

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA ULAR TANGGA PADA  
KEMAMPUAN MENGENAL HURUF ABJAD ANAK USIA 5-6  
TAHUN DI KB MELATI PUTIH KAMPUNG EKAN GAYO LUES**

**SKRIPSI**

**Diajukan Oleh:**

**KURNIATISYAH**

**NIM. 160210050**

**Mahasiwi Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan  
Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI  
UIN AR-RANIRY BANDA ACEH  
2021 M/ 1442 H**

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA ULAR TANGGA PADA  
KEMAMPUAN MENGENAL HURUF ABJAD ANAK USIA 5-6 TAHUN DI  
KB MELATI PUTIH KAMPUNG EKAN GAYO LUES**

**SKRIPSI**

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)  
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh  
sebagai Beban Studi untuk Memperoleh Gelar Sarjana  
dalam Ilmu Pendidikan Islam AnakUsiaDini

Oleh

**KURNIATISYAH**

NIM. 160210050

Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan  
Prodi Pendidikan Islam AnakUsiaDini

Disetujui Oleh:

جامعة الرانيري

A R - R A N I R Y

Pembimbing I,



**Dya. Jamaliah Hasballah, MA**  
NIP. 196010061992032001

Pembimbing II,



**Rafidhah Hanum, M.Pd**  
NIDN. 2003078903

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA ULAR TANGGA PADA  
KEMAMPUAN MENGENAL HURUF ABJAD ANAK USIA 5-6 TAHUN DI  
KB MELATI PUTIH KAMPUNG EKAN GAYO LUES**

**SKRIPSI**

Telah Diuji oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi  
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan Dinyatakan Lulus  
serta Diterima sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1)  
dalam Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Pada Hari/Tanggal: \*

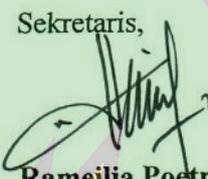
Rabu, 27 Januari 2021 M  
14 Jumadil Awal 1442 H

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua,

Sekretaris,

  
Dra. Jamaliah Hasballah, MA  
NIP. 1960100619920320

  
Rameilia Poetri, S.Pd

Penguji I,

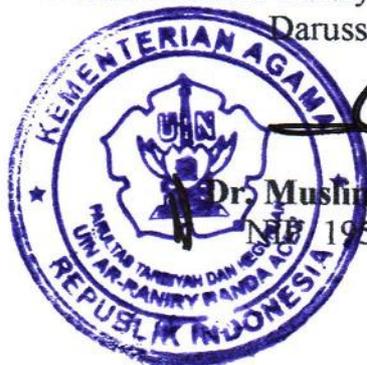
Penguji II,

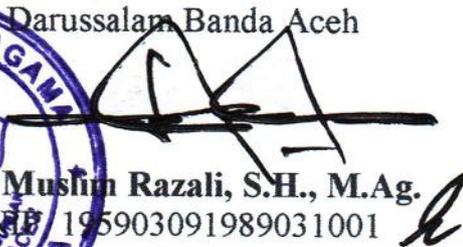
  
Rafidhah Hanum, M.Pd  
NIDN. 2003078903

  
Zikra Hayati, M.Pd  
NIP. 198410012015032005

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry  
Darussalam Banda Aceh



  
Dr. Muslim Razali, S.H., M.Ag.  
NIP. 195903091989031001

## LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Kurniatisyah  
NIM : 160210050  
Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan  
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Ular Tangga pada Kemampuan Mengenal Huruf Abjad Anak Usia 5-6 Tahun di KB Melati Putih Kampung Ekan Gayo Lues.

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkannya dan mempertanggungjawabkan.
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah karya orang lain.
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya.
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data.
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu mempertanggung jawabkan atas karya ini.

Bila di kemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggung jawabkan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi terhadap aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya

UIN  
AR-RANIRY

Banda Aceh, 11 Januari 2021

Yang Menyatakan,



  
Kurniatisyah  
NIM. 160210050

## ABSTRAK

Nama : Kurniatisyah  
NIM : 160210050  
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan / PIAUD  
Judul : Pengaruh Penggunaan Media Ular Tangga pada Kemampuan Mengenal Huruf Abjad Anak Usia 5-6 Tahun di KB Melati Putih Kampung Ekan Gayo Lues  
Tebal Skripsi : 60 Halaman  
Pembimbing I : Dra. Jamaliah Hasballah, MA  
Pembimbing 2 : Rafidhah Hanum, M. Pd  
Judul skripsi : Pengaruh, Media Ular Tangga, Kemampuan Mengenal Huruf Abjad  
**Kata Kunci : Media Ular Tangga, Huruf Abjad**

Kemampuan anak dalam mengenal huruf abjad pada anak masih kurang mampu dalam menyebutkan simbol dan huruf, mengenal huruf, membedakan huruf, memahami huruf, sebagian besar peserta didik kurang mengerti dan paham tentang media yang diberikan guru, sehingga anak tidak paham sama sekali tentang bentuk huruf dan pengucapannya masih tebalik-balik, media pembelajaran yang kurang bervariasi dan kurang kreatif. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa pengaruh penggunaan media ular tangga dalam mengembangkan kemampuan mengenal huruf abjad pada anak usia 5-6 tahun di KB Melati Putih Kampung Ekan Gayo Lues. Rancangan penelitian ini adalah *pre-experimental desains* dengan desain *one group pretes-postes*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelompok B yang terdiri dari 2 kelas yang berjumlah 50 peserta didik dan sampel yang digunakan yaitu kelompok B1 sebanyak 15 peserta didik menggunakan teknik *purposive sampling*. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan lembar observasi untuk melihat kemampuan anak terhadap mengenal Huruf Abjad. Hasil analisis menunjukkan bahwa kemampuan anak terhadap mengenal huruf abjad selama proses pembelajaran dengan menggunakan media ular tangga tergolong meningkat yang dikategorikan BSB dengan rata-rata persentase 80,0%. Berdasarkan uji-t diperoleh  $t_{hitung} = 13,7$  dan  $t_{tabel} = 1,761$  dengan derajat bebas (db) yaitu 14 pada taraf signifikan  $\alpha = 0,05$ . Maka dari hasil perhitungan tersebut menunjukkan  $t_{hitung} > t_{tabel}$  sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dengan demikian Penggunaan media ular tangga meningkat digunakan dengan N-gain sebesar 0,7 dalam kategori tinggi terhadap kemampuan mengenal huruf abjad pada anak usia 5-6 tahun di KB Melati Putih Kampung Ekan Gayo Lues.

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmad dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi dengan judul “**Pengaruh Penggunaan Media Ular Tangga pada Kemampuan Mengenal Huruf Abjad Anak Usia 5-6 Tahun di KB Melati Putih Kampung Ekan Gayo Lues.**” Skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana strata satu (S1) pada Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.

Penyusunan dan penulisan karya tulis ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan serta dukungan dari berbagai pihak. Pada kesempatan kali ini penulis menyampaikan terima kasih yang tak terhingga atas ketulusan dalam membimbing penulis sehingga dapat menyelesaikan penulisan karya tulis ini. Oleh karena itu dalam kesempatan ini perkenankanlah penulis menyampaikan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Ibu Dra. Jamaliah Hasballah, MA selaku pembimbing pertama dan kepada selaku pembimbing kedua Rafidhah Hanum, M.Pd yang telah banyak memberikan bimbingan, nasehat, bantuan, doa dan arahan kepada penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
2. Ibu Misbahul Jannah, M.Pd.Ph.D selaku penasehat akademik yang telah memberikan motivasi sehingga skripsi ini dapat terselesaikan

3. Ketua Prodi PIAUD Ibu Dra. Jamaliah Hasballah, MA selaku ketua Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini dan kepada seluruh dosen dan staf Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini.
4. Bapak Dr. Muslim Razali, SH.,M.Ag Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri A-Raniry Banda Aceh, beserta stafnya yang telah membantu penulis.
5. Bapak Muhammad Dahlan selaku kepala sekolah KB Melati Putih Kampung Ekan Gayo Lues dan Ibu Ratna Wahyu Ningsih, S.Pd selaku guru kelas kelompok B1 serta karyawan lainnya yang telah banyak membantu peneliti dan memberi izin kepada penulis untuk mengadakan penelitian dalam rangka penyelesaian skripsi ini.
6. Para pustakawan yang telah banyak membantu penulis untuk meminjamkan buku dalam menyelesaikan skripsi ini.

Akhir kata penulis mengharapkan semoga karya tulis ini dapat menjadi salah satu sumber informasi bagi yang membacanya. Tak ada sesuatu yang sempurna, demikian juga dengan karya tulis ini, oleh karena itu kekurangan pada skripsi ini dapat diperbaiki di masa yang akan datang.

