



## **Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf melalui Permainan Ular Tangga pada Anak Usia Dini**

**Nurlaila Hayati<sup>1</sup>, dan Masganti Sit<sup>2</sup>**

*<sup>1,2</sup>Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara*

**ABSTRAK.** Berdasarkan pengamatan awal yang dilaksanakan oleh peneliti, di RA AL Fajar Medan Denai ditemukan bahwa banyak pada anak usia dini merasa bosan dengan metode lama yaitu dengan kartu huruf sehingga anak usia dini kemampuan dalam mengenal huruf kurang maksimal maka penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan dalam mengenal huruf pada anak usia dini dengan mempergunakan permainan ular tangga di RA AL-Fajar Medan Denai tahun ajaran 2023/2024. Subjek penelitian ini yakni anak kelompok B yang jumlahnya 14 orang, terbagi atas perempuan berjumlah 7 orang serta laki-laki berjumlah 7 orang. Metode penelitian yang digunakan yaitu metode PTK (class action research), yang menggunakan model Kemmis dan McTaggart dengan menggunakan 2 siklus, dimana hasil dari riset ini memperlihatkan bahwa kapabilitas mengenali huruf pada anak usia dini mampu ditingkatkan dengan signifikan melalui penggunaan permainan ular tangga. Hal ini bisa diamati dari keberhasilan tiap siklus dimana pada siklus I ada 4 anak dari 14 anak (63%) yang dapat mengenal huruf dengan permainan ular tangga sedangkan pada siklus II ada 11 anak dari 14 anak (92%) yang dapat mengenali huruf sangat baik. Kesimpulan pada riset ini yaitu mempergunakan permainan ular tangga mampu menaikkan kemampuan mengenali huruf pada anak usia dini.

**Kata Kunci :** Kemampuan Mengenal Huruf; Anak Usia Dini; Permainan Ular Tangga

**ABSTRACT.** Based on initial observations carried out by researchers, at RA AL Fajar Medan Denai it was found that many early childhood feel bored with the old method, namely with letter cards so that early childhood abilities letters so that early childhood ability in recognizing letters is less than optimal then this research This study aims to improve the ability to recognize letters in early childhood by using snakes and ladders games. early childhood by using snakes and ladders games at RA AL-Fajar Medan Denai school year 2023/2024. The subject of this research is group B children whose number is 14 people, divided into women totaling 7 people and men totaling 7 people. people. The research method used is the PTK (class action research) method, which uses the Kemmis model. research), which uses the Kemmis and McTaggart model using 2 cycles. cycles, where the results of this research show that the ability to recognize letters in early childhood can be improved by using recognizing letters in early childhood can be improved significantly through the the use of snakes and ladders game. This can be observed from the success of each cycle where in the first cycle there were 4 children out of 14 children (63%) who could recognize letters with the snakes and ladders game while in cycle II there were 11 children out of 14 children (92%) who can recognize letters very well. Conclusion. this research is that using the snakes and ladders game can increase the ability to recognize letters in early childhood. recognize letters in early childhood.

**Keyword :** Letter Recognition Skills; Early Childhood; Snakes and Ladders Game

Copyright (c) 2024 Nurlaila Hayati dkk.

✉ Corresponding author : Nurlaila Hayati

Email Address : nurlailahayati782@gmail.com

Received 17 Juli 2024, Accepted 22 Agustus 2024, Published 22 Agustus 2024

## PENDAHULUAN

Kemampuan dalam mengenali huruf adalah salah satu komponen yang penting untuk perkembangan literasi anak usia dini. Pada tahap awal perkembangan AUD membutuhkan dorongan yang tepat untuk menguasai kemampuan ini, yang pada akhirnya akan membantu mereka dalam proses belajar menulis dan membaca. Namun seringkali tantangan muncul, maka dari itu guru perlu mengembangkan metode pembelajaran yang efektif dan bermanfaat bagi mereka. Terlebih lagi, dengan perubahan dinamika pembelajaran, metode yang konvensional sering tidak cukup untuk menghasilkan hasil yang optimal [1]. Oleh karena itu, diharapkan para guru dapat memberikan pelajaran yang menarik agar para anak bersemangat untuk belajar sambil bermain. Anak usia dini sangat tertarik dalam mengetahui segala sesuatu serta mempersiapkan mereka saat hendak belajar membaca di sekolah dasar, karena untuk mengenalkan huruf sangat penting pada anak usia dini [2].

