

UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF MELALUI PERMAINAN ALPHABETIC LADDER SNAKE PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI RA SALAFIYAH WONOYOSO

Wafi Maulida Laeli^{1*}, Nahdiyah Hidayah²

¹Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Ma'arif Nahdlatul Ulama Kebumen, Indonesia

*Corresponding author email: wafimaulidalaeli20@gmail.com

Article History

Received: 16 May 2024

Revised: 23 May 2024

Published: 31 May 2024

ABSTRACT

This research aims to apply the alphabet snake and ladder game in an effort to improve the ability to recognize letters in children aged 5-6 years at RA Salafiyah. Alphabet snakes and ladders is a game tool that has been modified from the numbers snakes and ladders game to the letters snakes and ladders game. The research method used is classroom action research. The method used uses the Kemmis and Taggart cycle model which consists of four stages (planning, action, observation and reflection). Data collection was carried out by observation, interviews and documentation. The results of the research show: 1) the application of the alphabet snakes and ladders game in an effort to improve the ability to recognize letters was carried out in two cycles. 2) the results of implementing the alphabet snakes and ladders game in an effort to improve the ability to recognize letters experienced a significant increase and were able to improve the ability to recognize letters at RA Salafiyah Wonoyoso. The increase in the ability to recognize letters seen from pre-action or initial ability was 35%, increased to 54% in cycle I and increased to 81% in cycle II.

Keywords: *Alphabetic Ladder Snake Game, Ability to Recognize Letters, Early Childhood.*

Copyright © 2024, The Author(s).

How to cite: Laeli, W. M., & Hidayah, N. (2024). Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Permainan Alphabetic Ladder Snake Pada Anak Usia 5-6 Tahun di RA Salafiyah Wonoyoso. *NUSRA : Jurnal Penelitian Dan Ilmu Pendidikan*, 5(2), 855–861. <https://doi.org/10.55681/nusra.v5i2.2802>



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

LATAR BELAKANG

Di Indonesia pendidikan dimulai sejak anak usia dini. Usia dini atau yang biasa disebut dengan (the Golden Age) biasa diartikan sebagai masa keemasan. Oleh karena itulah pada masa keemasan anak usia dini dapat kita stimulus dengan berbagai pendidikan dan kemampuan yang dibutuhkan oleh anak itu sendiri. Menurut Asrori (2020:44) Perkembangan bahasa merupakan sebuah proses perubahan dimana anak belajar mengenal, memakai, dan menguasai tingkat yang lebih tinggi dari berbagai aspek bahasa dan berbicara. Perkembangan kemampuan berbahasa bertujuan agar anak mampu berkomunikasi secara lisan dengan lingkungannya. Yus (2015:70) menjelaskan bahwa perkembangan bahasa merupakan kemampuan dalam menggunakan bahasa untuk menyampaikan gagasan tentang dirinya dan memahami orang lain serta untuk mempelajari kata-kata baru. Perkembangan bahasa anak usia 4-6 tahun meliputi kemampuan penggunaan kata penghubung, keterangan objek/subjek, kata kerja dasar, kata keterangan, kalimat yang menunjukkan tingkat perbandingan, mendengarkan cerita yang panjang, bercerita, membaca, dan menulis. Perkembangan bahasa mencakup banyak hal sehingga orang tua atau pendidik harus mampu menstimulus perkembangan bahasanya mulai dari yang paling mendasar. Menurut Hurlock dalam Asrori (2020:45) perkembangan bahasa anak usia dini ditempuh melalui cara sistematis dan berkembang bersama-sama dengan pertambahan usianya. Kefasihan anak dalam berbahasa menjadi PR penting bagi orang tua dan pendidik karena hal yang mendasari kefasihan berbahasa adalah kemampuan anak dalam membedakan huruf atau mengenal huruf. Peneliti berharap pada anak

