

**PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL KATA  
MELALUI METODE PERMAINAN ULAR TANGGA KATA  
PADA ANAK KELOMPOK A TK SINAR MELATI I  
SARIHARJO NGAGLIK SLEMAN YOGYAKARTA**

ARTIKEL JURNAL SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Negeri Yogyakarta  
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan  
guna Menempuh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh  
Intan Yuventasari  
NIM 12111247010

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
JURUSAN PENDIDIKAN PRASEKOLAH DAN SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
MARET 2015**

## PERSETUJUAN

Artikel Jurnal Skripsi yang berjudul “PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL KATA MELALUI METODE PERMAINAN ULAR KATA PADA ANAK KELOMPOK A TK SINAR MELATI I SARIHARJO NGAGLIK SLEMAN YOGYAKARTA” yang disusun oleh Intan Yuvasari, NIM 12111247010 ini telah disetujui oleh pembimbing untuk dipublikasikan.

Pembimbing I

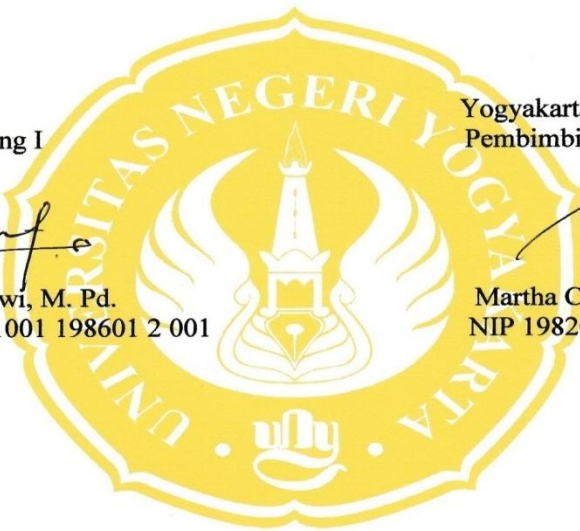


Dr. Ishartiwi, M. Pd.  
NIP 19601001 198601 2 001

Yogyakarta, Maret 2015  
Pembimbing II



Martha Christianti, M. Pd.  
NIP 19820523 200604 2 001



## **PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGENAL KATA MELALUI METODE PERMAINAN ULAR TANGGA KATA PADA ANAK KELOMPOK A TK SINAR MELATI I SARIHARJO NGAGLIK SLEMAN YOGYAKARTA**

*(Increasing Knowing Words Skill Through Words Snake and Ladder Game of Children of Group A TK Sinar Melati I Sariharjo Ngaglik Sleman Yogyakarta)*

Oleh : Intan Yuventasari, PPSD/PG-PAUD

[intanyuventasari@yahoo.com](mailto:intanyuventasari@yahoo.com)

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal kata melalui permainan ular tangga kata pada anak kelompok A TK Sinar Melati I Sariharjo. Penelitian ini merupakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek dalam penelitian yaitu anak-anak kelompok A yang berjumlah 22 orang anak. Metode pengumpulan data yaitu observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan deskripsi kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode permainan ular tangga kata dapat meningkatkan kemampuan mengenal kata. Pada saat dilakukan observasi pratindakan, kemampuan mengenal kata anak sebesar 41,66%. Pada Siklus I sebesar 60,21% meningkat 18,55%, dan pada Siklus II sebesar 80,55% meningkat 38,89%. Kemampuan mengenal kata meliputi anak sudah mampu menunjuk kata sesuai gambar/perintah, menyebut kata dengan membaca tulisan yang tertulis dan menyebutkan simbol-simbol dalam kata. Perolehan persentase tersebut menunjukkan bahwa kemampuan mengenal kata anak Kelompok A dengan kriteria baik telah mencapai indikator keberhasilan sebesar 76%. Langkah-langkah permainan ular tangga sehingga dapat meningkatkan kemampuan mengenal kata yaitu 1) guru menyiapkan media permainan ular tangga, dadu, pion, 2) anak-anak dikondisikan duduk melingkar di karpet lalu membagi dalam kelompok, 1 kelompok terdiri 5-6 anak, 3) guru menjelaskan dan memberi contoh permainan ular tangga, yaitu melempar dadu, menjalankan pion dan menyebutkan gambar dan kata yang tertera pada papan tempat pion berhenti, 4) selama bermain, guru memberikan penguatan dan motivasi berupa nasehat pada anak, 5) pemberian penghargaan berupa gambar bintang pada anak yang berkembang sesuai harapan, anak yang belum berkembang diberi nasehat untuk latihan lagi.