Pentingnya dalam pengenalan huruf kepada anak usia dini Menurut Seefeldt dan Barbara A. Wasik, belajar huruf yaitu bagian mendasar dari kurikulum Taman Kanak-kanak dengan paparan yang berulang-ulang serta bermakna pada kegiatan membaca dan menulis, sehingga anak menjadi terbiasa dengan huruf serta memahami bahwasanya huruf membentuk kata [3]. "Menurut *National Institute for Literacy*, definisi literasi adalah "kemampuan untuk mengidentifikasi bunyi huruf yang tercetak." Hal ini dinyatakan dalam jurnal *Early Childhood Research Quarterly*". Penguasaan huruf dan bunyi pada anak akan menentukan kemampuannya dalam mengeja dan membaca [4]. Menurut Hariyanto menegaskan bahwa dalam mengenalkan huruf pada usia dini sangatlah berguna untuk perkembangan bahasa anak, sebab akan membantu anak usia dini dalam membaca dengan mudah [5].

Kegiatan bermain merupakan metode yang tepat digunakan dalam lembaga PAUD untuk menstimulasi perkembangan anak dengan melakukan kegiatan yang serius namun tetap menyenangkan dan menghibur bagi anak [6]. Permainan ular tangga adalah permainan yang dimainkan oleh 2 orang atau lebih dengan menggunakan dadu dan terdapat kotak-kotak serta gambar tangga dan ular [7]. Penggunaan media pembelajaran ular tangga mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan hal ini akan memicu semangat belajar dan motivasi belajar siswa [8]. Media permainan ular tangga dapat membantu proses belajar dalam pembelajaran tematik dan memberikan pengalaman langsung dalam belajar sambil bermain. Sehingga dalam proses pembelajaran berlangsung peserta didik tidak merasa bosan karena belajar sambil bermain dan melakukan [9].

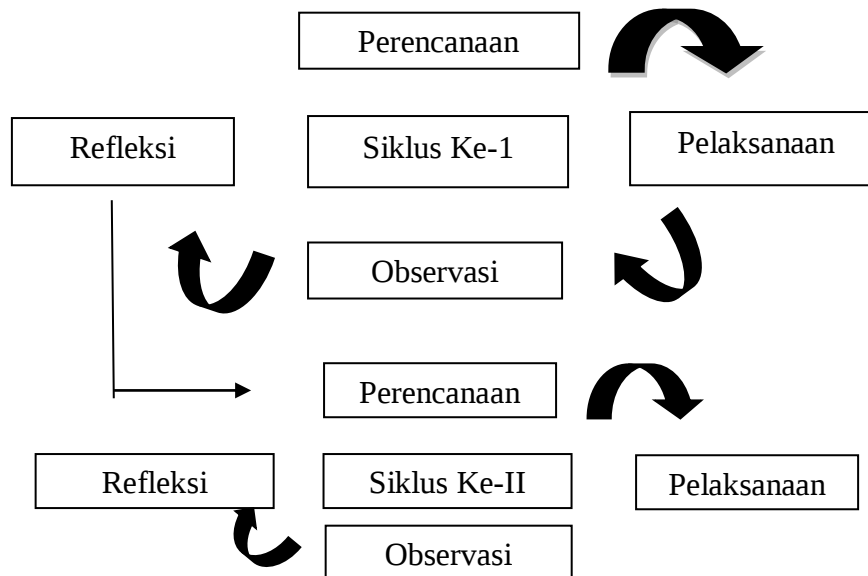
Berbagai penelitian untuk perkembangan kemampuan mengenali huruf pada anak usia dini telah terlaksanakan. Misalnya riset yang dilakukan Latifah menginformasikan bahwasanya kemampuan dalam mengenali huruf hijaiyah untuk anak usia 4-5 tahun dapat ditingkatkan dengan mediasi permainan ular tangga [10]. Sedangkan peneliti Farah menginformasikan bahwa kemampuan dalam membaca di anak usia dini dapat ditingkatkan dengan penggunaan permainan ular tangga [11]. Divia, Heni dan Anita juga menginformasikan bahwa permainan ular tangga memiliki potensi dalam meningkatkan kapabilitas memahami konsep anak usia 1-6 tahun [12].