agar dapat belajar mengenai kemampuan mengenalhuruf. Alasannya guna mengasah kemampuan berbahasa anak yaitu melalui kemampuan anak dalam mengenal huruf dengan baik sehingga anak dapat membedakan antara huruf yang satu dengan yang lainnya dan dapat menyebutkan satu-persatu dengan jelas dan merangkainya menjadi kata yang bermakna. Melalui observasi yang dilakukan di RA Salafiyah Wonoyoso tentang kemampuan mengenal huruf pada anak usia 5 sampai 6 Tahun belum mencapai standar Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA), yaitu dengan memperoleh hasil 9 anak yang sudah mampu dari 26 anak di dalam kelas yang bisa mengenal huruf dengan baik. Masih ada anak yang masih keliru dalam menyebutkan huruf, bahkan hanya untuk menyebutkan huruf di awal nama anak tersebut anak tersebut belum bisa. Pembelajaran mengenai pengenalan huruf dalam upaya mengenal huruf di RA Salafiyah Wonoyoso masih kurang optimal, karena penggunaan medianya yang masih kurang sesuai dengan materi, sehingga motivasi anak dalam mengikuti pembelajaran menurun. Ketepatan menggunakan metode pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan anak diantaranya dalam meningkatkan kemampuan anak pada aspek bahasa yaitu mengenal huruf. Merupakan salah satu keutamaan yang harus digunakan untuk meningkatkan kemampuan dalam aspek mengenal huruf yaitu menggunakan sebuah permainan yang menyenangkan sehingga anak dapat belajar lebih fokus dan lebih semangat. Hal ini dibuktikan dari hasil penelitian Aprilia Nurul Fatimah (2021) dengan judul “Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Permainan Ular Tangga pada Kelompok B” dimana permainan ular tangga dapat meningkatkan

kemampuan mengenal huruf pada anak usia 5-6 Tahun. Diperkuat juga di RA Salafiyah Wonoyoso Juga belum pernah menggunakan permainan ular tangga dalam upaya peningkatan kemampuan mengenal huruf. Berdasarkan jurnal dari Yeti Sukmawati yang berjudul upaya meningkatkan kemampuan mengenal huruf melalui permainan kartu huruf bahwa terlambatnya perkembangan bahasa anak yaitu mengenal huruf bisa dipengaruhi oleh banyak hal seperti kemampuan guru, fasilitas sekolah dan siswa. Mengenalkan huruf kepada anak usia dini akan lebih maksimal apabila diberi dukungan guru dan orang tua. (Astuti, dalam Rahayuningsih, 2019:23).

Dalam upaya meningkatkan kemampuan mengenal huruf di RA Salafiyah Wonoyoso selama ini sudah menggunakan metode demonstrasi. Seharusnya dengan metode tersebut anak didik sudah mampu menyebutkan huruf dan juga mengenal huruf dengan baik. Namun dalam kegiatan pembelajaran pun anak didik belum mampu menyebutkan ataupun menunjukkan huruf sesuai standar pencapaian anak, banyak anak yang masih melihat papan tulis ketika menulis hari, ataupun banyak anak yang bahkan tidak tau huruf awal dari nama sebuah objek, baik buah, hewan, ataupun namanya sendiri.

Berdasarkan jurnal oleh Fatimah AN, bahwa kemampuan mengenal huruf dapat di tingkatkan menggunakan permainan ular tangga. Permainan ular tangga menjadi sebuah permainan yang menyenangkan dan dapat di terima oleh anak. Berdasarkan hal tersebut dapat di ajukan pendapat bahwa kemungkinan besar menggunakan permainan ular tangga modifikasi dalam kemampuan mengenal huruf mampu di tingkatkan. Kemampuan mengenal huruf

dapat di tingkatkan menggunakan permainan yang menyenangkan (Eric Okta Viani, dkk, 2023).

Permainan merupakan aktivitas yang membuat seorang anak anak menjadi bersemangat dan senang. Permainan merupakan sesuatu yang dilakukan untuk bermain oleh anak (Sattellemair & Ratey, 2014; Linch, 2015). Selain itu permainan juga merupakan sebuah alat pendidikan karena memberikan rasa kepuasan, kegembiraan, dan kebahagiaan.