Kata kunci: *kemampuan mengenal kata, permainan ular tangga*

### Abstract

*This research is made to increase children ability in knowing word through words snake and ladder game it applied to children of group A at TK Sinar Melati I Sariharjo. This research include to Classroom Action Research. The subject in this research is 22 students of group A. We use observation and documenting. Methods. Descriptive quantitative methods is chosen for data analytical technique. The research result shows that words snake and ladder game can increase students ability in knowing words when preaction observation percentage of students ability. Is 41,66%. It increased by. 18,55% to point 60,21% after cycle I is applied. After cycle II is done, the student ability is increased by 38,89% to 80,55%. The increase include student can point the word as the order, can tall the word by read the word written and can tell the symbols in words. The percentage above shows us that student's ability of group A has reach success indicator 76%. The steps can be that have been done to increase student ability are: 1) teacher prepare the game utilities dice, pawn, 2) teacher explain and show how to play the game, throw the dice, walk the pawn, and tell the picture and word at the stop pawn, 3) children sit around on the floor and then divided into groups each 5-6 children, 4) during the game, teacher support and motivate the children, 5) after the game, teacher give appreciation for the children*

Keywords: *knowing words skill through words, snake and ladder game*

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang paling mendasar menempati posisi yang sangat strategis dalam pengembangan sumber daya manusia (Depdiknas, 2005: 1). Mengingat anak usia dini yaitu anak yang berada pada rentang usia lahir sampai enam tahun merupakan rentang usia kritis dan sekaligus strategis dalam proses pendidikan yang dapat mempengaruhi proses serta hasil pendidikan pada tahap selanjutnya (Depdiknas, 2005: 2).

Masa usia dini adalah masa yang sangat menentukan bagi perkembangan dan pertumbuhan anak selanjutnya karena merupakan masa peka dan masa emas dalam kehidupan anak. Hal ini mengisyaratkan bahwa semua pihak perlu memahami akan pentingnya masa usia dini untuk optimalisasi pertumbuhan dan perkembangan (Martinis yamin, 2013: 4).

Pendidikan bagi anak usia dini menjadi prioritas utama, selain karena upaya menstimulasi, membimbing, mengasuh, dan pemberian kegiatan pembelajaran di sekolah. Pendidikan bagi usia dini dilaksanakan secara bertahap dan berkesinambungan untuk menstimulus pertumbuhan dan perkembangan fisik, kognitif, sosial-emosional, agama, dan bahasa yang dimiliki oleh anak (P2PNFI, 2009: 2).

Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut maka dapat ditegaskan bahwa anak usia dini berada pada masa keemasan yang tepat untuk pemberian rangsangan pendidikan, untuk mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangan anak pemberian rangsangan pendidikan perlu memperhatikan karakteristik anak, sehingga potensi dapat berkembang dengan optimal,

termasuk didalamnya yaitu perkembangan bahasa.

Kemampuan berbahasa merupakan kemampuan yang hanya dimiliki oleh manusia. Kemampuan inilah yang membedakan manusia dengan binatang, serta memungkinkannya untuk berkembang. Dalam hidupnya, manusia menggunakan bahasa untuk berpikir, menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Masa perkembangan bahasa yang paling efektif pada manusia terletak pada masa usia dini, tepatnya pada 3 tahun dari hidupnya, yakni suatu periode dimana otak manusia berkembang dalam proses mencapai kematangan (Suhartono, 2005: 14).

Bahasa dikembangkan sebagai cara untuk mengungkapkan pikiran yang sederhana secara tepat, mampu berkomunikasi secara efektif dan membangkitkan minat untuk dapat berbahasa Indonesia dengan baik dan benar. Pedoman Pengembangan Program Pembelajaran di Taman Kanak-kanak tentang standar kompetensi kelompok A, menyebutkan bahwa anak mampu mengenal perbendaharaan kata-kata yang dikenal. Kemudian dalam hasil belajar, diharapkan agar anak dapat menunjukkan kata sesuai gambar, menyebut kata dengan membaca tulisan, dan menyebutkan simbol dalam kata (Kemendiknas, 2010: 17).

Slamet Suyanto (2005: 7) menyatakan bahwa pembelajaran di Taman Kanak-kanak pada prinsipnya dilaksanakan dengan bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain, karena pada masa usia TK, anak masih berada dalam masa bermain. Dengan bermain anak memperoleh kemampuan untuk bereksplorasi dan menemukan hal-hal yang belum ia ketahui sebelumnya,

sehingga aspek perkembangan anak dapat berkembang dengan baik.

Sebagaimana dikemukakan oleh Suhartono, dan Slamet Suyanto di atas bahwa dalam pembelajaran di Taman Kanak-kanak kemampuan berbahasa sangatlah penting karena bahasa digunakan untuk berpikir, menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Pengembangan kemampuan dasar anak termasuk dalam mengenal kata, dapat dilakukan dengan berbagai strategi bermain. Adapun beberapa jenis permainan yang dapat mendukung terciptanya rangsangan anak dalam mengenal kata antara lain alat peraga berupa gambar.

Hurlock (1987: 187) berpendapat bahwa masa usia 4-6 tahun seharusnya telah mengenal kosakata umum dan kosakata khusus. Kosakata umum, meliputi kata benda, kata kerja, kata sifat, kata keterangan, dan kata pengganti, sedangkan kosakata khusus, meliputi kosakata uang, kosakata waktu, kosakata warna. Kosakata umum lebih mudah dipelajari karena kosakata tersebut lebih banyak dipergunakan dalam kehidupan sehari-hari. Sesuai dengan pendapat Hurlock di atas, Tadkiroatun Musfiroh (2008: 48), berpendapat bahwa anak berusia 5 tahun telah mampu menghimpun kurang lebih 3000 kata. Kata-kata yang dimiliki anak usia prasekolah meliputi kata benda, kata kerja, kata sifat, dan kata keterangan. Anak usia pra sekolah sudah mampu menggunakan kata benda dengan tepat walaupun masih mengalami kebingungan pada kata-kata ulang dan kata berimbuhan.