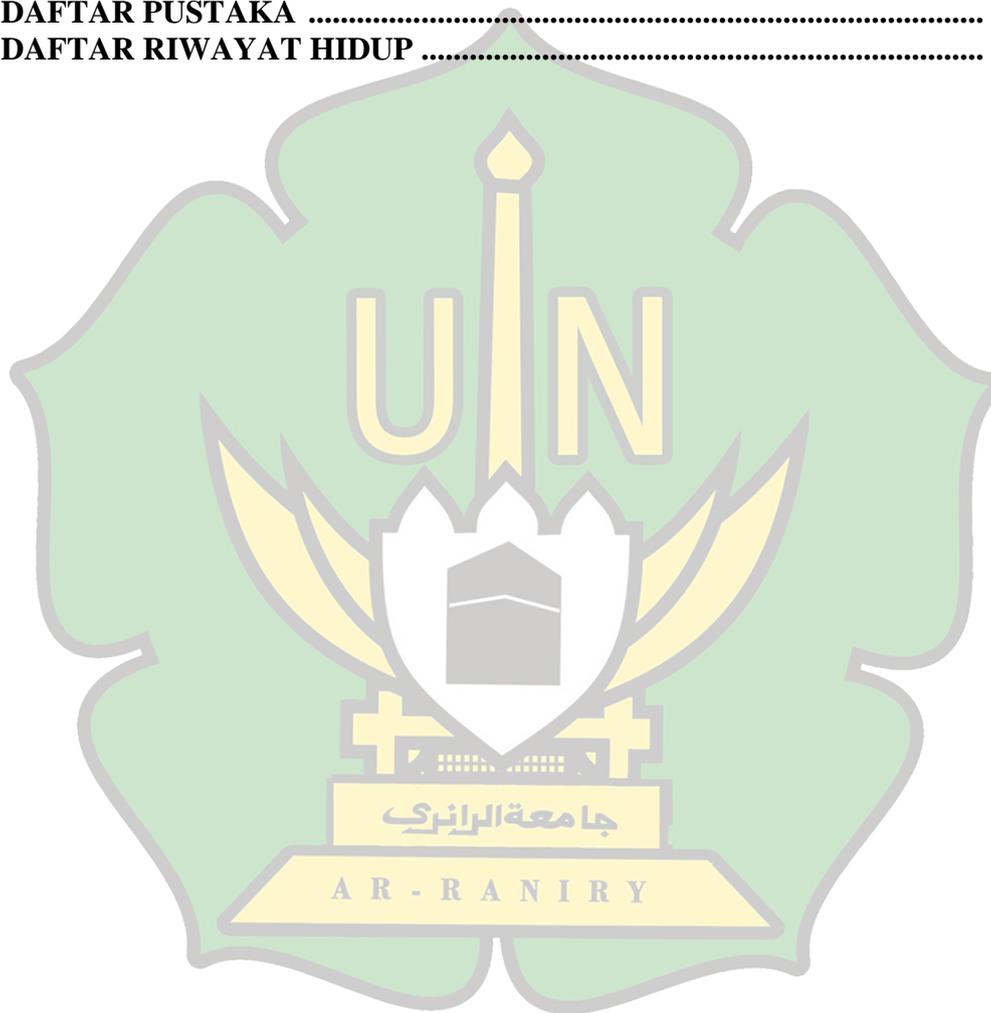
Banda Aceh, 11 Januari 2021  
Penulis,

Kurniatisyah  
NIM. 160210050

## DAFTAR ISI

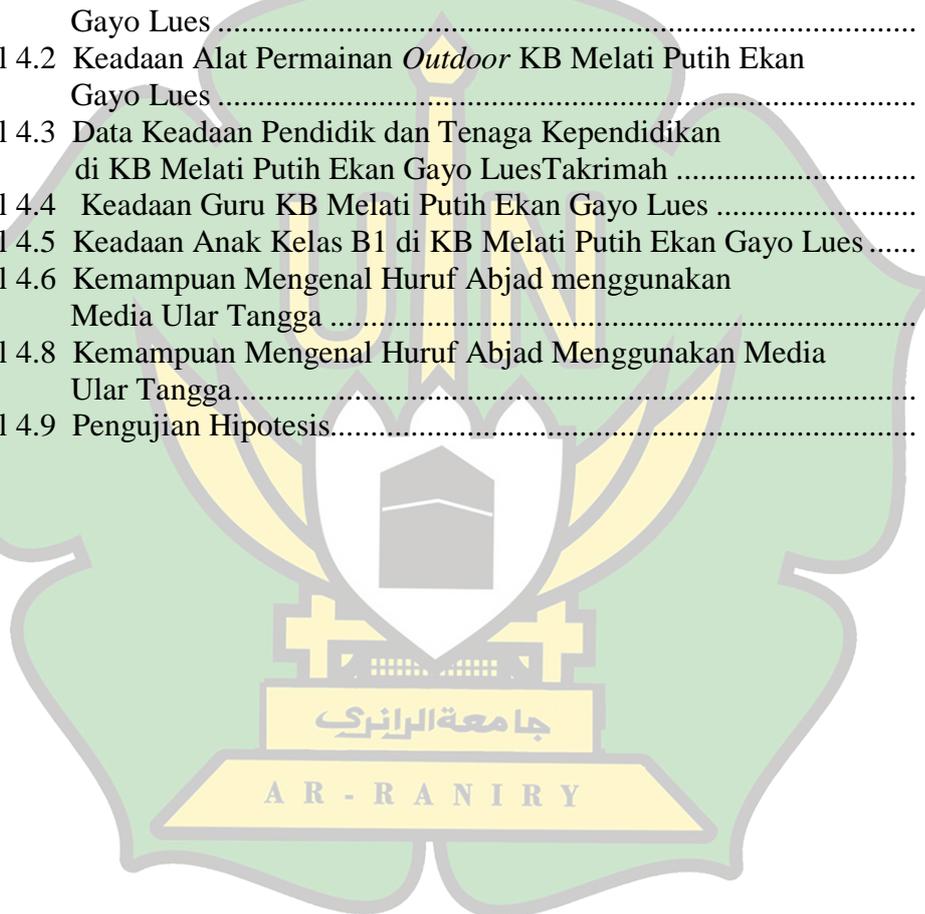
	Halaman
<b>HALAMAN SAMPUL JUDUL</b>	
<b>LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING</b>	
<b>LEMBAR PENGESAHAN SIDANG</b>	
<b>LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN</b>	
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	4
C. Tujuan Penelitian .....	4
D. Manfaat Penelitian .....	4
E. Definisi Oprasional .....	5
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>6</b>
A. Media Ular Tangga .....	6
1. Pengertian Media Ular Tangga .....	6
2. Permainan media ular tangga.....	7
3. Tujuan Media Ular Tangga .....	8
4. Manfaat dari Media Ular Tangga .....	9
5. Karakteristik Media Ular Tangga.....	10
6. Langkah-Langkah dalam Permainan Media Ular Tangga .....	10
7. Kekurangan dan Kelebihan Media Ular tangga .....	11
8. Komponen pengembangan media ular tangga .....	13
B. Huruf Abjad .....	14
1. Pengertian Mengenal Huruf Abjad .....	14
2. Manfaat Mengenal Huruf Abjad Bagi Anak.....	15
3. Tujuan Mengenal Huruf Abjad .....	17
4. Aspek-Aspek pengenalan huruf pada Anak Usia Dini.....	18
5. Cara Mengajarkan Anak Usia Dini mengenal huruf.....	19
C. Hipotesis Penelitian .....	19
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>21</b>
A. Rancangan Penelitian .....	21
B. Populasi dan Sampel .....	23
C. Instrument Pengumpulan Data.....	23
D. Teknik Pengumpulan Data .....	24
E. Teknik Analisis Data .....	29

<b>BAB IV HASIL PENELITIAN .....</b>	<b>31</b>
A. Deskripsi Lokasi Penelitian .....	31
B. Deskripsi Hasil Penelitian dan pembahasan .....	33
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>53</b>
A. Kesimpulan .....	3
B. Saran .....	53
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>55</b>
<b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP .....</b>	<b>60</b>



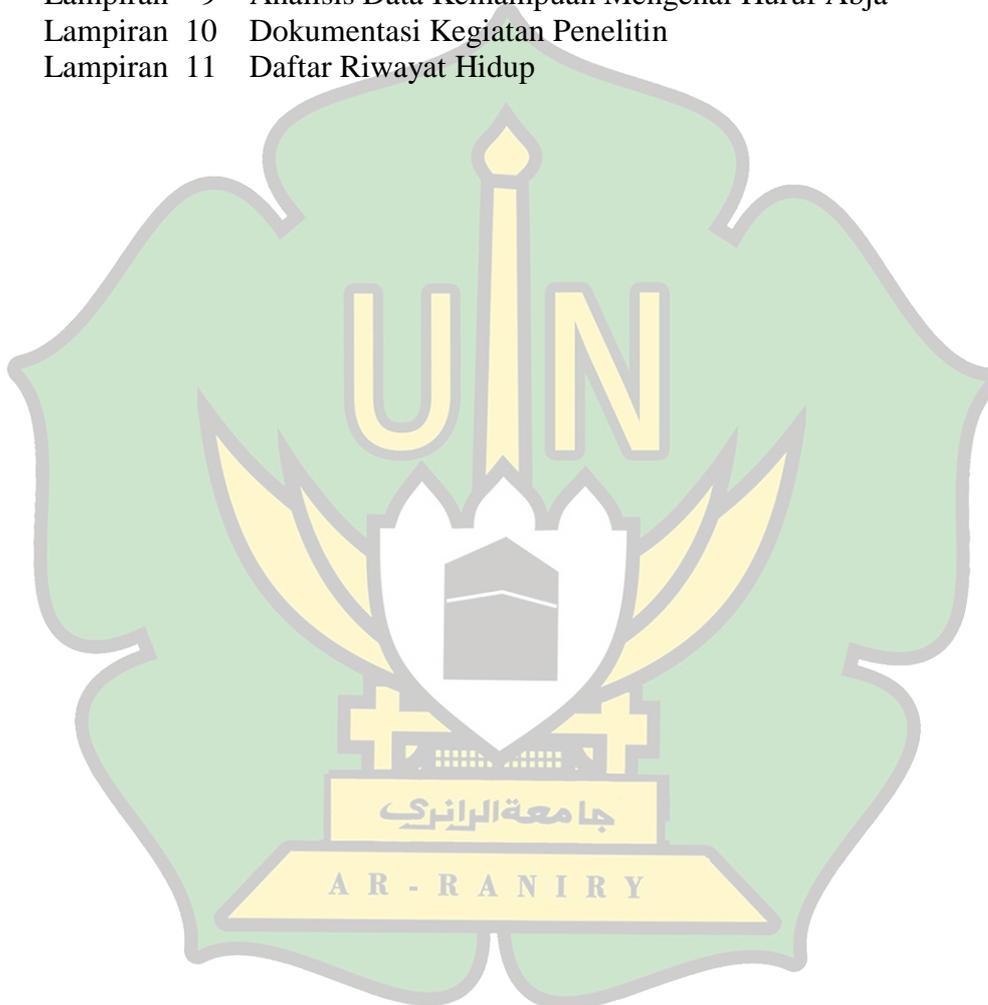
## DAFTAR TABEL

	<b>Halaman</b>
Tabel 3.1 Design Penelitian <i>One Group Pre-Test Post-Test design</i> .....	22
Tabel 3.2 Katagori Keberhasilan Anak Didik.....	24
Tabel 3.3 Instrumen perkembangan kemampuan mengenal huruf abjad usia 5-6 .....	26
Tabel 3.4 penilain <i>pre-test dan post-test</i> anak .....	26
Tabel 3.5 Indeks Nilai gain (N-gain) Ternormalisasi .....	29
Tabel 4.1 Keadaan Sarana dan Prasarana di KB Melati Putih Ekan Gayo Lues .....	31
Tabel 4.2 Keadaan Alat Permainan <i>Outdoor</i> KB Melati Putih Ekan Gayo Lues .....	32
Tabel 4.3 Data Keadaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan di KB Melati Putih Ekan Gayo LuesTakrimah .....	32
Tabel 4.4 Keadaan Guru KB Melati Putih Ekan Gayo Lues .....	32
Tabel 4.5 Keadaan Anak Kelas B1 di KB Melati Putih Ekan Gayo Lues .....	33
Tabel 4.6 Kemampuan Mengenal Huruf Abjad menggunakan Media Ular Tangga .....	33
Tabel 4.8 Kemampuan Mengenal Huruf Abjad Menggunakan Media Ular Tangga.....	50
Tabel 4.9 Pengujian Hipotesis.....	51