Sementara peneliti Khomsim dan Rahimmatussalisa Menginformasikan bahwasanya permainan ular tangga dapat membantu perkembangan anak usia dini dalam mengenali kosakata bahasa Inggris [13]. Perbedaan ini dari penelitian pada penggunaan permainan mampu kemampuan mengenal huruf alphabet yang belum pernah dilaporkan oleh para peneliti sebelumnya. satu-satunya permainan tradisional adalah permainan ular tangga yang mempergunakan dadu dengan permainan yang dimainkan langsung oleh siswa. Media ini ditambahkan desain huruf alfabet dan gambar hewan sesuai awalan nama hewan tersebut, sehingga ketika siswa melangkah maju dan berdiri diatas huruf alfabet siswa dapat mengetahui suatu kata atau hewan sesuai huruf tempatnya berdiri. Disini peneliti menggunakan indikator mengenal huruf dengan capaian anak mampu menyebut dan membedakan macam-macam huruf seperti huruf konsonan dan vocal.

Berdasarkan pengamatan awal yang dilaksanakan oleh peneliti dari 14 anak hanya 1 anak yang hanya mengena huruf cukup baik ini artinya hanya 7,14% dari keseluruhan anak, di RA AL Fajar Medan Denai, peneliti menemukan bahwa guru belum sepenuhnya memaksimalkan pemanfaatan media pembelajaran. Guru memperkenalkan media menggunakan kartu huruf. Guru menginstruksikan anak-anak untuk menulis huruf alfabet serta melafalkannya. Pada waktu itu, peneliti mengamati bahwa anak-anak belum dapat membedakan satu huruf dengan huruf lain atau masih terbalik. Meskipun sudah disediakan media oleh pengajar, masih ditemukan sejumlah anak yang tidak mengenali huruf-huruf. Untuk itu, Diperlukan permainan ular tangga yang bertujuan menaikkan kemampuan pengenalan huruf pada anak usia dini dengan permainan ular tangga di RA AL Fajar Medan Denai. Riset ini bertujuan untuk mengeksplorasi potensi permainan ular tangga selaku instrument dalam permainan yang efektif, meningkatkan kapabilitas mengenali huruf terhadap anak usia dini yang merupakan langkah krusial dalam upaya memberi kontribusi yang signifikan untuk pengembangan metode pembelajaran yang inovatif serta dalam meningkatkan kapabilitas mengenali huruf pada anak usia dini.

## **METODE**

Metode dalam riset ini mempergunakan penelitian tindakan kelas. Arikunto menginformasikan penelitian tindakan kelas (PTK) yakni penelitian yang dipergunakan pengajar di dalam kelas, berkolaborasi dengan peneliti melalui refleksi diri, yang lebih merujuk terhadap memperbaiki atau penyempurnaan proses pembelajaran [14]. Subjek penelitian ini yakni 14 orang anak dari Kelompok B RA AL-Fajar Denai di Kecamatan Medan Denai, yang terbagi dari laki-laki berjumlah 7 orang anak serta perempuan sebanyak 7 orang anak. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 30 Mei- 6 juni di RA AL-Fajar Denai Kabupaten Medan Denai pada semester genap tahun ajaran 2023/2024.



**Gambar 1. Siklus PTK Menurut kemmis dan Mc.Tanggrt**

Prosedur dalam melaksanakan Pintervensi kelas ini dilaksanakan dalam pertemuan-pertemuan siklus. Pada siklus 1 dari 14 orang anak hanya 4 anak yang bisa mengenal huruf atau setidaknya pada siklus 1 ini hanya 63% yang bisa. Pada siklus 2 meningkat menjadi 92% atau 11 orang anak yang berhasil mengenal huruf. Pada riset ini penulis menggunakan metode Kemmis dan Mc Tanggrt, yang memuat Perencanaan, Pelaksanaan, Pengamatan serta Refleksi. Teknik dalam mengumpulkan data yang dipergunakan pada riset ini yaitu observasi, yaitu dengan melihat kapabilitas anak untuk mengenali huruf sejalan dengan ketentuan penilaian, yakni anak mampu membedakan huruf satu dengan huruf lainnya. Anak mampu mengidentifikasi berbagai jenis huruf konsonan dan vokal. Selanjutnya akan didata untuk mengelompokkan sesuai penilaiannya yaitu BM (Belum Mampu) atau M (Mampu). Pengamatan akan dilakukan di kelas dengan jumlah siswa sebanyak 14 orang di RA AL Fajar Denai. Wawancara dilaksanakan secara lisan dengan bentuk tanya-jawab pada responden (siswa) yang dipergunakan dalam penilaian yaitu ceklis lembar observasi dalam bentuk pertanyaan terbuka sehingga bisa diketahui kapabilitas pemahaman mengenal huruf terhadap anak usia dini. Memotret kegiatan guru dan anak sepanjang kegiatan pembelajaran berlangsung untuk dokumentasi. Dokumentasi digunakan sebagai pendukung dan penyempurnaan dalam penelitian. Analisis Data ini mempergunakan metode deskriptif kuantitatif pada penelitian ini. Analisis deskriptif kuantitatif dipergunakan agar dapat menganalisis data-data numerik dengan mempergunakan rumus-rumus [15], yakni :