Begitu pula dalam aspek perkembangan bahasa, yang terdiri dari tiga yaitu: 1) Menerima Bahasa, 2) Mengungkapkan Bahasa, dan 3)

*Peningkatan Kemampuan Mengenal ... (Intan Yuwitasari) 1*  
Keaksaraan. Kemampuan Mengenal Kata merupakan bagian dari aspek mengungkapkan bahasa, yang perlu dikembangkan dengan memberikan stimulasi optimal sejak usia dini. Stimulasi mengenal kata untuk merangsang anak mengenali kata dan memahami kata (Kemendiknas, 2010: 47).

Sehubungan dengan hal tersebut, di kelompok A TK Sinar Melati I Sariharjo, Ngaglik, Sleman, Yogyakarta peneliti melakukan observasi pembelajaran mengenal kata dan diskusi dengan guru kelas kelompok A. Dari observasi tersebut diperoleh hasil bahwa kemampuan mengenal kata belum berkembang secara optimal, dengan ditemukannya 70% jumlah anak belum mampu mengenal semua kata dan mengalami kesulitan belajar. Diambil dari data penilaian harian kegiatan pembelajaran. Dari 22 anak dalam kelas, yang terdiri dari 11 anak perempuan dan 11 anak laki-laki, hanya ada 5 anak yang mampu mengenal kata dengan baik. Kegiatan mengenalkan kata dilakukan dengan cara teknik yang kurang tepat, karena guru menulis kata benda yang akan diperkenalkan lalu membaca dan menyebutkan kata tersebut langsung di papan tulis. Anak diminta untuk menyebutkan dan menulis kata tersebut pada buku tulis yang telah dibagikan. Selain menulis sesuai contoh yang diberikan guru, kegiatan mengenal kata juga dilakukan dengan menghubungkan garis putus-putus yang membentuk pola suatu huruf menjadi rangkaian kata dengan menggunakan lembar kerja anak.

Berdasarkan permasalahan yang ada tersebut, maka kemampuan anak dalam mengenal kata perlu dikembangkan dengan cara yang tepat, yaitu dengan tetap berpedoman pada bermain

sambil belajar atau belajar seraya bermain karena menurut Moeschliatoen (2004: 25) bagi anak Taman Kanak-kanak belajar adalah bermain dan bermain adalah belajar.

Permainan merupakan aktivitas yang menimbulkan rasa senang (Sofia Hartati, 2005: 95). Melalui permainan, anak dapat mengembangkan potensinya yang ada pada diri anak. Penelitian ini menerapkan permainan ular tangga dalam pembelajaran agar anak dapat belajar aktif, menyenangkan, sehingga kemampuan anak dalam mengenal kata dapat meningkat (Sri Rahayu, 2013: 5).

Permainan ular tangga kata cukup efektif untuk mengembangkan kemampuan mengenal kata, karena anak pada usia 5 sampai 6 tahun masih pada tahap pra operasional (Slamet Suyanto, 2005: 4) yaitu anak belajar melalui benda konkret. Di TK Sinar Melati I permainan ular tangga belun diterapkan untuk mengembangkan kemampuan mengenal kata. Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan permainan ular tangga kata sebagai media atau benda konkret yang dapat digunakan anak saat belajar mengenal kata, sehingga dapat membantu anak dalam mengenal dan memahami lafal kata dan bentuknya.

Kemampuan pengenalan kata merupakan kemampuan dalam kemampuan mengikuti teks tertulis atau cerita dengan menunjuk kata-kata yang dikenali, mengetahui makna kata-kata yang sering didengar dan dilihat, serta mencoba mencari tahu makna kata dan frasa yang baru (Morisson, 2012: 261). Banyak cara untuk mempelajari kosakata. Anak memiliki karakteristik tersendiri dalam mempelajari

kosakata. Edgar Dale (Tarigan, 1986: 6) menyatakan bahwa cara anak mempelajari kosakata ada dua cara yaitu: pertama, anak mendengar kata-kata dari orang tua, anak yang lebih tua, teman sepermainan, televisi, atau radio, tempat bermain, toko, pusat perbelanjaan, kantor pos, dan kedua, anak mengalami sendiri dengan mengatakan benda-benda, memakannya, merabanya, menciumnya, dan meminumnya.

Carol Seeflt dan Barbara A. Wasik (2008: 375) mengungkapkan bahwa belajar mengenal kata adalah tonggak kurikulum Taman Kanak-kanak lewat penyingkapan berulang dan bermakna kepada peristiwa-peristiwa baca tulis, sehingga anak menjadi tahu akan huruf-huruf membentuk sebuah kata. Bond dan Dykstra (Slamet Suyanto, 2005: 165) mengungkapkan bahwa anak yang dapat mengenal huruf dan kata dengan baik cenderung memiliki kemampuan membaca lebih baik.

Conny R. Semiawan (2008: 19-20) mengungkapkan bahwa permainan adalah berbagai kegiatan yang sebenarnya dirancang dengan maksud agar anak dapat meningkatkan beberapa kemampuan tertentu berdasarkan pengalaman belajar. Permainan adalah alat bagi anak untuk menjelajahi dunianya dari yang tidak anak kenal sampai pada yang anak ketahui dan dari yang tidak dapat diperbuatnya sampai mampu melakukannya.