## DAFTAR LAMPIRAN

	<b>Halaman</b>
Lampiran 1	Surat Keputusan (SK) Penunjukan Pembimbing
Lampiran 2	Surat Izin Mengumpulkan Data dari Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
Lampiran 3	Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian Di KB Melati Putih Ekan Gayo Lues
Lampiran 4	Tabel Nilai-Nilai dalam Distribusi t
Lampiran 5	Analisis Uji-t Kemampuan Mengenal Huruf Abjad
Lampiran 6	RPPH
Lampiran 7	RPPM
Lampiran 8	Lembar Observasi Pengamatan Anak Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Abjad Anak Usia 5-6 Tahun
Lampiran 9	Analisis Data Kemampuan Mengenal Huruf Abja
Lampiran 10	Dokumentasi Kegiatan Peneliti
Lampiran 11	Daftar Riwayat Hidup



# **BAB I PENDAHULUAN**

## **A. Latar Belakang Masalah**

Pada anak usia dini terdapat enam aspek perkembangan yang harus dikembangkan untuk menunjang tumbuh kembang anak menjadi optimal, antara lain perkembangan Fisik motorik, Motorik Halus, Bahasa, Sosial, Nam dan Emosional, untuk menstimulus keenam aspek perkembangan ini dapat dilakukan dengan berbagai cara salah satunya adalah bermain dengan menggunakan alat permainan edukatif.<sup>1</sup> Anak dan bermain adalah dua hal yang tidak dapat dipisahkan, ketika bermain, anak bisa melakukan berbagai kegiatan yang menyenangkan dan belajar mengenai berbagai hal sekaligus. Melalui bermain dapat menciptakan wilayah yang menghubungkan antara kemampuan aktual anak dan kemampuan potensial anak menuju perkembangan fungsi mental yang lebih tinggi, seperti pengembangan kognitif anak, pengembangan kesadaran diri, pengembangan sosial-emosional, pengembangan motorik, dan pengembangan bahasa/ komunikasi.<sup>2</sup>

Dari seluruh aspek perkembangan pada anak, khususnya kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini. kemampuan mengenal huruf abjad juga dibutuhkan dalam pendidikan anak usia dini, yang perlu dikembangkan dalam menstimulus anak sejak usia dini.

---

<sup>1</sup> Khobir, A. “Upaya Mendidik Anak Melalui Permainan Edukatif, *Jurnal Forum Tarbiyah*, 2009.

<sup>2</sup> Vigosky, Musfirah, *Pendidikan Anak Uisa Dini dalam Berbagai Pendekatan*,(Jakarta: Kencana, 2011), h. 14-15.

Tadkirotum Musfiroh mengungkapkan bahwa stimulus pengenalan huruf adalah merangsang anak untuk mengenali, memahami, dan menggunakan simbol tertulis untuk berkomunikasi.<sup>3</sup>

Kemampuan berbahasa merupakan kemampuan yang hanya dimiliki oleh manusia. Kemampuan inilah yang membedakan manusia dengan lainnya dalam hidupnya, manusia menggunakan bahasa untuk berpikir, menyimak, berbicara dan menulis. Masa perkembangan bahasa yang paling efektif pada manusia terletak pada anak usia dini, tepatnya pada 3 tahun dari hidupnya, yakni suatu periode dimana otak manusia berkembang dalam proses mencapai kematangan.<sup>4</sup> Perkembangan bahasa pada anak dapat distimulus oleh orang-orang terdekat anak, seperti orang tua, guru, pengasuh, saudara dan sebagainya, metode pengembangan bahasa yang dapat diterapkan antara lain bercerita dan permainan membaca.<sup>5</sup>

Belajar mengenal huruf merupakan komponen hakiki dari perkembangan baca tulis. Anak perlu mengetahui atau mengenal dan memahami huruf abjad untuk akhirnya menjadi pembaca, penulis, mandiri, dan lancar. Mengetahui huruf merupakan hal penting bagi anak usia dini yang didengar dilingkungannya baik huruf latin maupun huruf arab lainnya. Berdasarkan beberapa pendapat para ahli maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan mengenal huruf merupakan tahap perkembangan dimana anak mampu dan mengetahui simbol-simbol dari sebuah

---

<sup>3</sup> Tadkirotum Musfiroh, *Cerita Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Tuan Wacana, 2009), h. 14.

<sup>4</sup> Suhartono, *Perkembangan Keterampilan Anak dalam Permainan Ular Tangga*, (Jakarta: 2005), h. 14.

<sup>5</sup> Rita Eka Izzaty., *Perkembangan Peserta Didik*, (Yogyakarta: UNY Press, 2008), h. 15.

huruf.<sup>6</sup> Strategi pengenalan huruf sejak usia dini sangat bermanfaat bagi perkembangan bahasa anak, karena membantu mempersiapkan anak untuk dapat membaca dengan mudah kejenjang selanjutnya.<sup>7</sup>

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di KB Melati Putih Usia 5-6 Tahun ditemukan bahwa guru kurang mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran. Guru mengenalkan media dengan kartu huruf, guru menyuruh anak menempelkan huruf abjad dan membunyikan hurufnya, disaat itu saya mengamati anak masih belum bisa mengurutkan dan membunyikan huruf yang dia tempelkan, pengucapnya masih terbalik-balik, dengan media yang diberikan guru belum memberi pengaruh bagi perkembangan belajarnya khususnya dalam pengenalan huruf abjad.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pentingnya mengoptimalkan aspek-aspek perkembangan anak, termasuk mengenalkan huruf sejak usia dini, mengingat pada saat tersebut otak anak berada pada masa-masa yang sangat menggagumkan dan memiliki potensi yang tidak terbatas untuk dikembangkan. Anak harus diberikan kesempatan untuk mengembangkan kemampuan berbahasanya dengan berbagai variasi kegiatan pembelajaran yang menyenangkan. Pembelajaran pengenalan huruf yang sangat konvensional menyebabkan anak bosan dan tidak termotivasi dengan kegiatan mengenal huruf. Oleh karena itu diperlukan media-media pembelajaran yang bervariasi dalam mengenalkan huruf pada anak.

---

<sup>6</sup> Seefeld, Carol, Wasik dan A Barbara, *Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: PT Indeks, 2008), h. 330-331.

<sup>7</sup> Agus Hariyanto, *Membuat Anak Anda Cepat Pintar*, (Yogyakarta: Diva Press, 2009), h. 82.

Media ular tangga adalah kegiatan yang menyenangkan hati, dimainkan oleh sekelompok orang dengan menggunakan papan yang dibagi dalam kotak-kotak kecil dan beberapa kotak digambarkan sejumlah “tangga” dan “ular” sebagai penghubung disetiap kotak dan memiliki arti tangga itu berarti naik sedangkan ekor ular berarti turun.<sup>8</sup> Permainan ular tangga juga cukup efektif untuk mengembangkan kemampuan mengenal kata, karna anak pada usia 5-6 tahun masih pada tahap pra operasional yaitu anak belajar benda kongkrit. Permainan ular tangga ini juga dapat meningkatkan dan mengembangkan kemampuan kognitif anak karena pada papan permainan ini menggunakan angka 1 sampai 10, sehingga anak belajar mengenal angka dan sambil berhitung saat proses bermain.<sup>9</sup>

Dari beberapa pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa permainan media ular tangga dapat mengembangkan beberapa aspek untuk anak usia dini dalam pendidikan baik itu aspek sosial, kognitif, dan bahasa, dimana dengan adanya media ular tangga ini akan memudahkan anak bermain sambil belajar.

Penelitian terdahulu yang berkaitan dengan media ular tangga telah dilakukan oleh beberapa peneliti diantaranya, penelitian Nanik Handayani menunjukkan bahwa media ular tangga dapat meningkatkan kemampuan kogniti pada anak. Sedangkan menurut Rosita Yunaniati penggunaan media ular tangga tersebut bertujuan untuk menstimulus lima aspek perkembangan anak.<sup>10</sup> Dan

---

<sup>8</sup> Maisayoh dan Swastrini, *Metode Permainan Ular Tangga*, (Bandung: 2010), h. 150.

<sup>9</sup> Sri Rahayu, *Meningkatkan Kemampuan Anak dalam Berhitung Melalui Permainan Ular Tangga*, (Jakarta: 2013), h. 59.

<sup>10</sup> Nanik Handayani, *Meningkatkan Kemampuan Kognitif melalui Permainan Ular Tangga*, (Universitas Nusantara PGRI Kediri: 2015), h.70.

menurut Intan Yunita Sari permainan ular tangga dapat meningkatkan kata.<sup>11</sup> penelitian lain juga pernah dikemukakan oleh Dita Purbo Anggraini yang menyebutkan bahwa permainan ular tangga dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak.<sup>12</sup> Dan terakhir menurut Anita Trisiana permainan ular tangga dapat meningkatkan rasa cinta tanah air pada anak usia dini.<sup>13</sup>

Perbedaan penelitian yang akan dilakukan dengan penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya, penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya memfokuskan pada signifikansi peningkatan kemampuan kata dan motorik halus, motorik kasar, rasa cinta tanah air dan menstimulus lima aspek, sedangkan yang akan dilakukan peneliti memfokuskan pada pengaruh penggunaan media ular tangga untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf abjad pada anak.

Maka dari itu untuk mengetahuinya peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh penggunaan Media Ular Tangga pada kemampuan mengenal huruf abjad anak usia 5-6 di KB Melati Putih Kampung Ekan ”**

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

<sup>11</sup> Intan Yuvitasari, *Peningkatan Kemampuan Mengenal Kata melalui Metode Permainan Ular Tangga*, (Yogyakarta: 2015).

<sup>12</sup> Dita Purbo Anggraini, *Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar melalui Permainan Ular Tangga Kreatif*, (Universitas Nusantara PGRI Kediri: 2016).

<sup>13</sup> Anita Trisna, *Upaya Meningkatkan Rasa Cinta Tanah Air melalui Permainan Ular Tangga*, (PG PAUD Universitas Slamet Riyadi: 2019).

1. Apakah pengaruh penggunaan media ular tangga dapat mengembangkan kemampuan mengenal huruf abjad pada usia 5-6 tahun di KB Melati Putih Kampung Ekan?

