitan menyebutkan kata, R pun masih belum mengetahui

- macam-macam huruf konsonan secara keseluruhan. Sehingga untuk dapat menyebutkan setiap kosakata yang ada R masih berbantuan teman dan boneka-boneka yang sesuai dengan setiap kosakata tersebut.
2. K (6 tahun) pada saat penelitian media ular tangga K sudah mampu menyebutkan setiap kosakata yang terdapat dalam ular tangga K sudah mampu dan tepat pada saat pengucapan dan pengejaan, sampai pada menyebutkan kelompok kosakata yang memiliki bunyi huruf yang sama K sudah mampu.
 3. G (6 tahun) pada saat penelitian G sudah mampu menyebutkan kata walaupun masih dengan ejaan namun untuk menyebutkan kelompok kata yang mempunyai awalan huruf sama G masih belum mampu.
 4. S (6 tahun) pada saat penelitian S sudah mampu menyebutkan kosakata dengan tepat walau masih dengan ejaan dan bantuan dari temannya. Tetapi S sudah mampu menyebutkan kelompok kata yang memiliki awalan yang sama.
 5. K (6 tahun) K sudah mampu menyebutkan kata dengan tepat namun pada saat menyebutkan kelompok kosakata yang memiliki awalan huruf yang sama, K mampu menyebutkannya dengan berbantuan teman.

Dari hasil pengamatan yang telah dilakukan oleh peneliti diperoleh hasil pengembangan pembendaharaan kosakata, dimana anak mengetahui berbagai kosakata melalui kegiatan pembelajaran dengan menerapkan media ular tangga hal ini menunjukkan bahwa dengan digunakannya media ular tangga dalam pembelajaran dapat mengembangkan kosakata pada anak. Pembelajaran yang dilakukan melalui kegiatan bermain ini membuat anak merasa tidak jenuh, dan juga tidak membosankan.

Hal ini sebagaimana pendapat menurut Wati (2020) media permainan ular tangga adalah suatu permainan tradisional yang bisa digunakan dalam suatu proses pembelajaran anak usia dini, dalam penggunaan media ini dapat disesuaikan dengan karakteristik anak dengan bertujuan untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran. Sebagaimana media ular tangga yang digunakan dalam penelitian ini adalah media ular tangga untuk mengembangkan kosakata pada anak.

Menurut Aguselly (2019) pemahaman kosakata sangatlah penting bagi anak usia dini, karena dengan anak mampu memahami dan menguasai setiap kosakata, anak mampu berkomunikasi dengan baik serta dapat memahami apa yang dikomunikasikan dengan baik. Melalui penerapan media ular tangga dengan muatan materi kosakata inilah anak dapat mengembangkan pembendaharaannya sehingga penerapan media ini sangat efektif dalam pembelajaran kosakata pada anak adapun media ular tangga ini memiliki beberapa keunggulan diantaranya melalui penerapan media ular tangga ini anak dapat belajar kosakata sambil bermain, anak tidak belajar sendiri, melainkan belajar melalui berkelompok, memudahkan anak belajar karena dibantu dengan gambar-gambar yang terdapat dalam media permainan ular tangga.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan media ular tangga terhadap pengembangan kosakata anak usia 5-6 tahun dapat memudahkan anak terhadap pembelajaran mengenai kosakata. Dengan adanya media ular tangga kemampuan kosakata anak dapat bertambah dan juga anak mampu menyebutkan huruf konsonan secara tepat. Selama proses penerapan media ular tangga ini antusias anak sangatlah senang ketika menggunakan media ular tang ini, media ular tangga ini digunakan dengan metode bermain secara berkelompok. Dalam kegiatan penerapan media ular tangga, anak menyusun ular tangga tersebut sesuai alafabet a-z, sehingga anak mampu mengurutkan dan menyusun ular tangga tersebut lalu setelah tersusun dengan tepat anak dapat

menggunakan media ular tangga tersebut dan menyebutkan berupa kosakata yang terdapat di dalam ular tangga tersebut dengan tepat.

REFERENSI

- Aguselly, D., & Irdamurni. (2019). Upaya meningkatkan kosakata melalui permainan ular tangga pada anak tunarungu. *Ranah Research : Journal of Multidisciplinary Research and Development*, 2(1), 58-66. Retrieved from <https://jurnal.ranahresearch.com/index.php/R2J/article/view/194>
- Andayani, S. (2021). Bermain sebagai sarana pengembangan kreativitas anak usia dini. *JURNAL AN-NUR: Kajian Ilmu-Ilmu Pendidikan Dan Keislaman*, 7(01), 230-238. <http://journal.an-nur.ac.id/index.php/annur/article/view/87>
- Asadi, H., & Suryana, D. (2020). Studi deskriptif pengaruh permainan snakes and ladders terhadap pengenalan kosakata bahasa inggris anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(3), 2993–3006. <https://doi.org/10.31004/jptam.v4i3.802>
- Syamsiyah, L., Diana, D. (2022). Efektivitas media fuzzy felt untuk meningkatkan kosakata anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 2700-2710. [10.31004/obsesi.v6i4.1803](https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.1803)
- Herlina, E., & Aprianti, E. (2021). Implementasi pembelajaran daring dalam meningkatkan kemampuan bahasa anak dengan metode bercakap-cakap melalui media balon pintar pada kelompok a di paud senyum ananda bandung. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 4(6), 647-656. <https://doi.org/10.22460/ceria.v4i6.p%25p>
- Ilhami, B. S., Fitri, B. F. H., & Ramdhani, S. (2019). Permainan kuda bisik untuk meningkatkan kemampuan pembendaharaan kosakata anak usia 5-6 tahun. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(2), 101-108. <https://doi.org/10.17509/cd.v10i2.19866>
- Lusiana, M., & Aprianti, E. (2021). Pembelajaran daring untuk meningkatkan perkembangan bahasa melalui kegiatan bermain dadu huruf pada kelompok b di tk ikhsan muslimin bandung. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 4(6), 706-713. <https://doi.org/10.22460/ceria.v4i6.p%25p>
- Muspawi, M., Suryani, I., & Rahayu, A. Y. (2020). Penerapan permainan scrabble untuk meningkatkan penguasaan kosakata anak. *Jurnal Sains Sosio Humaniora*, 4(1), 1-9. [10.22437/jssh.v4i1.9761](https://doi.org/10.22437/jssh.v4i1.9761)
- Rosalina, R., & Sumitra, A. (2022). Pembelajaran melalui media audio visual dalam mengembangkan kemampuan kosa kata bahasa pada anak usia dini. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 5(3), 23 <https://doi.org/10.22460/ceria.v5i3.10447>
- Wati, A. (2021). Pengembangan media permainan ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 68-73. <https://ummaspul.e-journal.id/MGR/article/view/1728>