Bermain merupakan aktivitas yang penting bagi anak. Kegiatan pembelajaran di Taman Kanak-kanak yang menyenangkan dilaksanakan melalui aktivitas permainan. Permainan bagi anak merupakan suatu aktivitas yang sangat menyenangkan, menimbulkan kegembiraan serta

Gambar yang ada papan disesuaikan dengan tema yang akan digunakan dalam pembelajaran.

Banyak manfaat yang dapat diambil dari sebuah permainan. Bagi anak, permainan yang dilakukan dengan menyenangkan akan berdampak positif terhadap perkembangan anak, sikap mental, dan nilai kepribadian anak. Permainan ular tangga juga memiliki banyak manfaat dalam hal pendidikan yang bisa diperoleh anak dari permainan ular tangga : 1) anak dapat menambah kosa kata baru melalui gambar dalam papan ular tangga tersebut (berlatih mendeskripsikan gambar), 2) melatih anak belajar matematika sederhana, 3) melatih anak belajar membaca, 4) melatih anak belajar memahami kalimat permintaan atau perintah, 5) anak bermain peran ketika melakukan perintah atau permintaan sesuai dengan pertanyaan yang tertulis dalam tiap kotak ular tangga tersebut (Freddy, 2011: 39).

## **METODE PENELITIAN**

### **Jenis Penelitian**

Jenis penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Suharsimi Arikunto (2006: 91).

### **Waktu dan Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di Kelompok A TK Sinar Melati I Sariharjo Ngaglik Sleman Yogyakarta pada bulan September-Oktober 2014. Dalam kurun waktu tersebut digunakan peneliti untuk melakukan observasi guna mengetahui kemampuan awal mengenal kata anak, menyusun RKH, menyiapkan media permainan ular tangga kata, dan menyiapkan instrumen .

### **Target/Subjek Penelitian**

Subjek dalam penelitian ini yaitu anak-anak di TK Sinar Melati Sariharjo Ngaglik Sleman

sebagai tempat mengekspresikan apayang anak rasakan. Hans Daeng (Andang Ismail, 2009: 5) permainan adalah bagian mutlak dari kehidupan anak dan merupakan bagian integral dari proses pembentukan kepribadian anak. Artinya, dengan dan dari permainan itu anak belajar hidup.

Menurut Agus N. Cahyo (2011: 106) permainan ular tangga adalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak digambar sejumlah tangga atau ular yang menghubungkannya dengan kotak lain. Permainan ini diciptakan pada tahun 1870. Tidak ada papan permainan standar dalam ular tangga, setiap orang dapat menciptakan papan mereka sendiri dengan jumlah kotak, ular dan tangga yang berlainan.

Menurut Francisca (2008: 18) permainan ular tangga adalah permainan papan yang terbuat di atas media dua dimensi. Permainan ular tangga merupakan permainan anak-anak berbentuk papan yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil, sejumlah ular atau tangga digambar di beberapa kotak yang menghubungkannya dengan kotak lain.

Permainan ular tangga yang diterapkan untuk penelitian ini adalah permainan ular tangga kata yang didesain khusus dari bahan spon ati yang berukuran 20cm x 20cm berbentuk persegi sejumlah 20, berisikan kata dan gambar yang digunakan untuk mengembangkan kemampuan mengenal kata. Papan permainan dibagi kotak-kotak dan kotak-kotak tersebut terdapat kata serta gambar bendanya. Misal pada angka 1 ada gambar gunung dibawah gambar ada kata gunung.

Yogyakarta Kelompok A yang berjumlah 22 anak,

terdiri dari 11 laki-laki dan 11 perempuan.

### **Prosedur**

Penelitian ini mengacu pada teori Kemmis & Mc Taggart terdiri dari 3 tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan dan refleksi (Suharsimi Arikunto, 2006: 92-93).

1. Tahap perencanaan dilaksanakan dengan cara sebagai berikut:

- a. Membuat Rencana Kegiatan Harian (RKH) untuk 3 pertemuan. RKH memuat kegiatan mengenal kata dengan menggunakan metode permainan ular tangga untuk meningkatkan kemampuan mengenal kata.
- b. Menyiapkan media permainan ular tangga kata pada pembelajaran dengan tema kebutuhanku, kata yang digunakan antara lain: lap, celana, baju, dasi, rok, sepatu, sandal, jilbab, peci, salak, mangga, jeruk, pepaya, apel, pisang, gelas, serta menyiapkan dadu.
- c. Menyiapkan instrumen pengamatan berupa panduan observasi untuk mengungkap kemampuan mengenal kata anak.

2. Tahap pelaksanaan dilakukan sebagai berikut:

- a. Guru melaksanakan tindakan menggunakan media permainan ular tangga kata selama 60 menit dan peneliti melakukan pengamatan. Tindakan pada siklus I terdiri dari 3 kali pertemuan media yang digunakan yaitu papan ular tangga yang digambar langsung dilantai, dadu, pion anak sendiri. Pada siklus II terdiri 3 kali pertemuan media yang digunakan berupa papan ular tangga dari karpet warna-warni berukuran 20 cm x 20 cm sebanyak 20 keping, dadu, pion.