### **C. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan yang dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah pengaruh penggunaan media ular tangga ini dapat mengembangkan kemampuan mengenal huruf abjad pada usia 5-6 tahun di KB Melati Putih Kampung Ekan.

### **D. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat atau kegunaan dalam pendidikan anak usia dini. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi pendidik dan calon pendidik dapat menambah pengetahuan tentang huruf abjad melalui media ular tangga dan dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam membentuk metode pembelajaran yang tepat dalam mengembangkan kemampuan mengenal huruf abjad pada anak.
2. Bagi anak didik mendapatkan pengalaman langsung dan dapat lebih mudah dalam bekerja sama dalam memecahkan suatu masalah dan bertambahnya pengenalan huruf abjad.

3. Bagi peneliti penelitian ini dapat memberikan pengetahuan dan pengalaman baru bagi peneliti dalam bidang penelitian khususnya penelitian di bidang pendidikan anak usia dini.
4. bagi sekolah penelitian ini dapat dijadikan sebagai dasar bagi sekolah bahwa media ular tangga dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf abjad.

## **E. Defenisi Oprasional**

### **1. Media Ular Tangga**

Media ular tangga adalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh 02 orang atau lebih, permainan ini sangat tepat untuk diterapkan pada anak usia dini khususnya kelompok A dan B, dari permainan ini dapat mengemabangkan beberapa aspek pada anak usia dini terutama untuk mengembangkan kemampuan kognitif, bahasa, dan sosial.<sup>14</sup>

### **2. Huruf Abjad**

Huruf abjad adalah suatu kumpulan huruf berdasarkan urutan yang umum atau baku, ada berbagai macam huruf/abjad seperti: abjad romawi, abjad arab, abjad latin, huruf disini sangatlah penting untuk dikenalkan pada anak yaitu bisa dimulai dari huruf yang sederhana dan sering digunakan oleh anak atau sudah dikenal anak.<sup>15</sup>

<sup>14</sup> Raisatun Nisak, *Seabrek Games Asyik Edukatif untuk Mengajar PAUD/TK*, (Jogjakarta: Diva Press, 2013), h. 50.

<sup>15</sup> Seefeld Carol, *Pendidikan Anak Uisa Dini*, ( Jakarta: PT Indeks, 2008), h. 90.

## **BAB II LANDASAN TEORI**

### **A. Media Ular Tangga**

#### **1. Pengertian Media Ular Tangga**

Secara umum media pembelajaran adalah proses belajar mengajar yang dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.<sup>16</sup> Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali.<sup>17</sup> Dengan demikian dengan adanya media pembelajaran dapat mempermudah guru untuk membangkitkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran.

Permainan media ular tangga adalah permainan yang berbentuk papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh 2 orang atau lebih papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil dan beberapa kotak digambar sejumlah “tangga” atau “ular” yang menghubungkannya dengan kotak lain.<sup>18</sup> Media ular tangga juga dapat meningkatkan interaksi belajar siswa di kelas. Menjelaskan

---

<sup>16</sup> Azhar Arsyat, *Media Pendidikan*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011), h. 15.

<sup>17</sup> Yusufhadi Miarso, *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2004), h. 454.

<sup>18</sup> Agus N. Cahyo, *Game Khusus Penyimpangan Otak Kanan dan Kiri Anak*, (Yogyakarta: Flashbook, 2011), h. 106.

bahwa terdapat interaksi antara gaya belajar dan kreatifitasn terhadap prestasi kognitif dan efektif dengan menggunakan media permainan ular tangga.<sup>19</sup>

Dari beberapa penjelasan para ahli dapat disimpulkan bahwa permainan media ular tangga adalah permainan yang di rancang untuk anak yang dimainkan oleh 2 orang atau lebih, media ular tangga ini tidak hanya meningkatkan aspek kognitif dan bahasa anak tetapi juga dapat meningkatkan interaksi anak terhadap lawan main nya.

Hal ini membuktikan adanya keterkaitan antara keaktifan siswa di kelas dengan hasil belajar siswa permainan ular tangga ini juga dapat mengembangkan keterampilan sosial siswa, media ular tangga merupakan kegiatan bermain, anak sesungguhnya belajar permainan (games) mengeksplorasi dan merekayasa dengan mengikuti aturan-aturan tertentu.<sup>20</sup> Permainan ular tangga adalah permainan yang menggunakan dadu untuk menentukan berapa langkah yang harus dijalani bidak, dan permainan ular tangga juga dapat dijadikan sebagai suatu media seperti ular tangga kata untuk mengenal kosakata.<sup>21</sup>

Berdasarkan uraian pengertian permainan ular tangga menurut para ahli maka dapat disimpulkan bahwa permainan ular tangga bukan hanya jenis permainan, tetapi juga dapat mengembangkan beberapa aspek perkembangan

---

<sup>19</sup> Suppiah Nachiappan, *Snake and Ladder Gannes in Cognition Development on Students wits Learning Difficulties*, (American Research Iinstitute, Juni 2014), h. 217-229.

<sup>20</sup> Desi Astuti, *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga*, (Bandar Lampung: IAIN Raden Intan Lampung, 2017), h. 55-57.

<sup>21</sup> Ratnaningsih, *Pengertian Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2014), h. 5.

pada anak baik itu aspek sosial, bahasa motorik, dan kognitif melalui permainan media ular tangga.

## **2. Permainan Media Ular Tangga**

Media yang baik untuk dijadikan sebagai media pembelajaran yaitu permainan yang telah dimodifikasi. Hal tersebut bertujuan supaya anak lebih semangat dan tidak mudah jenuh dengan permainan yang sudah disediakan. Sehingga sangat diharapkan media ular tangga yang sangat banyak dikenal orang dan disenangi oleh anak-anak. Permainan media ular tangga merupakan permainan yang berisi tentang gambaran yang menceritakan tentang sebuah peristiwa yang mempertanyakan perasaan senang, marah, sedih yang akan diekspresikan oleh anak.

Sedangkan menurut Cahyo dan Francisca. dalam buku Yuvitarsari. Permainan media ular tangga merupakan permainan dalam bentuk papan yang dibuat dalam kotak kecil-kecil dan kotak kecilnya terdapat beberapa gambar ular dan tangga dengan sengaja dihubungkan dari satu kotak ke kotak yang lainnya, namun tidak semua hanya kotak-kotak tertentu yang telah ditentukan.

Terdapat beberapa manfaat yang bisa diperoleh dari permainan media ular tangga yang berkaitan dengan mengenal simbol atau huruf yaitu:

- a. Menambah kosa kata bagi anak.
- b. Membantu anak belajar membaca.
- c. Membantu anak mengerti kalimat permintaan dan perintah.
- d. Dapat mengembangkan pengetahuan dasar anak.

e. Mengenal gambar dan menghafal gambar.<sup>22</sup>

Selain itu permainan media ular tangga juga memberikan manfaat yaitu anak dapat mematuhi peraturan dalam permainan, dapat menghitung peluang dadu yang muncul, dapat membaca simbol angka, menyebutkan gambar dan warna, anak juga mampu bersosialisasi dengan teman dan guru.<sup>23</sup>

### 3. Tujuan Media Ular Tangga

Tujuan permainan ular tangga adalah untuk memberikan motivasi belajar kepada anak agar senantiasa mempelajari atau mengulang kembali materi-materi yang telah dipelajari sebelumnya yang nantinya akan diuji melalui permainan, sehingga membantu anak dalam memahami pelajaran dan lebih terasa menyenangkan bagi siswa dalam belajar.<sup>24</sup> Tujuan permainan tersebut selaras dengan pernyataan yang dikemukakan oleh Ginsburg dan Opper dalam Indah Nursupriana, bahwa anak kecil akan lebih mudah belajar dari pengalaman-pengalaman yang nyata (kongkrit) dan pemberian tugas akan mengakibatkan anak selalu mengingatnya, memperhatikannya dan mempelajarinya.<sup>25</sup>

Dari pernyataan-pernyataan para ahli tersebut bahwa tujuan digunakannya media permainan ular tangga adalah untuk memberikan motivasi

<sup>22</sup> Yuvitasari Intan, *Peningkatan Kemampuan Mengenal Kata melalui Metode Permainan Ular Tangga Kata pada Anak Kelompok A*, (Yogyakarta: 2015), h. 11-15.

<sup>23</sup> Pramesti, W. Atik dkk, *Terapi Bermain Ular Tangga untuk Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun*, (Jurnal Keperawatan Muhammadiyah, 2017), h. 1-5.

<sup>24</sup> [Http:// Pracitra. Blogspot. Com/2012/11/](http://Pracitra.Blogspot.Com/2012/11/), *Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga*, Html,

<sup>25</sup> Ginsburg dan Opper, Indah Nursupriana.

belajar anak. Dengan adanya permainan media ular tangga ini anak akan lebih mudah mengingatnya, memerhatikannya, dan mempelajarinya, dan melalui proses tersebut pemahaman anak akan lebih meningkat.

#### 4. Manfaat dari Media Ular Tangga

Menurut Ratnaningsih manfaat media ular tangga terdiri dari dari beberapa bagian yaitu:

- a. Memberikan ilmu pengetahuan kepada anak melalui proses pembelajaran bermain sambil belajar.
- b. Merangsang pengembangan daya pikir, daya cipta, dan bahasa agar mampu menumbuhkan sikap, mental, akhlak yang baik.
- c. Menciptakan lingkungan bermain yang menarik, memberikan rasa aman, dan menyenangkan.
- d. Mengenal kalah dan menang
- e. Belajar kerja sama dan menunggu giliran.<sup>26</sup>

Mulyati (dalam Ratnaningsih), mengemukakan secara khusus media permainan ular tangga memiliki beberapa manfaat dalam pembelajaran yaitu sebagai berikut:

- a. Dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan.
- b. Lebih merangsang siswa dalam melakukan aktivitas belajar individual maupun kelompok.

<sup>26</sup> Ratnaningsih, *Penggunaan Permainan Media Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar*, (Yogyakarta: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, 2014), h. 6.

- c. Dapat mengembangkan kreativitas, kemandirian anak dan menciptakan komunikasi timbal balik serta dapat membina tanggung jawab dan disiplin anak.
- d. Struktur kognitif yang diperoleh anak sebagai hasil dari proses belajar bermakna akan stabil dan tersun secara relevan sehingga akan terjaga dalam inggatan.<sup>27</sup>

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa media ular tangga memberikan manfaat bagi anak usia dini yaitu memberikan suasana yang menyenangkan, mengembangkan kreativitas dan kognitif, membantu anak mempermudah dan mengingat apa yang dia alami.