Permainan ular tangga adalah permainan dimana pemain yang menempati kotak ular diharuskan turun dan pemain yang menempati tangga harus naik. Selain berisi kotak papan permainan ini juga dilengkapi dengan ular dan tangga ada nomor nomor tertentu secara acak. Pemain yang berada pada kotak ekor ular harus turun menggerakkan punya ke kepala ular, begitupun pemain yang berada pada kotak tangga harus menaiki nya hingga ke ujung tangga. Aturan yang sederhana menyebabkan permainan ini banyak diminati berbagai kalangan sehingga dirasa memudahkan apabila diterapkan dalam pembelajaran (Sidik, 2024 : 24).

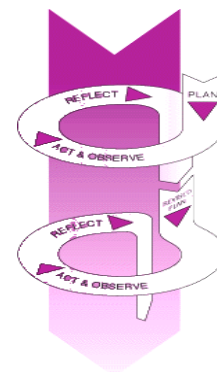
Permainan modifikasi adalah permainan yang beberapa aturannya telah diubah untuk disesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan pemainnya, pengalaman khusus para pemain, fasilitas dan perlengkapan yang tersedia. Permainan modifikasi bertujuan untuk meningkatkan minat, partisipasi, keterampilan motorik, bahasa, kerjasama, kreativitas, dan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran. permainan dapat dilaksanakan untuk mencapai suatu tujuan dalam pembelajaran dalam hal ini untuk membantu perkembangan anak. (Kusbudiah, 2014; Essa, 2014:256). Dengan adanya modifikasi

suatu permainan berpotensi menjadi sebuah permainan yang lebih menyenangkan. Selain menyenangkan sebuah permainan juga bisa digunakan dalam proses pembelajaran untuk memodifikasi permainan seseorang membutuhkan kreativitas yang tinggi agar permainan yang dimodifikasi dapat lebih bermanfaat sesuai kebutuhan. Modifikasi permainan harus lebih baik berdasarkan kebutuhan daripada permainan aslinya permainan yang sudah dimodifikasi diharapkan mampu menunjang kebutuhan pemain, baik dari segi kesenangan atau pun dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, peneliti memiliki keinginan untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia 5-6 tahun. Melalui permainan yang menyenangkan yaitu *Alphabetic Ladder Snake*. Berdasarkan penjelasan sebelumnya kemudian penulis mengambil judul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Permainan *Alphabetic Ladder Snake*”. Berdasarkan pemaparan di atas dan hasil observasi yang sudah dilakukan di RA Salafiyah Wonoyoso, masih terdapat anak yang belum mengenal huruf dengan baik dikarenakan pembelajarannya yang monoton sehingga kurang menyenangkan, media yang digunakan juga kurang menarik bagi anak. Selama ini permainan *alphabetic ladder snake* belum pernah digunakan dalam pembelajaran. Berdasarkan faktor tersebut, maka peneliti ingin menerapkan permainan *alphabetic ladder snake* dalam upaya meningkatkan kemampuan mengenal huruf di RA Safiyah dan ingin membuktikan apakah permainan *alphabetic ladder snake* mampu meningkatkan kemampuan mengenal huruf mengingat permainan ini telah dirancang dan dimodifikasi sebaik mungkin sesuai kebutuhan anak.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di RA Salafiyah Wonoyoso pada tahun ajaran 2023/2024. Penelitian ini ditujukan pada anak usia 5 sampai 6 tahun yang berjumlah 26 anak. Tujuan penelitian ini yaitu untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak menggunakan permainan *alphabetic ladder snake*. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas menggunakan model *Kemmis and Mc Taggart*. perencanaan penelitian tindakan kelas ini menggunakan dua siklus, siklus I sebanyak empat kali dan siklus II empat kali. hal ini sebagai dasar untuk memecahkan masalah. apabila nanti pada siklus pertama belum tercapai maka dilanjutkan pada siklus kedua dan seterusnya hingga tercapai tujuan penelitian. teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini ialah teknik analisis deskriptif kuantitatif.



Gambar 1: Alur PTK Model Kemmis & Mc Taggart (Afandi, 2013).