1) Kegiatan Awal

Anak-anak berbaris di depan kelas setelah bel berbunyi, dilanjutkan dengan kegiatan motorik. Anak-anak masuk aula .

2) Kegiatan Inti

Guru mempersiapkan media yang digunakan dalam kegiatan mengenal kata dengan permainan ular tangga kata. Dalam permainan ular tangga terdapat beberapa gambar dan kata. Sebelum melakukan permainan ular tangga, guru menjelaskan aturan permainan dan mengenalkan beberapa kata pada anak. Guru membagi anak dalam 4 kelompok, setiap 1 kelompok terdiri dari 5-6 orang anak.

3) Kegiatan Akhir

Kegiatan pengenalan kata pada hari ini diakhiri dengan bernyanyi lagu “ lingkungan bersih” dilanjutkan berdoa, salam.

- b. Peneliti mengamati langsung kegiatan selama proses pembelajaran yang memuat pengenalan kata melalui permainan ular tangga kata, dengan berpedoman instrumen observasi.

3. Tahap Refleksi dilakukan dengan cara sebagai berikut:

- a. Mengumpulkan data-data yang diperoleh dari hasil pengamatan yang berupa lembar instrumen
- b. Melakukan diskusi dengan guru untuk mengevaluasi hasil dari tindakan yang dilakukan dan permasalahan yang muncul saat perlakuan
- c. Menetapkan solusi untuk mengatasi permasalahan yang muncul, lalu melakukan perbaikan untuk tahap berikutnya.



## Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu observasi dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengetahui peningkatan anak dalam mengenal kata dengan menggunakan lembar instrumen observasi. Dokumentasi diperoleh pada saat pembelajaran berlangsung berupa foto-foto kegiatan permainan ular tangga kata. Data penelitian diperoleh dengan cara mengamati secara langsung kegiatan mengenal kata melalui permainan ular tangga kata.

Pada Tabel 1 berikut ini adalah Kisi-kisi Instrumen Kemampuan Mengenal Kata:

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Kemampuan Mengenal Kata

Variabel	Indikator
Kemampuan Mengenal Kata	Anak dapat menunjukkan kata sesuai gambar /perintah
	Anak dapat menyebut kata dengan membaca tulisan/ yang tertulis
	Anak dapat menyebutkan simbol-simbol dalam kata

### Keterangan:

Kegiatan mengenal kata melalui permainan ular tangga pada akhir pertemuan/tes tidak dilengkapi dengan gambar (gambar dilepas) pada setiap kotak, hanya terdapat kata.

## Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif. Data kuantitatif digunakan untuk menganalisis berupa angka. Pada penelitian ini peneliti menggunakan rumus penilaian menurut Ngalim Purwanto (2006: 102) sebagai berikut:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100$$

### Keterangan :

NP = nilai persen yang dicari atau diharapkan  
 R = skor mentah yang diperoleh anak  
 SM = skor maksimum ideal dari tes yang bersangkutan  
 100 = bilangan tetap

Langkah analisis yang dilakukan yaitu:

1. Menghitung jumlah skor dari indikator dikali 100% dan dibagi skor maksimum dari indikator. Hasil tersebut digunakan untuk mencari rata-rata pada setiap pertemuan.
2. Pencapaian kemampuan mengenal kata pada siklus I dan II diperoleh dari mencari rata-rata kemampuan mengenal kata dari setiap pertemuan 1, 2, dan 3.

## Indikator Keberhasilan

Penelitian ini akan dikatakan berhasil apabila 76% kemampuan anak dalam mengenal kata. Hal ini terlihat dari presentase pencapaian pada semua indikator yang tertera dalam instrument penelitian.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

1. Kemampuan Awal

Hasil observasi kemampuan mengenal kata pada Pratindakan memperoleh data yaitu pada indikator menunjukkan kata sesuai gambar/perintah 47,72%, pada indikator menyebutkan kata dengan membaca tulisan/ yang tertulis persentase 39,77%, dan pada indikator menyebutkan simbol-simbol dalam kata persentase 37,50%. Dari ketiga indikator tersebut diperoleh rata-rata kelas kemampuan mengenal kata anak yaitu 41,66%. Perolehan persentase tersebut menunjukkan bahwa kemampuan mengenal kata anak Kelompok A TK Sinar Melati I belum berkembang optimal. Berdasarkan hal tersebut, maka dibutuhkan tindakan yang dapat meningkatkan kemampuan mengenal kata yaitu melalui permainan ular tangga.

2. Siklus I

Penelitian dalam siklus I terdiri dari 3 kali pertemuan dalam seminggu. Pelaksanaan tindakan dengan tema kebutuhanku, media yang digunakan yaitu papan ular tangga yang digambar langsung di lantai menggunakan kapur, menyiapkan dadu dan pion yang digunakan anak sendiri. Kata yang digunakan pada siklus I yaitu: lap, celana, baju, dasi, rok, sepatu, sandal, jilbab, peci, salak, mangga, jeruk, pepaya, apel, pisang, gelas.