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Penjelasan:

P : Angka persentase

N: Banyak responden (anak)

F : Jumlah yang didapat dari hasil belajar siswa

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas ini diselenggarakan di lokasi RA AL-Fajar Denai yang berlokasi di Kecamatan Medan Denai. Penelitian dilakukan dengan jumlah anak sebanyak 14 orang, dimana terbagi atas perempuan sebanyak 7 orang anak dan laki-laki sebanyak 7 orang anak. pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini dilakukan pada 2 siklus sepanjang tahun ajaran 2023-2024. Tahapan-tahapan pelaksanaan tindakan kelas terbagi atas empat elemen yang terjadi pada satu siklus, yakni perencanaan, pelaksanaan, observasi, serta refleksi, sehingga tujuan yang diinginkan dapat dicapai dengan menggunakan cara yang paling efektif. Analisis data dan refleksi pada siklus I menunjukkan bahwa tingkat pertumbuhan yang diharapkan dalam perkembangan pengenalan huruf belum sepenuhnya tercapai. Tabel berikut ini menampilkan hasil yang diperoleh dari siklus ke-I.

**Tabel.1 Tingkat Perkembangan Mengenal Huruf Anak Siklus I**

| No        | Nama Anak | Jumlah Huruf<br>yang Benar | Skor  | Status<br>Pencapaian |
|-----------|-----------|----------------------------|-------|----------------------|
| 1         | A-01      | 10                         | 38 %  | BM                   |
| 2         | A-02      | 8                          | 31 %  | BM                   |
| 3         | A-03      | 26                         | 100 % | M                    |
| 4         | A-04      | 9                          | 35 %  | BM                   |
| 5         | A-05      | 26                         | 100 % | M                    |
| 6         | A-06      | 12                         | 46 %  | BM                   |
| 7         | A-07      | 14                         | 54 %  | BM                   |
| 8         | A-08      | 26                         | 100 % | M                    |
| 9         | A-09      | 16                         | 62 %  | BM                   |
| 10        | A-10      | 15                         | 58 %  | BM                   |
| 11        | A-11      | 26                         | 100 % | M                    |
| 12        | A-12      | 18                         | 69 %  | BM                   |
| 13        | A-13      | 7                          | 27 %  | BM                   |
| 14        | A-14      | 17                         | 65 %  | BM                   |
| Rata-rata |           |                            |       | 63 %                 |

Berlandaskan hasil pengamatan yang dilaksanakan terhadap Siklus I, ditemukan bahwasanya beberapa anak masih belum mengenal huruf. Hal ini disebabkan karena kurangnya respon anak terhadap guru dan media yang diperkenalkan. Selain itu, kurangnya apresiasi dan reward yang diberikan, mengakibatkan anak kurang antusias dalam mengikuti kegiatan. Oleh karena hal ini terjadi, salah satu tugas yang bisa dilakukan oleh guru sebelum memulai pelajaran yaitu membuat permainan yang menarik dan menjelaskan aturannya sehingga siswa dapat merasakan emosi saat bermain bersama. Dalam konteks teori pembelajaran bahasa, salah satu prinsipnya adalah komitmen total, yang menyatakan bahwa seorang pendidik pula harus mempertimbangkan keadaan emosional, fisik, dan mental siswa mereka saat proses pembelajaran dimulai. Maka dari itu, bisa dinyatakan bahwasanya riset yang sudah diselenggarakan pada siklus I kemudian dilanjutkan ke siklus II supaya kemampuan anak-anak dalam menjelaskan huruf dapat lebih meningkat. Oleh karena itu, para peneliti melanjutkan penelitian di siklus II.



**Gambar 2. Dokumentasi Siklus I**

Pada siklus II, peneliti melaksanakan perbaikan terlebih dahulu yaitu dengan lebih memperhatikan anak, memberikan arahan dan bimbingan dengan sebaik-baiknya sebelum memulai permainan, kemudian peneliti memberikan apresiasi dan semangat serta memberikan hadiah kepada anak agar anak bersemangat dalam bermain. Setelah itu peneliti mengulang kembali seperti di siklus I yakni; perencanaan (*planning*), Pelaksanaan (*acting*), observasi (*observing*), serta refleksi (*reflecting*). Dan terbukti dengan cara tersebut anak dapat meningkat dengan sangat baik. Hasil analisis data dan refleksi menunjukkan bahwa kemajuan yang dicapai dalam mengenal huruf pada anak, khususnya, telah berhasil mencapai target yang sudah diharapkan. Hasil yang didapat dari siklus ke-II bisa diamati dalam tabel di bawah ini.