### **5. Karakteristik Media Permainan Ular Tangga**

Menurut Arif S. Sadiman, bahwa setiap permainan harus mempunyai komponen utama yaitu:

- a. Adanya pemain-pemain.
- b. Adanya lingkungan untuk pemain berinteraksi.
- c. Adanya aturan-aturan main.
- d. Adanya tujuan main.<sup>28</sup>

Menurut Cepp Kustandi dan Bambang Sutjipto, berkaitan dengan uraian diatas, maka karakteristik permainan media ular tangga adalah:

- a. Permainan ini dilakukan di atas papan.

<sup>27</sup> Mulyati dan Ratnaningsih, *Penggunaan Permainan Ular Tangga*, (Yogyakarta: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri, 2014), h. 130.

<sup>28</sup> Arif S. Sadiman. Et al, *Media Pembelajaran Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatan*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2003), h. 75.

- b. Permainan ini dilakukan oleh dua orang atau lebih.
- c. Pada petak ular tangga, beberapa terdapat jumlah tangga atau ular.
- d. Permainan ini dilakukan dengan menggunakan dadu dan sesuai jumlah pemainnya.
- e. Bidak dijalankan sesuai dengan jumlah mata dadu yang muncul, jika pemain mendapatkan 6 dari dadu, maka giliran jatuh ke pemain selanjutnya.
- f. Pemenang dari permainan ular tangga ini, yang bisa dapat mencapai petak terakhir.<sup>29</sup>

## **6. Langkah-Langkah Dalam Permainan Media Ular Tangga**

Menurut Alamsyah Saiddan Andi Budmanjay, langkah-langkah memainkan permainan media ular tangga yaitu:

- a. Tiap peserta didik bergantian melempar dadu.
- b. Jika dadu yang jatuh menunjukkan mata dadu 5, maka peserta didik harus berjalan 5 kotak pada papan permainan media ular tangga.
- c. Jika sudah dijalankan, kotak yang berisi pertanyaan dijawab oleh peserta didik, jika benar peserta didik tersebut mendapat poin.
- d. Apabila kotak yang dituju didapat gambar ular dengan posisi turun, maka poin pemain harus mengikuti posisi ular turun.
- e. Pemenang dari pemain ini adalah peserta didik yang paling banyak menjawab pertanyaan dengan benar dan terlebih dahulu finis dari gamespapan ular tangga.<sup>30</sup>

---

<sup>29</sup> Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran Manual dan Digital*, (Bogor: Penerbit Ghalia Indonesia, 2011), h. 41.

Menurut Sriningsih mengemukakan langkah-langkah dalam permainan media ular tangga yaitu sebagai berikut:

- a. Hompimpah menentukan aturan bermain.
- b. Mengocok dan menghitung mata dadu.
- c. Menjalankan bidak permainan.
- d. Melakukan perintah yang tertera dalam papan ular tangga.
- e. Mencapai finish terlebih dahulu adalah pemenangnya.<sup>31</sup>

Dari beberapa penjelasan di atas bahwa bermain media ular tangga memiliki aturan yang harus dijalankan oleh para pemainnya, dengan memahami aturan main disini anak akan belajar bagaimana memahami dan mematuhi aturan main tersebut yang sesuai dengan peraturan yang telah disepakati. Anak juga dapat memahami bahwa setiap permainan itu memiliki aturan yang berbeda-beda sesuai dengan jenis permainannya.

## **7. Kelebihan dan Kekurangan Permainan Media Ular Tangga**

### **1. Kelebihan**

- a. Media permainan ular tangga dapat dipergunakan di dalam kegiatan belajar mengajar karena kegiatan ini menyenangkan sehingga anak tertarik untuk belajar sambil bermain.
- b. Anak dapat berpartisipasi dalam proses pembelajaran secara langsung.

---

<sup>30</sup> Said Alamsyah, *Strategi Mengajar Multiple Intelegences Mengajar Kerja Otak dan Gaya Belajar Siswa*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2015), H. 95.

<sup>31</sup> Sriningsih, Nining, *Pembelajaran Matematika Terpadu Bandung*, (Pustaka Sebelas: Bandung, 2006), h. 58-59.

- c. Media permainan ular tangga dapat dipergunakan untuk membantu semua aspek perkembangan anak salah satunya mengembangkan kecerdasan logika matematika.
- d. Media permainan ular tangga dapat merangsang anak belajar memecahkan masalah sederhana tanpa disadari oleh anak.
- e. Penggunaan media permainan ular tangga dapat dilakukan baik di dalam kelas maupun di luar kelas.

## 2. Kekurangan

- a. Penggunaan media permainan ular tangga memerlukan banyak waktu untuk menjelaskan kepada anak.
- b. Permainan ular tangga tidak dapat mengembangkan semua materi pembelajaran.
- c. Kurangnya pemahaman aturan permainan oleh anak dapat menimbulkan keributan.
- d. Bagi anak yang tidak menguasai materi dengan baik akan mengalami kesulitan dalam bermain.<sup>32</sup>

Menurut Sadiman - dkk, menyatakan bahwa media permainan mempunyai beberapa kelebihan.

- a. Permainan adalah sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan dan suatu yang menghibur.
- b. Permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari anak untuk belajar.

<sup>32</sup><http://Pracitra.Blogspot.com/2012/11/Media-Pembelajaran-Permainan-Ular-Tangga.html>.

- c. Permainan ini dapat memberikan umpan balik langsung.
- d. Permainan ini memungkinkan penerapan konsep ataupun peran-peran ke dalam situasi dan peranan yang sebenarnya di masyarakat.
- e. Permainan ini bersifat luwes.
- f. Permainan ini dapat dengan mudah dibuat dan diperbanyak.<sup>33</sup>

Sedangkan menurut Sadiman juga mempunyai kekurangan, antara lain.

- a. Karena asyik, atau karena belum mengenai aturan atau teknis pelaksanaan.
- b. Dalam mensimulasikan situasi sosial permainan cenderung terlalu menyederhanakan konteks sosialnya sehingga tidak mustahil anak justru memperoleh kesan yang salah.
- c. Kebanyakan permainan hanya melibatkan beberapa prang anak saja, padahal keterlibatan seluruh anak atau belajar amatlah penting agar proses belajar bisa lebih efektif dan efisien.<sup>34</sup>

Dapat disimpulkan bahwa permainan ular tangga ialah alat peraga untuk menyalurkan atau menyampaikan pesan kepada siswa melalui permainan media ular tangga agar siswa menjadi lebih aktif dan kreatif dalam menyelesaikan tugas yang di berikan oleh gurunya.

<sup>33</sup> Arief S, Sadiman dkk, (*Op. Cit.*), h. 78.

<sup>34</sup> Arief S, Sadiman dkk, (*Op. Cit.*), h. 79.

## 8. Komponen Pengembangan Media Ular Tangga

Media permainan ular tangga yang dikembangkan untuk menunjang kegiatan belajar mengajar mempunyai beberapa komponen diantaranya:

### 1. Papan permainan

Papan permainan dibuat dengan ukuran 40cm x 40cm berbentuk persegi yang dikombinasikan dengan berbagai warna pada setiap kotak yang berjumlah keseluruhan kota sebanyak 10. Setiap kotak mempunyai nomor. Selain itu dalam papan permainan ular tangga terdapat ular dan tangga. Ketika pemain mendapatkan kotak dikepala ular maka turun ke tempat ujung ekor ular sedangkan sebaliknya jika mendapatkan kotak yang berisi tangga maka naik sesuai perintah.

### 2. Pion

Pion pada permainan media ular tangga digunakan sebagai petunjuk tempat dimana posisi pemain. Pion berbentuk seperti pion biasanya dalam permainan media ular tangga.

### 3. Dadu

Dadu dalam permainan media ular tangga berbentuk kubus dengan masing-masing sisi memiliki mata dadu 1-6 pengundian dadu dilakukan oleh pemain satu kali pengundian, ketika pemain dadu memperoleh mata dadu 6 maka pemain boleh mengundi dadu dan penjankan pion sesuai jumlah mata dadu yang diperoleh.<sup>35</sup>

<sup>35</sup> Alamsyah Said dan Andi Budimanjaya, *Strategi Mengajar Multiple Integences Mengajar Sesuai Kerja Otak dan Gaya Belajar Siswa*, (Jakarta: Prenada media Group, 2015), h. 240.

## B. Mengenal Huruf Abjad

### 1. Pengertian Mengenal Huruf Abjad

Menurut Arifin, “huruf merupakan beberapa bunyi dan bentuk yang terdiri dari dua puluh enam macam yang masing-masing bunyi tersebut dapat dibuat menjadi satu kata dan kalimat.” Huruf-huruf ini tercipta atas dua bentuk yaitu huruf abjad dan huruf konsonan. Huruf abjad diantaranya adalah a, i, u, e, dan o. Sedangkan huruf konsonan adalah b, c, d, f, g, h, i, j, k, l, m, n, p, q, r, s, t, v, w, x, y dan z.<sup>36</sup> Sedangkan menurut Tarigan, Huruf merupakan simbol skunder bahasa. Huruf merupakan bagian terkecil dari kata.<sup>37</sup> Takdiratun Musfirah, mengungkapkan bahwa stimulus pengenalan huruf adalah merangsang anak untuk mengenali, memahami, dan menggunakan simbol tertulis untuk berkomunikasi.

Menurut Tarigan, bahwa kemampuan mengenal huruf adalah kecakapan anak dalam menyusun huruf dan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi huruf abjad dan memperhatikan tingkat perkembangan usia dan perkembangan membaca anak.<sup>38</sup> Mengenal huruf merupakan komponen hakiki dari perkembangan baca tulis. Anak perlu mengetahui atau mengenal dan memahami huruf abjad untuk akhirnya menjadi pembaca dan penulis yang lancar dan mandiri.<sup>39</sup> Mengenal huruf merupakan tahap perkembangan anak

---

<sup>36</sup> Arifin, Zaenal, *Evaluasi Pembelajaran Prinsip, Teknik, Prosedur*, (Bandung: Remaja Roadakarya, 2009), h. 150-152.

<sup>37</sup> Tarigan, *Membaca Dalam Kehidupan*, (Bandung: Angkasa, 1998), h. 18.

<sup>38</sup> Tarigan, *Membaca Dalam Kehidupan...*, h. 15.