Kegiatan pengamatan dilakukan saat melaksanakan tindakan untuk melihat hasil dari pemberian stimulasi menggunakan permainan ular tangga kata. Pengamatan dilakukan menggunakan lembar observasi. Berdasarkan hasil pengamatan diperoleh data yang ditampilkan pada Tabel 2 sebagai berikut:

Tabel 2. Rekapitulasi Data Hasil Kemampuan Mengenal Kata Anak Kelompok A Siklus I

No	Indikator	Siklus I	
		Persentase kemampuan Awal	Persentase Siklus I
1	Menunjuk kata sesuai gambar /perintah	47,72%	71,20%
2	Menyebutkan kata dengan membaca tulisan/yang tertulis	39,77%	60,22%
3	Menyebutkan simbol-simbol dalam kata	37,50%	49,22%
Rata-rata Ketercapaian Anak		41,66%	60,21%

Hasil data kemampuan mengenal kata anak Kelompok A Siklus I dalam setiap pertemuan mengalami peningkatan. Akan tetapi, kriteria penilaian masih dalam kategori cukup sehingga perlu dilakukan penelitian lagi yaitu Siklus II.

Pada Siklus I ada permasalahan yang muncul yaitu antara lain:

- 1) Saat permainan berlangsung anak yang belum atau sudah mendapat giliran cenderung bermain sendiri.

- 2) Pion yang digunakan yaitu anak sendiri, sehingga kata dan gambar pada papan ular tangga tidak terlihat jelas karena tertutup kaki dan anak harus pindah tempat saat teman 1 kelompok mau melihat.

- 3) Anak ketika bermain tidak bersemangat hanya diam atau melakukan kegiatan sendiri.

### 3. Siklus II

Perbaikan yang dilakukan untuk mengatasi masalah pada Siklus I yaitu antara lain:

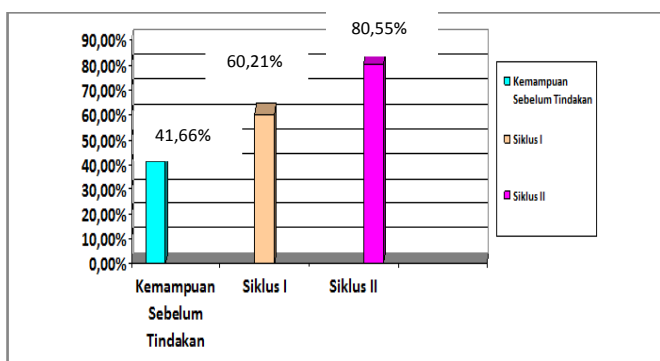
- 1) Pelaksanaan permainan dengan menggunakan sistem kelompok. Permainan diadakan dalam bentuk lomba.
- 2) Pion yang digunakan diganti dengan benda, bukan anak sendiri.
- 3) Guru memberikan motivasi pada anak dengan cara memberikan *reward* dalam bentuk gambar bintang, yang diberikan ketika permainan selesai.

Pelaksanaan tindakan Siklus II yaitu dilakukan 3 kali pertemuan. Pelaksanaan tindakan siklus II dengan tema binatang. Media yang digunakan yaitu papan ular tangga dari bahan spon ati warna-warni berukuran 20cm x 20cm yang ditempel gambar dan kata, menyiapkan pion, dan dadu. Kata yang digunakan yaitu: ayam, kambing, kelinci, singa, sapi, kuda, zebra, jerapah, unta, kucing, rusa, merak, buaya, kalkun. Pengamatan dilakukan untuk melihat hasil dari pemberian stimulasi menggunakan permainan ular tangga kata. Pengamatan dilakukan menggunakan lembar observasi. Berdasarkan hasil pengamatan diperoleh data yang ditampilkan pada Tabel 3 yaitu sebagai berikut:

Tabel 3. Rekapitulasi Data Hasil Kemampuan Mengenal Kata Anak Kelompok A Siklus II

No	Indikator	Siklus II		
		Persentase Kemampuan Awal	Persentase Siklus I	Persentase Siklus II
1	Menunjuk kata sesuai gambar /perintah	47,72%	71,20%	85,98%
2	Menyebutkan kata dengan membaca tulisan/yang tertulis	39,77%	60,22%	79,16%
3	Menyebutkan simbol-simbol dalam kata	37,50%	49,22%	76,51%
Rata-rata Ketercapaian Anak		41,66%	60,21%	80,55%

Hasil rekapitulasi data kemampuan mengenal kata anak Kelompok A dari Pratindakan, Siklus I, dan Siklus II disajikan dalam bentuk Grafik Persentase Kemampuan Mengenal Kata pada Gambar 2 berikut ini:



Gambar 2. Grafik Persentase Kemampuan Mengenal Kata Pratindakan, Siklus I, dan Siklus II.

Berdasarkan data hasil penelitian yang disajikan pada Gambar 2 di atas dapat dikatakan berhasil karena rata-rata persentase sudah melebihi indikator keberhasilan yaitu lebih dari 76%. Langkah-langkah yang ditempuh sehingga kemampuan mengenal kata meningkat yaitu 1) guru menyiapkan media permainan ular tangga, dadu, pion 2) guru menjelaskan dan memberi contoh permainan ular tangga, yaitu melempar dadu, menjalankan pion dan menyebutkan gambar dan kata yang tertera pada papan tempat pion berhenti 3) anak-anak dikondisikan duduk

*Peningkatan Kemampuan Mengenal ... (Intan Yuvitasari) 1* melingkar di karpet lalu membagi dalam kelompok, 1 kelompok terdiri 5-6 anak 4) selama bermain, guru memberikan penguatan dan motivasi pada anak, 5) setelah selesai bermain semua anak diberi penghargaan berupa gambar bintang.

### Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian dilaksanakan di Kelompok A TK Sinar Melati I ini berawal dari Kondisi kemampuan anak dalam mengenal kata belum berkembang dengan baik, karena dalam 1 kelas baru 41,66% anak yang dapat mengenal kata dengan baik. Hasil Penelitian dapat diketahui bahwa kemampuan mengenal kata anak dapat ditingkatkan melalui permainan ular tangga. Meningkatnya kemampuan mengenal kata anak dapat dilihat dari hasil observasi sebelum tindakan yang diperoleh yaitu 41,66%. Pada siklus I menjadi 60,21% dan pelaksanaan tindakan siklus II menjadi 80,55%. Kemampuan anak dalam mengenal kata perlu dikembangkan, karena kemampuan ini merupakan hal yang mendasar bagi kesiapan anak saat belajar baca tulis nantinya.

Slamet Suyanto (2005: 169) anak usia 4-6 tahun sudah mulai dapat mengingat kata yang sering ia jumpai, menceritakan cerita yang pernah didengar, mengenal huruf alfabet (abjad) dan tertarik terhadap berbagai huruf dan bacaan yang ada di lingkungannya. Pendapat tersebut didukung oleh Morisson (2012: 261) bahwa kemampuan anak dalam membaca meliputi pemahaman fonemik, pengenalan kata dan pendalaman. Dimana mengenal kata merupakan kemampuan dalam mengikuti teks tertulis atau cerita dengan menunjuk kata-kata yang dikenali, mengetahui

makna kata-kata yang sering didengar dan dilihat, serta mencari tahu makna kata dan frasa yang baru.

Penelitian yang bertujuan meningkatkan kemampuan mengenal kata menggunakan metode permainan ular tangga. Metode ini dipilih dengan asumsi bahwa bagi anak taman kanak-kanak belajar adalah bermain dan bermain sambil belajar (Moeslichatoen, 2005: 25). Menurut Conny R. Semiawan (2008: 20) mengungkapkan permainan adalah alat bagi anak untuk menjelajahi dunianya, dari yang tidak anak kenal sampai pada yang anak ketahui, dan dari yang tidak dapat diperbuatnya sampai mampu melakukannya.

Permainan ular tangga dapat meningkatkan kemampuan mengenal kata anak karena permainan ular tangga memiliki beberapa kelebihan. Permainan ular tangga dapat mengembangkan bahasa anak, khususnya menambah kosakata yang ada disekitarnya (Sri Rahayu, 2013: 129). Tujuan permainan ular tangga seperti yang diungkapkan oleh Raisatun Nisak (2013: 131) bahwa permainan ular tangga memudahkan anak dalam melatih konsentrasi, melatih ketelitian, mengingat huruf abjad, melatih anak agar lebih tanggap, dan memudahkan anak dalam menguasai dan memahami istilah atau kata.

Permainan ular tangga dapat berjalan dengan baik dan dapat meningkatkan kemampuan mengenal kata anak dikarenakan guru melakukan langkah-langkah sesuai yang ditentukan. Selain itu melakukan perbaikan hasil dari refleksi siklus I, dimana diadakannya *reward* dan pengarahan secara aktif oleh guru. Seperti yang dikemukakan oleh R. Ibrahim dan Nana Syaoidah S (1992: 19) motivasi memberikan peranan besar dalam upaya

belajar, tanpa motivasi hampir tidak mungkin siswa melakukan kegiatan belajar.

Pada pelaksanaan siklus II metode permainan sedikit dirubah tata cara pelaksanaannya yaitu dengan menggunakan model kompetisi, sehingga semua anak terlibat aktif. Anak antusias dalam membantu temannya menemukan kata yang sama pada papan ular tangga agar kelompoknya menang. Selain itu dengan kompetisi kelompok, anak yang belum mampu akan perlahan-lahan mampu mengenal kata atas kerjasama. Seperti yang diungkapkan Lev Vygotsky (Rita Eka Izzaty, 2008: 36) bahwa interaksi dapat mengembangkan pengetahuan anak, ini sesuai dengan konsep *Zone of Proximal Development* (ZPD) yaitu tugas-tugas yang sulit dikuasai oleh anak dapat dikuasai dengan bimbingan dan bantuan orang dewasa/teman sebaya.