**Tabel 2. Tingkat Perkembangan Mengenal Huruf Anak Siklus II**

| No        | Nama Anak | Jumlah Huruf yang Benar | Skor  | Status Pencapaian |
|-----------|-----------|-------------------------|-------|-------------------|
| 1         | A-01      | 26                      | 100 % | M                 |
| 2         | A-02      | 18                      | 69 %  | BM                |
| 3         | A-03      | 26                      | 100 % | M                 |
| 4         | A-04      | 16                      | 62%   | BM                |
| 5         | A-05      | 26                      | 100 % | M                 |
| 6         | A-06      | 26                      | 100 % | M                 |
| 7         | A-07      | 26                      | 100 % | M                 |
| 8         | A-08      | 26                      | 100 % | M                 |
| 9         | A-09      | 26                      | 100 % | M                 |
| 10        | A-10      | 26                      | 100 % | M                 |
| 11        | A-11      | 26                      | 100 % | M                 |
| 12        | A-12      | 26                      | 100 % | M                 |
| 13        | A-13      | 15                      | 58 %  | BM                |
| 14        | A-14      | 26                      | 100 % | M                 |
| Rata-rata |           |                         |       | 92%               |

Berlandaskan hasil penelitian yang dilaksanakan terhadap siklus II, Anak-anak sudah menguasai aturan permainan, dapat mengidentifikasi huruf-huruf alfabet A-Z, serta dapat mengeja kata-kata yang mereka dengar secara mandiri tanpa bantuan guru. Selain itu, anak-anak pula telah dapat membedakan huruf vokal dan konsonan. Oleh karena itu, kemampuan mengenal huruf terhadap kelompok B di RA AL Fajar Medan Denai sudah mencapai hasil yang diinginkan, yakni 92%. Maka dari itu, bisa dinyatakan bahwasanya penelitian terhadap siklus II ini telah berakhir dan tidak akan dilanjutkan karena tujuan telah tercapai.



**Gambar 3. Dokumentasi Siklus II**  
**Tabel 3. Hasil Tahap Siklus I Siklus II**

| No        | Nama Anak | Siklus I | Siklus II |
|-----------|-----------|----------|-----------|
| 1         | A-01      | 38 %     | 100 %     |
| 2         | A-02      | 31 %     | 69 %      |
| 3         | A-03      | 100 %    | 100 %     |
| 4         | A-04      | 35 %     | 62%       |
| 5         | A-05      | 100 %    | 100 %     |
| 6         | A-06      | 46 %     | 100 %     |
| 7         | A-07      | 54 %     | 100 %     |
| 8         | A-08      | 100 %    | 100 %     |
| 9         | A-09      | 62 %     | 100 %     |
| 10        | A-10      | 58 %     | 100 %     |
| 11        | A-11      | 100 %    | 100 %     |
| 12        | A-12      | 69 %     | 100 %     |
| 13        | A-13      | 27 %     | 58 %      |
| 14        | A-14      | 65 %     | 100 %     |
| Rata-rata |           | 63 %     | 92 %      |

Dari persentase diatas didapat hasil dari media permainan ular tangga bisa meningkatkan Kapabilitas untuk mengenali huruf pada anak usia dini. Hal ini mengindikasikan dari mendapat hasil siklus I yaitu sebesar 63 % yaitu belum berhasil dan belum memenuhi target keberhasilan sementara siklus II mendapat hasil 92% yakni berhasil. Hal tersebut dikarenakan beberapa factor antara lain, adanya kekompakan antara anak dalam bermain sehingga anak menikmati permainan ular tangga tersebut, adanya perhatian yang diberikan guru dalam permainan serta memberikan apresiasi dan hasiah kepada anak sehingga anak tersebut semakin bersemangat dalam bermain.