<sup>39</sup> Seefeld, Carol dan Wasik, A Barbara, *Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: PT Raja Gravindo Persada, 2008), h. 331-332.

dari belum tahu menjadi tahu tentang keterkaitan bentuk dan bunyi huruf, sehingga anak dapat mengetahui bentuk huruf dan memaknainya.<sup>40</sup>

Mengenal huruf merupakan hal yang penting bagi anak usia dini yang di dengar dari lingkungannya baik huruf latin, huruf arab, melatih anak untuk mengenal huruf dan mengucapkannya mesti harus diulang-ulang.<sup>41</sup> Sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No 58 Tahun 2009 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini, kemampuan mengenal huruf merupakan bagian dari perkembangan bahasa anak, diantaranya kemampuan mengetahui simbol-simbol huruf dan mengetahui huruf depan dan sebuah benda.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli maka dapat kita simpulkan bahwa kemampuan mengenal huruf merupakan tahap perkembangan dimana anak mampu mengenal dan mengetahui simbol dan bentuk huruf yang tidak tahu menjadi tahu yang sesuai dengan tahap perkembangan dan usia anak, dan tingkat keberhasilan dari kemampuan mengenal huruf dapat diukur saat anak dapat memaknai huruf sehingga anak mampu menyebutkan huruf dari A sampai Z untuk memudahkan anak dalam menghadapi kejenjang selanjutnya.

## **2. Manfaat Mengenal Huruf Abjad Bagi Anak Usia Dini**

- a. Pengenalan huruf pada anak sejak usia dini sangat penting dilakukan agar anak dapat mengenal huruf-huruf untuk persiapan membaca dan menulis.

---

<sup>40</sup> Suijono, Yuliana Nurani, dkk, *Metode Pengembangan Kognitif*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2014), h. 300.

<sup>41</sup> Rasyid, Harun dkk, *Asemen Perkembangan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Multi Pressendo, 2009), h. 241.

- b. Anak yang dapat mengenal huruf dengan baik cenderung memiliki kemampuan membaca dengan lebih baik.
- c. Pengenalan huruf sejak usia TK yang penting adalah metode pengajarannya melalui sosialisasi dan metode pengajaran membaca tanpa membebani dengan kegiatan belajar yang menyenangkan.

Bahwa dengan strategi pengenalan huruf abjad sejak usia dini sangat bermanfaat bagi perkembangan bahasa anak, karena membantu mempersiapkan anak untuk dapat membaca dengan mudah.<sup>42</sup> Membaca merupakan proses pemahaman hubungan antara huruf dengan bunyi bahasa dengan cara mengubah simbol-simbol tertulis yang berupa deretan huruf atau kata menjadi sistem bunyi. Membaca menurut *kamus bahasa indonesia* adalah melihat serta memahami isi dari apa yang tertulis dengan melisankan atau hanya dalam hati. Menurut definisi ini, membaca adalah sebagai kegiatan untuk menelaah atau mengkaji isi dari tulisan, baik secara lisan maupun dalam arti untuk memperoleh informasi atau pemahaman tentang sesuatu yang terkandung dalam tulisan tersebut.

Menurut Glen dalam bukunya Ahmad Susanto, pada hakikatnya membaca lebih efektif diberikan pada anak usia 4 tahun dari pada usia 5 tahun. Bahkan menurutnya, usia tiga tahun lebih mudah dari pada empat tahun jelasnya, makin kecil makin mudah untuk belajar, namun tentu semakin kecil usianya, akan sangat menuntut kesabaran pada orang tua dan guruyang

---

<sup>42</sup> Agus Hariyanto dalam Penelitian Trisniwati, *Belajar dan Pembelajaran*, (2014), h. 14.

mengajarinya.<sup>43</sup> Menurut Tzu dalam buku Ahmad Susanto, membaca adalah menerjemahkan simbol (huruf) kedalam suara yang dikombinasikan dengan kata-kata, kata-kata disusun sehingga kita dapat belajar memahaminya dan dapat membaca catatan. Untuk dapat membaca dengan baik maka perlu disertai dengan kesiapan membaca.

Menurut Tzu kesiapan membaca ini dapat didefinisikan dari berbagai perilaku yang diperhatikan anak, yaitu:

- a. Rasa ingin tahu tentang benda-benda di dalam lingkungan, manusia, proses dan sebagainya.
- b. Mampu untuk menerjemahkan atau membaca gambar dengan mengidentifikasi dan menggambarannya.
- c. Menyeluru dalam pembelajaran.
- d. Keinginan untuk belajar membaca.
- e. Memiliki percaya diri dan stabilitas emosi.<sup>44</sup>

Adapun menurut Hartati dalam buku Amad Susanto, membaca adalah kegiatan fisik dan mental untuk menemukan makna dari tulisan, walaupun dalam kegiatan ini terjadi pengenalan huruf-huruf membaca dikatakan sebagai kegiatan fisik karena pada saat membaca bagian-bagian tubuh khususnya mata membantu melakukan proses membaca.<sup>45</sup> Menurut Henry Guntur Tarigan dalam buku Aulia, membaca adalah suatu proses yang dilakukan serta

<sup>43</sup> Arief S, Sadiman dkk, (*Op. Cit.*), h. 82.

<sup>44</sup> Arief S, Sadiman dkk, (*Op. Cit.*), h. 84.

<sup>45</sup> Arief S, Sadiman dkk, (*Op. Cit.*), h. 84.

dipergunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan yang hendak disampaikan oleh penulis melalui media kata-kata atau bahasa tulis.<sup>46</sup>

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa pengenalan huruf abjad pada anak sejak dini dapat memberikan manfaat bagi anak untuk mempersiapkan diri dalam belajar membaca dan mengetahui simbol dan bentuk dari huruf-huruf abjad tersebut dan secara tidak langsung kita juga menstimulus bahasa dan sosial anak dengan baik untuk mempersiapkan diri anak memasuki kejenjang selanjutnya.

### **3. Tujuan Mengenal Huruf Abjad**

Tujuan utama mengenal huruf abjad adalah agar anak-anak memahami apa yang mereka baca, sehingga membaca huruf dengan suara yang serasi untuk menghubungkan kata-kata dan makna. Tujuan mengenal huruf abjad pada anak adalah sebagai dasar awal anak menguasai kemampuan membaca maka kemampuan mengenal huruf seharusnya dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik anak, karena melalui simbol-simbol huruf anak akan mampu berkomunikasi serta dapat meningkatkan pengetahuan dan wawasan anak.<sup>47</sup>

Menurut Soejono dalam buku Lestari pengajaran penegnanan huruf memiliki tujuan yang memuat hal-hal yang harus dikuasai anak secara umum yaitu:

---

<sup>46</sup> Aulia, *Mengajarkan Balita Anda Membaca*, (Kencana: Jakarta, 2011), h. 14.

<sup>47</sup> Paramita, Vidya Dwina, *Seni Mengasuh Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: B First (PT Bentang Pustaka, 2017), h. 154.

- a. Mengenalkan anak pada huruf –huruf dalam abjad sebagai tanda suara atau tanda bunyi.
- b. Melatih keterampilan siswa untuk mengubah huruf-huruf dalam kata menjadi suara.
- c. Pengetahuan huruf-huruf dalam abjad dan keterampilan menyuarakan wajib untuk dapat dipraktikkan dalam waktu singkat ketika anak belajar membaca lanjut.<sup>48</sup>

Melatih mengenal huruf menjadi bagian penting dalam membangun kemampuan bahasa anak usia dini. belajar mengenal huruf merupakan komponen hakiki dari perkembangan baca tulis. Anak perlu mengetahui atau mengenal dan memahami huruf abjad untuk akhirnya menjadi pembaca dan penulis yang mandiri dan lancar. Anak-anak yang bisa mengenal dan menyebut huruf-huruf pada daftar abjad dalam belajar membaca memiliki kesulitan lebih sedikit dari anak yang tidak mengenal huruf<sup>49</sup>

#### **4. Aspek-Aspek pengenalan huruf pada Anak Usia Dini**

pengenalan huruf merupakan suatu keterampilan yang kompleks yang melibatkan serangkaian keterampilan yang lebih kecil lainnya. Secara garis besar aspek-aspek pengenalan huruf dapat dibagi menjadi dua yaitu:

1. Keterampilan yang bersifat mekanis mencakup:
  - a. Pengenalan bentuk huruf.

---

<sup>48</sup> Lestari, Endah Puji, *Pentingnya Pendidikan Anak Usia Dini bagi Kembang Tumbuh Anak* (2014), h. 28.

<sup>49</sup> Seefeld , Carol dan Wasik, A Barbara, *Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: PT Indeks, 2008), h. 330-331.

- b. Pengenalan unsur-unsur linguistik (fonem, kata, frase, pola, klausa, kalimat, dan lain-lain).
  - c. Pengenalan hubungan atau korespondensi pola ejaan dan bunyi huruf (kemampuan menyuarakan bahan tertulis).
  - d. Kecepatan membaca bertaraf lambat.
2. Keterampilan yang bersifat pemahaman mencakup:
- a. Memahami pengertian sederhana (leksikal, gramatikal, retorikal,).
  - b. Memahami signifikasi atau makna (misalnya maksud dari tujuan pengarang relevansi atau keadaan kebudayaan reaksi pembaca).<sup>50</sup>
  - c. Kecepatan membaca yang fleksibel, yang mudah disesuaikan dengan keadaan.

### **5. Cara Mengajarkan Anak Usia Dini mengenal huruf**

Banyak pendekatan yang dapat digunakan untuk mengajarkan anak usia dini untuk mengenal huruf selama ini ada dua pendekatan yang sering digunakan:

- a. Menitik beratkan pemahaman symbol atau huruf.

Pendekatan ini dilakukan untuk menekankan pengenalan sistem simbol bunyi sedini mungkin. Cara ini bisa dilakukan dengan memperkenalkan nama alphabet dan bunyinya.

- b. Menekankan belajar membaca kata dan kalimat secara utuh.

<sup>50</sup> Arief S, Sadiman dkk, (*Op. Cit.*), h. 17-18.

c. Dengan pendekatan ini anak diharapkan dapat mencari sendiri sistem huruf dan bunyi yang berlaku.