Permainan dalam penelitian ini adalah permainan ular tangga kata. Permainan ular tangga kata diterapkan pada tindakan Siklus I dan II, agar kemampuan anak-anak dalam mengenal kata dapat meningkat dengan baik, mudah dan menyenangkan. Kemampuan mengenal kata dapat menjadi bekal persiapan bagi anak untuk mengembangkan kemampuan bahasanya, seperti kemampuan membaca. Bond dan Dykstra (Slamet Suyanto, 2005: 165) mengungkapkan anak yang dapat mengenal huruf dan kata dengan baik cenderung memiliki kemampuan membaca dengan lebih baik.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, secara umum peningkatan kemampuan mengenal kata melalui permainan ular tangga kata, sudah berhasil meningkat hingga 80,55%

dengan kriteria baik. Oleh karena itu, permainan ular tangga kata meningkatkan kemampuan anak-anak dalam mengenal kata.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

### **Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat diambil kesimpulan bahwa permainan ular tangga kata dapat meningkatkan kemampuan mengenal kata Kelompok A TK Sinar Melati I Sariharjo Ngaglik Sleman Yogyakarta. Hal ini dapat dibuktikan dengan meningkatnya kemampuan anak-anak dalam mengenal kata. Kemampuan awal sebelum tindakan 41,66%, kemampuan pada siklus I 60,21%, mengalami peningkatan sebesar 18,55%, dan kemampuan pada siklus II 80,55%, meningkat sebesar 38,89%. Peningkatan kemampuan mengenal kata ini meliputi anak sudah mampu menunjuk kata sesuai gambar/perintah, menyebut kata dengan membaca tulisan/yang tertulis dan menyebutkan simbol-simbol dalam kata.

Langkah-langkah yang ditempuh sehingga kemampuan mengenal kata meningkat yaitu 1) guru menyiapkan media permainan ular tangga, dadu, pion 2) guru menjelaskan dan memberi contoh permainan ular tangga, yaitu melempar dadu, menjalankan pion dan menyebutkan gambar dan kata yang tertera pada papan tempat pion berhenti 3) anak-anak dikondisikan duduk melingkar di karpet lalu membagi dalam kelompok, 1 kelompok terdiri 5-6 anak 4) selama bermain, guru memberikan penguatan dan motivasi pada anak, 5) setelah selesai bermain semua anak diberi penghargaan berupa gambar bintang

### **Saran**

Berdasarkan kesimpulan di atas, peneliti memberikan saran sebagai berikut:

#### 1. Bagi Guru di Taman Kanak-kanak

Guru dapat memberikan program pengembangan kemampuan mengenal kata dengan metode ular tangga kata. Pelaksanaan metode permainan tangga kata ini akan lebih efektif apabila guru dalam melakukan pembagian kelompok sebaiknya dilaksanakan secara merata yaitu anak yang aktif dikelompokkan dengan anak yang pendiam sehingga permainan berjalan seimbang. Papan ular tangga kata yang digunakan juga dapat dibuat lebih besar dan menggunakan gambar-gambar yang lebih dikenali anak sehingga memudahkan anak dalam mengenali kata yang ada.

#### 2. Bagi Kepala Sekolah

Sebaiknya memberikan fasilitas kepada guru dalam mengikuti sosialisasi pengembangan sumber kegiatan yang menarik untuk anak. Bekerjasama dalam kegiatan pembuatan media pembelajaran, sehingga metode pembelajaran yang ada dapat lebih bervariasi.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Agus N. Cahyo. (2011). *Game Khusus Penyeimbang Otak Kanan dan Kiri Anak*. Yogyakarta: Flashbooks
- Andang Ismail. (2009). *Education Games*. Yogyakarta: Pilar Media.
- Conny R. Semiawan. (2008). *Belajar dan Pembelajaran Prasekolah dan Sekolah Dasar*. Jakarta: PT. Indeks.

- Francisca Wulandari. (2008). *Pengembangan Media Sederhana Ular Tangga Bertema Bagi Siswa Taman Kanak-kanak*. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Freddy Widya Ariesta. (2011). *Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS Dengan Media Ular Tangga pada Siswa Kelas IV SD Pakintelan 03*. Diakses dari [http://eprints.unnes.ac.id\\_2011](http://eprints.unnes.ac.id_2011). Pada tanggal 12 Agustus 2014, jam 13.02 WIB.
- Hurlock, Elizabeth B. (1978). *Perkembangan Anak* (Penerjemah: dr. Med Meitasari Tjandra dan Dra. Muslichah Zarkasih). Jakarta: Erlangga.
- Kementerian Pendidikan Nasional. (2010). *Pedoman Pengembangan Program Pembelajaran Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional RI.
- Moeslichatoen. (2004). *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Morrison, George S. (2012). *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini(PAUD)* (Penerjemah: Suci Romadhona & Apri Widiastuti). Jakarta: PT INDEKS.
- Ngalim Purwanto. (2006). *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: Rosda Karya.
- Raisatun Nisak. (2013). *Seabrek Games Asyik-Edukatif untuk mengajar PAUD/TK*. Jogjakarta: Diva Press.
- Rita Eka Izzaty, dkk. (2008). *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta: UNY Press.
- Seefeldt, Carol. (2008). *Pendidikan Anak Usia Dini*. (Alih bahasa: Pius Nasar). Jakarta: PT. Indeks.
- Slamet Suyanto. (2005). *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat Publishing.
- Sofia Hartati (2005). *Perkembangan Belajar pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Sri Rahayu. (2013). *Meningkatkan Kemampuan Anak Dalam Berhitung Melalui Permainan Ular Tangga*. Diakses dari [http://respository.upi.edu/perpustakaan.upi.edu/s\\_paud\\_0701540\\_chapter1](http://respository.upi.edu/perpustakaan.upi.edu/s_paud_0701540_chapter1). Pada tanggal 21 Agustus 2014, jam 10.58 WIB.
- Suhartono. (2005). *Perkembangan Keterampilan Bicara Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Suharsimi Arikunto. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.