Penelitian ini melanjutkan penelitian yang sudah dilaksanakan para peneliti sebelumnya oleh penelitian Latifah menginformasikan bahwasanya kemampuan dalam

mengenali huruf hijaiyah pada anak usia 4-5 tahun bisa ditingkatkan dengan penggunaan permainan ular tangga [10]. Sedangkan peneliti Farah menginformasikan bahwa kemahiran membaca anak usia dini dapat ditingkatkan dengan penggunaan permainan ular tangga [11]. Divia, Heni dan Anita juga menginformasikan bahwa permainan ular tangga memiliki potensi meningkatkan kemampuan memahami konsep anak usia 1-6 tahun [12]. Sementara peneliti Khomsim dan Rahimmatussalisa Menginformasikan bahwasanya kemampuan anak usia dini dalam mengenal kosakata bahasa Inggris dapat meningkatkan dengan bermain ular tangga [13]. Oleh karena itu, alasan pemakaian media ular tangga terhadap perkembangan mengenali huruf anak usia dini yakni untuk mengeksplorasi potensi permainan ular tangga selaku alat permainan yang mampu menaikkan kemampuan mengenali huruf pada anak usia dini selaku langkah krusial upaya memberikan kontribusi yang signifikan dalam pengembangan metode pembelajaran yang inovatif serta untuk peningkatan kemampuan dalam mengenali huruf pada anak usia dini.

Dengan adanya permainan ular tangga anak mampu mengenal huruf dengan baik. Dari hasil penelitian yang dilakukan mengindikasikan bahwasanya pelaksanaan permainan ular tangga efektif dalam membantu mengenalkan huruf pada anak usia dini (AUD). Hal ini sejalan dengan temuan parten penting untuk pengembangan kurikulum serta metode pembelajaran terhadap pendidikan anak usia dini.

Pertama, hasil ini menegaskan pentingnya mengintegrasikan pendekatan berbasis permainan pada kurikulum pendidikan anak usia dini. Dari permainan ular tangga menghadirkan pengetahuan belajar yang menarik dan interaktif yang dapat meningkatkan dorongan dan keterlibatan mereka pada proses pembelajaran. Maka dari itu, menggunakan permainan sebagai alat pembelajaran dapat membantu dalam menciptakan lingkungan belajar yang menstimulasi dan memperkaya anak-anak. Penggunaan media permainan Ular Tangga Edukasi memiliki potensi yang besar sebagai alat pembelajaran yang efektif dan menarik dalam mengembangkan kemampuan mengenal kata pada anak usia [16]. Menggunakan metode permainan ular tangga edukasi dapat meningkatkan percaya diri anak [17]. Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media ular tangga, anak mampu merawat dan menjaga benda milik bersama, Anak terbiasa berkata jujur, mau mengakui kesalahan, dan mau minta maaf bila salah, dan memaafkan teman yang berbuat salah [18]. Permainan ular tangga raksasa merupakan salah satu dari sekian banyak jenis Permainan yang dapat diterapkan pada anak. Terdapat banyak manfaat yang dapat digunakan dalam perkembangan anak. Salah satu perkembangan yang penting dan dirasakan dalam kehidupan sehari-hari adalah literasi numerasi [19].

Kedua, temuan ini memberikan dasar empiris yang kuat untuk mendukung penggunaan permainan yaitu salah satu cara pembelajaran yang efektif untuk pendidikan anak usia dini. Integrasi permainan ular tangga dalam metode pembelajaran bisa membantu meningkatkan efektivitas pembelajaran huruf dan menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan untuk anak-anak. Hal tersebut menciptakan lingkungan belajar yang positif dan memungkinkan anak-anak untuk merespons materi pembelajaran dengan lebih baik. Penerapan media permainan ular tangga terbukti berpengaruh dan dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran matematika di dalam kelas [20]. Permainan Ular tangga mampu

mengembangkan aspek Nilai moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, seni dan mengembangkan kecerdasan majemuk anak dalam bidang linguistik, matematis, visual spasial, interpersonal dan intrapersonal [21]. Metode bermain ini dapat membantu tercapainya proses kegiatan pembelajaran dikarenakan anak usia dini lebih menyukai bermain sambil belajar. Jadi siswa diharapkan aktif dalam kegiatan pembelajaran terutama dalam pengembangan APE ular tangga. Dengan menerapkan metode pembelajaran bermain sambil belajar [22].