Adapun pendekatan yang kita pergunakan, yang perlu kita inggat dalam mengajarkan membaca atau pengenalan huruf pada anak adalah sebagai berikut:

1. Gunakan metode yang bervariasi sesuai dengan gaya dan kebutuhan anak.
2. Lakukan aktivitas sambil bermain, bermain sambil belajar.
3. Pastikan suasana yang ada nyaman mungkin dan suasana yang menyenangkan dan penuh keakraban.
4. Padat singkat dan tidak perlu lama.
5. Kita harus peka terhadap reaksi anak pada saat mengajarkan membaca atau pengenalan huruf pada anak saat mulai tidak berkonsentrasi atau tidak tertarik lagi maka berhentilah atau berhenti sebelum anak merasa bosan.<sup>51</sup>

Kegiatan pengenalan huruf kepada anak usia dini dapat dilakukan melalui permainan yang tentunya akan lebih efektif karena dunia anak adalah bermain. Aspek perkembangan anak dapat ditumbuhkan secara optimal melalui kegiatan bermain.<sup>52</sup> Mengenal huruf merupakan membaca awal yang diberikan kepada anak sebagai dasar untuk pelajaran selanjutnya.<sup>53</sup>

<sup>51</sup> Arief S, Sadiman dkk, (*Op. Cit.*), h. 36-37.

<sup>52</sup> Adriana, Dian, *Tumbuh Kembang dan Terapi Bermain pada Anak*, (Jakarta: Salemba Medika, 2013), h. 10.

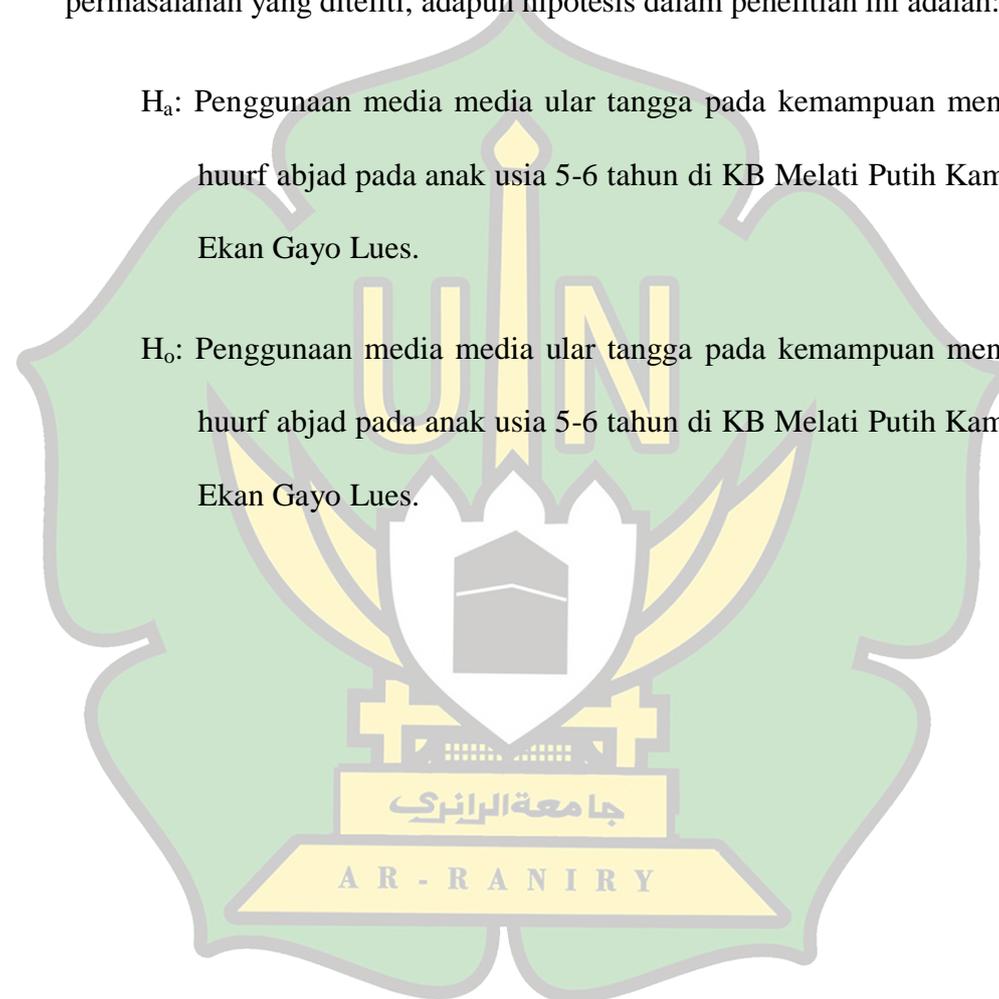
<sup>53</sup> Masjoe, *Hakekat Membaca Permulaan*, (2013), h. 15.

### C. Hipotesis Penelitian

Hipotesisi adalah jawaban sementara. Bisa juga diartikan sebagai perkiraan awal atau dugaan terkuat penyebab munculnya masalah.<sup>54</sup> Hipotesis berperan sebagai jawaban sementara yang perlu dibuktikan kebenarannya dari permasalahan yang diteliti, adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah:

H<sub>a</sub>: Penggunaan media media ular tangga pada kemampuan mengenal huurf abjad pada anak usia 5-6 tahun di KB Melati Putih Kampung Ekan Gayo Lues.

H<sub>o</sub>: Penggunaan media media ular tangga pada kemampuan mengenal huurf abjad pada anak usia 5-6 tahun di KB Melati Putih Kampung Ekan Gayo Lues.



---

<sup>54</sup> Jasa Ungguh Muliawan, *Metodologi Penelitian Pendidikan dengan Sudi Kasus*, (Yogyakarta: Gava Media, 2014), h. 195.

## **BAB III METODE PENELITIAN**

### **A. Rancangan Penelitian**

Metode penelitian adalah cara, jalan atau teknik yang digunakan peneliti untuk melakukan penelitian. Metode penelitian dapat berupa langkah-langkah pelaksanaan penelitian mulai dari penentuan objek, akar masalah yang diteliti, teknik pengumpulan data dan pengelolaan yang digunakan.<sup>55</sup> Rancangan eksperimen adalah suatu rancangan percobaan dengan setiap langkah tindakan yang terdefiniskan, sehingga informasi yang berhubungan dengan atau diperlukan untuk persoalan yang akan diteliti dapat dikumpulkan secara faktual.<sup>56</sup> Sugiyono mengatakan bahwa metode eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali.<sup>57</sup> Metode dalam penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif.<sup>58</sup> Desain penelitian ini peneliti menggunakan penelitian eksperimen dengan rancangan *Pre Eksperimental Designs (nondesaigs)* dengan menggunakan bentuk *One Group Pretest-Posttest Designs*.<sup>59</sup> Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif karena dalam penelitian ini menggunakan data-data numerik yang dapat diolah dengan menggunakan metode statistik.

---

<sup>55</sup> Muliawan, *Metode Penelitian Pendidikan dengan Studi Kasus*, (Yogyakarta: Gava Media 2014), h. 130-131.

<sup>56</sup> Juliansyah Noor, *Metodologi Penelitian*, Cetakan I, (Jakarta: Kencana Tahun 2011), h. 112.

<sup>57</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta 2015), h. 107.

<sup>58</sup> Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2014),

<sup>59</sup> Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*,....h. 74.

Dikatakan *pre-eksperimental designs*, karena desain ini belum merupakan eksperimen sungguh-sungguh. Karena masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen. Jadi hasil eksperimen yang merupakan variabel dependen itu bukan semata-mata dipengaruhi oleh variabel independen. Hal ini dapat terjadi karena tidak adanya variabel kontrol, dan sampel tidak dipilih secara random. <sup>60</sup>

Penelitian berbentuk *pre- eksperimental desains (pra eksperimen)* dengan desains yang digunakan adalah desain kelompok tunggal yaitu pra eksperimen yang dilaksanakan dimana terdapat satu kelompok saja tanpa adanya kelompok perbandingan. Metode ini digunakan sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai apakah dapat meningkatkan pengenalan huruf abjad anak usia 5-6 tahun setelah digunakan media ular tangga.

Berikut desain penelitian *one group pre-test post-test desing* menurut sugiono. <sup>61</sup>

**Tabel: 3.1**Desain Penelitian *One Group Pre-Test Post-Test Desing*

Pre-Test	Treatmen	Post-test
O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>

(Sumber: Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif dan R&D*, 2013), h. 71

Keterangan:

O<sub>1</sub> : Tes awal (*pre-test*) sebelum perlakuan.

<sup>60</sup> Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*,... h. 72.

<sup>61</sup> Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*,... h. 111.

X : Perlakuan terhadap kelompok eksperimen yaitu pengaruh media ular tangga untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf abjad.

O<sub>2</sub> : Tes akhir(*post-test*) setelah perlakuan

Penelitian ini hanya menggunakan satu kelas sebagai sampel penelitian. kelas ini berfungsi sebagai kelas kontrol (sebelum diberikan perlakuan) dan juga merupakan kelas eksperimen (setelah diberikan perlakuan). Data yang diperoleh sebelum perlakuan baik berupa hasil tes atau lainnya dianggap sebagai data dari kelompok kontrol yakni berupa *pretest*, sedangkan data setelah diberikan perlakuan dianggap sebagai data dari kelompok eksperimen yakni berupa *posttest*. Penelitian eksperimen terdapat variabel bebas dan variabel terikat.

Adapun yang menjadi variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan media ular tangga, sedangkan yang menjadi variabel terikat dalam penelitian ini adalah kemampuan mengenal huruf abjad pada anak usia dini. Penelitian ini dilaksanakan di KB Melati Putih Kampung Ekan.

## **B. Populasi dan Sampel**

### **1. Populasi Penelitian**

Populasi merupakan keseluruhan yang menjadi objek dari penelitian sebagai sasaran untuk mendapatkan dan mengumpulkan data, dan sampel merupakan bagian dari populasi itu sendiri.<sup>62</sup> Populasi dalam penelitian ini

---

<sup>62</sup> Subagyo P. Joko, *Metode Penelitian*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2004), h. 23.

adalah seluruh peserta didik kelompok B di KB Melati Putih Ekan Gayo Lues 2020/2021 yang berjumlah 50 peserta didik di KB Melati Putih Kampung Ekan.

## 2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi dengan menggunakan cara-cara tertentu.<sup>63</sup> Pengambilan sampelnya dipilih dengan pertimbangan tertentu yaitu berdasarkan tujuan penelitian.<sup>64</sup> Sampel dalam penelitian ini yaitu peserta didik di KB Melati Putih Kampung Ekan sebagai kelas eksperimen dengan jumlah peserta didik 15 orang (7 anak perempuan dan 8 anak laki-laki). Adapun teknik pengambilan sampel adalah *purposive sampling*, dimana pengambilan sampelnya dipilih dengan pertimbangan tertentu yaitu berdasarkan tujuan penelitian.<sup>65</sup> Peneliti mengambil sampel kelompok B1 karena melihat kemampuan peserta didik dan peserta didik lebih pasif.