Siklus I

- 1) Perencanaan
- 2) Pengamatan dan Tindakan
- 3) Refleksi

Siklus II

- 1) Perencanaan
- 2) Pengamatan dan Tindakan
- 3) Refleksi

Sesuai dengan penelitian tindakan kelas, tingkat keberhasilan jika tindakan berupa ke

arah perbaikan. Dalam penelitian ini yang digunakan yaitu pada rubrik penilaian skor minimal 3 berarti baik dalam mengenalhuruf dan dikatakan rapi, teliti dan juga tuntas anak mendapat skor 4.

Tabel 1: Angka yang di Capai

Kategori Penilaian	Angka
BSB	4
BSH	3
MB	2
BB	1

Sehingga anak dapat dikatakan sangat baik apabila persentase anak dalam mengenal huruf mencapai lebih dari 75% dari jumlah total anak.

Table 2. Presentase Penilaian

Kategori Penilaian	%
Sangat Baik	75 – 100 %
Baik	50 - 75%
Cukup	25 – 50 %
Kurang Baik	0 - 25 %

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dengan menggunakan metode penelitian tindakan kelas model *Kemmis dan Mc Taggart* ini berjudul Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Permainan Alphabetic Ladder Snake pada Anak Usia 5-6 Tahun di RA Salafiyah Wonoyoso yang berjumlah 26 anak yaitu 14 laki-laki dan 12 perempuan. Sebelum tindakan di lakukan, peneliti membuat desain *alphabetic ladder snake* yang akan di gunakan serta mempersiapkan kelengkapan alat dan bahan, baik alat dan bahan yang akan di gunakan untuk permainan ataupun untuk dokumentasi. Dokumentasi menggunakan kamera handpone.



Gambar 2. Alphabetic Ladder Snake

Permainan *alphabetic ladder snake* di desain dengan di sesuaikan dengan kombinasi warna yang menarik serta sesuai dengan kebutuhan anak.



Gambar 3. Kartu Tantangan

Kartu tantangan di dapatkan anak setelah anak melempar dadu dan menjalankan pion. Anak menjawab pertanyaan seperti di gambar sesuai dengan huruf yang anak dapatkan.



Gambar 4: Pelaksanaan Tindakan

Dalam permainan ini jumlah anak yang bermain ada 3-4 anak sesuai peraturan yang ada pada permainan *alphabetic ladder snake*. Anak hompimpa untuk menentukan urutan pelempar dadu. Anak menjalankan pion sesuai angka yang di dapatkan pada dadu saat melempar. Anak mendapat huruf

yang ada dan menyebutkan huruf yang anak dapatkan. Kemudian anak mendapatkan kartu tantangan dan anak menjawab pertanyaan di dalam kartu tantangan.

Tabel 3: Hasil Penilaian Pra Siklus-Siklus I-Siklus II

Pra Sik-	9 anak	BSH-BSB	35%
Pra Sik-	17 anak	BB-MB	65%
Siklus I	14 anak	BSH-BSB	54%
Siklus I	12 anak	BB-MB	46%
Siklus II	21 anak	BSH-BSB	81%
Siklus II	5 anak	BB-MB	19%

Data hasil penilaian Pra Siklus menunjukkan bahwa anak yang sudah mampu mengenal huruf dengan baik berjumlah 9 anak atau hanya 35%, sedangkan anak yang kemampuan mengenal hurufnya masih rendah ada 17 anak atau 65%. Selanjutnya adalah penilaian siklus I. Setelah dilaksanakan siklus 1 sebanyak 4 kali, terjadi peningkatan sebesar 54% yaitu 14 anak dari pra siklus. Selanjutnya dilaksanakan Siklus II.

Data hasil penilaian akhir yaitu siklus 2 yang di laksanakan sebanyak 4 kali menunjukkan peningkatan yang signifikan sebesar 81% dari siklus sebelumnya yaitu sebanyak 21 anak dan anak yang belum mampu mengenal huruf dengan baik hanya ada 5 anak.