Dengan demikian, temuan ini memberikan dampak yang signifikan terhadap dalam pengembangan praktik pembelajaran yang lebih inovatif dan berbasis bukti dalam pendidikan anak usia dini. Integrasi permainan sebagai salah satu strategi pembelajaran bisa membantu menciptakan pengalaman belajar yang efektif, inklusif, dan lebih menyenangkan bagi semua anak. Oleh karena itu, diharapkan bahwa temuan ini akan memberikan panduan yang berharga bagi pendidik dalam menciptakan strategi pembelajaran yang efektif serta ampuh untuk mencapai hasil belajar yang optimal pada anak usia dini.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan penelitian di kelompok B RA AL-Fajar Denai, Kecamatan Medan Denai, penggunaan permainan ular tangga terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak-anak. Data menunjukkan bahwa sebelum intervensi, 4 dari 14 anak (63%) dapat mengenal huruf, sedangkan setelah penerapan permainan ular tangga, jumlah tersebut meningkat menjadi 11 dari 14 anak (92%). Penelitian ini menunjukkan bahwa permainan dapat memperbaiki metode pembelajaran huruf, menjadikannya lebih menyenangkan dan interaktif, serta meningkatkan keterlibatan anak-anak. Temuan ini menekankan pentingnya integrasi permainan dalam kurikulum anak usia dini untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif, sambil mempertimbangkan kebutuhan individu dalam strategi pembelajaran.

## **PENGHARGAAN**

Dalam kesempatan ini, saya menyampaikan terima kasih kepada kedua orang tua tercinta, Almarhum Bapak Sahran beserta Ibu Darmis, yang tidak henti-hentinya mendo'akan dengan penuh kesabaran dan kasih sayang, memberikan bimbingan, dukungan, baik secara moril maupun materil, serta mengingatkan saya untuk menjadi anak yang sukses. Saya pula menyampaikan terima kasih kepada saudara-saudari saya yang terus mendoakan dan mendukung saya. Dan saya pula menyampaikan terima kasih kepada Dosen Pembimbing saya, Profesor Dr. Masganti Sit, M.Ag yang sudah memberikan banyak dukungan, arahan, serta masukan kepada penulis. Dan khususnya RA AL – Fajar Medan Denai yang berkenaan menjadi tempat penelitian penulis. Yang terakhir terima kasih saya ucapkan kepada kakak, abang, adik serta sahabat saya terutama Defriati, Salfitri, Alwiyah, Abdul koyyum, Nafsil, Abdul Azim, Syaptudin, Cut Nurul Haniyah, Septi

Ayu Harahap dan teman kos saya yang sudah mendukung serta memberi semangat kepada penulis.

## REFERENSI

- [1] E. Zulinnuha and D. Komalasari, "Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Huruf Melalui Media Playdough Di KB-TK Siti Khotijah," *PAUD Teratai*, vol. 12, no. 2, 2023, [Online]. Available: <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/paud-teratai/article/view/57046>
- [2] H. Machmud, A. Abidin, L. Hewi, and L. O. Anhusadar, "Supporting Children with Speech Delay: Speech Therapy Intervention Frameworks from Preschool Teachers," *Int. J. Instr.*, vol. 16, no. 4, pp. 485–502, Oct. 2023, doi: 10.29333/iji.2023.16428a.
- [3] B. Sagendra, "Belajar & Pembelajaran Bahasa Indonesia," *Semarang Penerbit Linggayoni Publ.*, vol. 10, 2014.
- [4] E. Erika, A. Agrina, S. Novita, and M. Komariah, "Tantangan Orang Tua Mendampingi Anak Usia 6-7 tahun Belajar di Rumah selama Pandemi Covid-19," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 6, no. 1, pp. 252–260, Apr. 2021, doi: 10.31004/obsesi.v6i1.1225.
- [5] T. Surtika, S. Sumardi, and Y. Yasbiati, "Pengaruh Media Puzzle Huruf terhadap Kemampuan Mengenal Huruf pada Anak Kelompok A di TK Ar-Rahman Kecamatan Sukahening," *J. PAUD AGAPEDIA*, vol. 3, no. 1, pp. 101–111, Jul. 2020, doi: 10.17509/jpa.v3i1.26672.
- [6] N. Widiastita and L. Anhusadar, "Bermain Playdough dalam Meningkatkan Kecerdasan Visual-Spasial Melalui Home Visit di Tengah Pandemi Covid-19," *Murhum J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 1, no. 2, pp. 50–63, Dec. 2020, doi: 10.37985/murhum.v1i2.17.
- [7] A. Wati, "Pengembangan media permainan ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar," *Mahaguru J. Pendidik. Guru Sekol. Dasar*, vol. 2, no. 1, pp. 68–73, 2021, [Online]. Available: <https://ummaspul.e-journal.id/MGR/article/view/1728>
- [8] L. Novita and F. S. Sundari, "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Game Ular Tangga Digital," *J. Basicedu*, vol. 4, no. 3, pp. 716–724, Jun. 2020, doi: 10.31004/basicedu.v4i3.428.
- [9] H. Marâ, W. Priyanto, and A. T. Damayani, "Pengembangan media pembelajaran tematik ular tangga berbagai pekerjaan," *Mimb. PGSD Undiksha*, vol. 7, no. 3, 2019, doi: 10.23887/jjpgsd.v7i3.19411.
- [10] Z. Latifah, "Pengaruh Permainan Ular Tangga Huruf Hijaiyah Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyah Anak Usia 4-5 Tahun," *Pros. Univ. Res. Colloq.*, pp. 607–660, 2021.
- [11] F. Fitriana, "Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini Melalui Permainan Ular Tangga Dan Flashcard Di Tk Islam Al-Furqon Jakarta Selatan," Institut PTIQ Jakarta, 2023. [Online]. Available: <https://repository.ptiq.ac.id/id/eprint/1374/>
- [12] D. Z. Azzahra, H. Nafiqoh, A. Rakhman, and others, "Pengembangan Media Ular Tangga untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan 1-6 Anak Usia Dini," *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inov. Adapt.*, vol. 7, no. 1, pp. 74–81, 2024, [Online]. Available: <https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/ceria/article/view/21510>

- [13] K. Khomsin and R. Rahimmatussalisa, "Efektivitas Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Kosakata Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini," *J. Pendidik. Anak*, vol. 10, no. 1, pp. 25–33, Jul. 2021, doi: 10.21831/jpa.v10i1.37872.
- [14] W. Rahayu and E. P. Sari, "Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Kelompok A Usia 4-5 Tahun Melalui Metode Bercerita dengan Media Pop Up Book di TK Darul Qur' an Al Akhwas Cileungsi Kabupaten Bogor," vol. 7, pp. 24654–24660, 2023.
- [15] C. N. Aulina and L. Sausan, "Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Usia 5-6 Tahun melalui Media Karpas Ular Tangga Baca (Kartaca)," *Murhum J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 5, no. 1, pp. 254–266, 2024, doi: 10.37985/murhum.v5i1.520.
- [16] L. Winarni, R. Hasibuan, and U. A. Izzati, "Penerapan Media Permainan Ular Tangga Edukasi dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Kata," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 7, no. 4, pp. 4543–4553, Aug. 2023, doi: 10.31004/obsesi.v7i4.4977.
- [17] R. Fransisca, S. Wulan, and A. Supena, "Meningkatkan Percaya Diri Anak dengan Permainan Ular Tangga Edukasi," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 4, no. 2, p. 630, Jan. 2020, doi: 10.31004/obsesi.v4i2.405.
- [18] E. Hendarwati, W., and A. Setiawan, "Implementasi Nilai Kejujuran Pada Anak Usia Dini Melalui Media Ular Tangga," *MOTORIC*, vol. 3, no. 1, pp. 26–39, Aug. 2019, doi: 10.31090/m.v3i1.884.
- [19] Kurniasih and S. Watini, "Penerapan Model Atik Untuk Meningkatkan Literasi Numerasi Anak Usia Dini Melalui Media Permainan Ular Tangga Raksasa," *EDUKASIA J. Pendidik. dan Pembelajaran*, vol. 3, no. 2, pp. 157–167, Jul. 2022, doi: 10.62775/edukasia.v3i2.79.
- [20] I. Suciati, "Permainan 'Ular Tangga Matematika' Pada Materi Bilangan Pecahan," *Kogn. J. Ris. HOTS Pendidik. Mat.*, vol. 1, no. 1, pp. 10–21, Jun. 2021, doi: 10.51574/kognitif.v1i1.5.
- [21] Umi Hani and H. Hibana, "Ular Tangga Covid-19 sebagai Redesain Alat Permainan Edukatif untuk Anak Usia Dini," *J. Pelita PAUD*, vol. 6, no. 2, pp. 162–171, Jun. 2022, doi: 10.33222/pelitapaud.v6i2.1262.
- [22] B. Muqdamien, U. Umayah, J. Juhri, and D. P. Raraswaty, "Tahap Definisi dalam Four-D Model pada Penelitian Research & Development (R&D) Alat Peraga Edukasi Ular Tangga untuk Meningkatkan Pengetahuan Sains dan Matematika Anak Usia 5-6 Tahun," *Intersections*, vol. 6, no. 1, pp. 23–33, Feb. 2021, doi: 10.47200/intersections.v6i1.589.