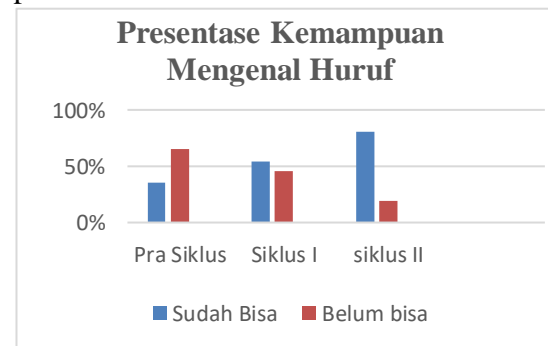
Diagram 1: Presentase Penilaian Kemampuan Mengenal Huruf

Sesuai dengan penelitian tindakan kelas, tingkat keberhasilan jika tindakan berupa ke arah perbaikan. Dalam penelitian ini yang digunakan yaitu pada rubrik penilaian skor minimal 3 berarti baik dalam mengenal huruf dan dikatakan rapi, teliti dan juga tuntas anak mendapatkan skor 4. Sehingga anak dapat dikatakan sangat baik apabila persentase anak dalam mengenal

huruf mencapai lebih dari 75% dari jumlah total anak.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa kemampuan mengenal huruf anak usia 5-6 Tahun di RA Salafiyah Wonoyoso dapat ditingkatkan melalui permainan *alphabetic ladder snake*. Penggunaan permainan *alphabetic ladder snake* memberikan dampak positif dan menjadi permainan yang sesuai. Aturan-aturan yang ada dalam permainan *alphabetic ladder snake* mudah di pahami dan tidak membosankan karena untuk menjalankan permainan anak tidak sendirian tapi dengan minimal 2 anak sehingga anak tidak jenuh. Perkembangan bahasa anak semakin meningkat baik dari segi komunikasinya atau terutama dalam mengenal huruf. kartu tantangan yang ada pada permainan juga melatih anak dari segi tanggung jawab serta melatih fokus anak. Permainan *alphabetic ladder snake* harapannya mampu menjadi permainan yang dapat di gunakan di banyak lembaga pendidikan anak usia dini.



DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, S. (2021). *Penelitian tindakan kelas: Edisi revisi*. Bumi Aksara.
 Asrori, A. (2020). *Psikologi Pendidikan Pendekatan Multidisipliner*.
 Chaer, A., & Agustina, L. (2004). *Sosiolinguistik: pengenalan awal*.

- Fatimah, A. N., & Subandji, S. (2022). *Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Permainan Ular Tangga Pada Kelompok B Di Tk Azzulga Darussalam Jati Jaten Karanganyar Tahun Pelajaran* (Doctoral Dissertation, UIN Surakarta).
- Mahmudah, R. A., & Hasibuan, R. (2017). Pengaruh Media Bentuk Geometri Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Kelompok A Di TK Islam Asfiyah Lidah Wetan Surabaya. *Jurnal PAUD Teratai*, 6(03), 2.
- Julia, J., Wahira, W., & Suriani, S. (2022). Penggunaan Media Kartu Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf di TK Mardi Santosa Sumedang Jawa Barat. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran*, 4(2), 95-103.
- Madyawati, L. (2016). *Strategi pengembangan bahasa pada anak*. Kencana.
- Mujib, F., & Rahmawati, N. (2011). *Metode permainan-permainan edukatif dalam belajar bahasa Arab*. Diva Press.
- Putra, F. P. (2012). *Pembuatan Game Animasi 3d Role Playing Game Untuk Pendidikan Budaya Dengan Unity3d Dan Bahasa Pemrograman C* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).
- Rozalena, R., & Kristiawan, M. (2017). Pengelolaan pembelajaran paud dalam mengembangkan potensi anak usia dini. *JMKSP (Jurnal Manajemen, Kepemimpinan, dan Supervisi Pendidikan)*, 2(1), 76-86.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmawati, Y. (2023). Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Media Kartu Gambar Pada Anak Kelompok A di TK Ibu Duning. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 21923-21932.
- Theobald, M., Danby, S., Einarsdóttir, J., Bourne, J., Jones, D., Ross, S., ... & Carter-Jones, C. (2015). Children's perspectives of play and learning for educational practice. *Education sciences*, 5(4), 345-362.
- Widyastuti, A. (2017). *Kiat jitu anak gemar baca tulis*. Elex Media Komputindo.
- Yus, A. (2011). *Model pendidikan anak usia dini*. Kencana.