## C. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian merupakan alat ukur untuk mengumpulkan data dalam penelitian yang akan dilakukan. Senada dengan pendapat Sugiyono bahwa instrumen merupakan alat ukur dalam penelitian yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati.<sup>66</sup>

<sup>63</sup> Sugiyono, *Statistik untuk Penelitian*, (Bandung: Alfabeta, 2008), h. 62.

<sup>64</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan...*, h.124.

<sup>65</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan...*, h. 124.

<sup>66</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan...*, h. 148.

Ada beberapa metode *Pertama*, instrumen untuk metode tes adalah tes atau soal tes. *Kedua*, instrumen untuk metode observasi adalah *Checklist*.

*Ketiga*, instrumen untuk metode dokumentasi adalah pedoman dokumentasi atau dapat pula *checklist*.<sup>67</sup> Sejalan dengan pendapat tersebut, Sugiyono mengatakan bahwa instrumen adalah alat ukur yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati.<sup>68</sup> maka instrumen penelitian dapat dikatakan sebagai alat ukur yang digunakan untuk membantu mengumpulkan data dalam penelitian.

Instrumen yang akan digunakan dalam penelitian ini menggunakan observasi *checklist* yang ditujukan untuk anak. Pengukuran terhadap subjek penelitian menggunakan pedoman dari DITJEN MANDAS DIKNAS dengan kategori sebagai berikut:

**Tabel: 3.2 Katagori Keberhasilan Anak Didik**

Pencapaian	Persentase (%)
Belum Berkembang (BB)	0-25
Mulai Berkembang (MB)	26-50
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	51-75
Berkembang Sangat Baik (BSB)	76-100

Sumber: Johni Dimiyati, 2016.<sup>69</sup>

<sup>67</sup>Etta Mamang Sangadji dan Sopiah, *Metodologi Penelitian...*,h. 149-150.

<sup>68</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan...*, h. 148.

<sup>69</sup> Johni Dimiyati, *Metodelogi Penelitian Pendidikan dan Aplikasinya*, (Jakarta: Kencana, 2014), h. 106.

#### D. Teknik Pengumpulan data

Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data sangat penting dilaksanakan karena data yang diperoleh dilapangan melalui instrumen penelitian yang kemudian diolah dan dianalisis, agar hasil yang didapat mampu menjawab pertanyaan penelitian dan memecahkan masalah dalam penelitian.

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, dokumentasi dan unjuk kerja:

##### 1. Observasi

Kegiatan observasi adalah cara menghimpun bahan-bahan keterangan yang dilakukan dengan mengadakan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap fenomena-fenomena yang dijadikan objek pengamatan. Observasi sebagai alat evaluasi banyak digunakan untuk menilai tingkah laku individu atau proses terjadinya suatu kegiatan yang dapat diamati.<sup>70</sup>

##### 2. Tes Kinerja (unjuk kerja)

Teknik unjuk kerja atau tes kinerja ini digunakan untuk menilai kemampuan berbicara siswa dalam menceritakan tokoh idola. Menurut Khaerudin, penilaian unjuk kerja merupakan penilaian yang dilakukan dengan mengamati kegiatan peserta didik dalam melakukan sesuatu. Selain itu penilaian unjuk kerja juga dapat dilakukan dengan menggunakan daftar ceklis (ya atau tidak).<sup>71</sup>

##### 3. Dokumentasi

---

<sup>70</sup> Djaali, Pudji Muljono, *Pengukuran dalam Bidang Pendidikan*, (Jakarta: PT Gramedia Widia Sarana, 2008), h. 16.

<sup>71</sup> Khaerudin, *Penelitian Eksperimen*, (Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia, 2012), h. 182.

Dokumentasi adalah mencari dan mengenai hal-hal atau variable yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, agenda dan sebagainya.<sup>72</sup> Dokumen yang dikumpulkan pada penelitian ini berupa data data yang berkaitan dengan penelitian seperti identitas anak, guru sekolah, perangkat pembelajaran, foto-foto kegiatan tindakan dan lain-lain.

Peneliti melakukan pengamatan secara khusus untuk mengamati secara langsung kegiatan proses pembelajaran. Pengamatan dilakukan menggunakan *observasi partisipasi*, dimana peneliti benar-benar terlibat dalam keseharian proses pembelajaran berlangsung sehingga akan diperoleh informasi yang akurat sebagai sumber data penelitian.<sup>73</sup> Hal ini bertujuan untuk mendapatkan informasi yang tepat mengenai tingkat pengembangan kemampuan mengenal huruf abjad anak usia 5-6 tahun melalui media ular tangga.

Data yang diperoleh melalui observasi ini akan lebih lengkap, tajam dan sampai pada mengetahui tingkat makna dari setiap perilaku yang ditunjukkan oleh peserta didik. Saat melakukan pengamatan, instrumen yang digunakan adalah lembar *checklist*. Adapun lembar observasinya adalah sebagai berikut:

---

<sup>72</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2016), h. 231.

<sup>73</sup> Juliansyah Noor, *Metodologi Penelitian...*, h. 140.

**Tabel: 3.3 Instrumen Perkembangan Kemampuan Mengenal huruf Anak Usia 5-6 Tahun**

No	Indikator	Aspek Kemampuan Anak	Kriteria penilaian			
			1	2	3	4
1.	Menyebutkan simbol dan huruf	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Anak belum mampu Menyebutkan simbol dan huruf</li> <li>2. Anak mulai mampu. menyebutkan simbol dan huruf.</li> <li>3. Anak mampu menyebutkan simbol dan huruf tetapi dengan bimbingan guru.</li> <li>4. Anak sangat mampu Menyebutkan simbol dan huruf tanpa bimbingan guru.</li> </ol>				
2.	Mengenal huruf	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Anak belum mampu mengenal huruf apa saja yang disebutkan dan yang dilewati diatas media ular tangga.</li> <li>2. Anak mulai mampu mengenal huruf apa saja yang disebutkan dan yang dilewati diatas media ular tangga. tetapi dengan bimbingan guru.</li> <li>3. Anak mampu mengenal huruf apa saja yang disebutkan dan yang dilewati diatas media ular tangga.</li> <li>4. Anak sangat mampu mengenal huruf apa saja yang disebutkan dan yang dilewati diatas media ular tangga tanpa bimbingan guru.</li> </ol>				
3.	Membedakan Huruf	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Anak belum mampu Membedakan huruf apa saja yang di lewati diatas media ular tangga.</li> <li>2. Anak mulai mampu membedakan huruf apa saja yang di lewati diatas media ular tangga</li> <li>3. Anak mampu membedakan huruf apa saja yang di lewati diatas media ular tangga tetapi</li> </ol>				

		dengan bimbingan guru. 4. Anak sangat mampu membedakan huruf apa saja yang di lewati diatas media ular tangga tanpa bimbingan guru.			
4.	Memahami Huruf	1. Anak belum mampu memahami hubungan antara bunyi dan huruf yang di lewati di atas media ular tangga. 2. Anak mulai mampu memahami hubungan antara bunyi dan huruf yang di lewati di atas media ular tangga. 3. Anak mampu memahami hubungan antara bunyi dan huruf yang di lewati di atas media ular tangga tetapi dengan bimbingan guru. 4. Anak sangat mampu memahami hubungan antara bunyi dan huruf yang di lewati di atas media ular tangga tanpa bimbingan guru.			

Sumber: Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI, tentang Standar Nasional PAUD (Nomor 137, 2014).<sup>74</sup>

**Keterangan:**

4 = Berkembang Sangat Baik (BSB)

3 = Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

2 = Mulai Berkembang (MB)

1 = Belum Berkembang (BB)

<sup>74</sup> Salinan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional PAUD, (Lampiran 1), h. 25.

Tabel 3.4 Penilaian *pre-test* dan *post-test*

Skor	Nilai
1	25
2	50
3	75
4	100

## E. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan suatu langkah yang paling menentukan dari suatu penelitian, karena analisa data berfungsi untuk menyimpulkan hasil penelitian. Analisis data pada pada penelitian ini menggunakan deskriptif kuantitatif yaitu penelitian yang bertujuan menjelaskan fenomena yang ada dengan menggunakan angka-angka untuk menjelaskan karakteristik individu atau kelompok.<sup>75</sup>

Setelah data *pre-tes* dan *pos-tes* diberikan, untuk melihat hasil belajar siswa, data yang diperoleh dalam penelitian ini di uji dengan statistik uji-t pihak kanan dengan taraf signifikasi ( $\alpha = 0,05$ ). Namun sebelum data diuji dengan statistik uji-t terlebih dahulu persyaratan uji-t yaitu normalitas sebaran data.

### 1. Uji Normalitas dan Uji Homogenitas

Uji normalitas merupakan data dari populasi yang berdistribusi normal. Sedangkan uji homogenitas varian bertujuan untuk mengetahui apakah sampel dari penelitian ini mempunyai varian yang sama atau tidak. Uji normalitas dan uji homogenitas ini dilakukan dengan menggunakan uji *one sample*

<sup>75</sup> Syamsuddin.dkk, *Metode Penelitian Pendidikan Bahasa*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011), h. 25.

*kolmogorov-smirnov test* dengan bantuan program SPSS versi 24. Bentuk hipotesis untuk uji normalitas adalah sebagai berikut:

H<sub>a</sub>: data berasal dari populasi yang terdistribusi normal.

H<sub>o</sub>: data tidak berasal dari populasi yang terdistribusi normal

Kriteria pengambilan keputusan hipotesis berdasarkan *P-Value* atau *significanse (Sig)* adalah sebagai berikut:

Jika sig < 0,05 maka H<sub>o</sub> ditolak atau data tidak berdistribusi normal

Jika sig > 0,05 maka H<sub>a</sub> diterima atau data berdistribusi normal.<sup>76</sup>

## 2. Uji Gain

Peningkatan kemampuan mengenal huruf abjad anak dapat ditentukan melalui indeks gain (N-Gain). Indeks gain bertujuan untuk melihat peningkatan hasil kemampuan mengenal huruf abjad anak.

Indeks gain (N-Gain) dapat ditentukan dengan rumus Melzert.<sup>77</sup>

$$N - \text{Gain} = \frac{\text{skor post test} - \text{skor pre test}}{\text{skor maksimum ideal} - \text{skor pre test}}$$

<sup>76</sup> Stanislaus S. Uyanto, *Pedoman Analisis Data dengan SPSS*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2009), h. 40.

<sup>77</sup> Yusrianti, "Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan melalui Bermain Kartu Angka Bergambar Pada Anak Usia TK", (*Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Edisi 9 Tahun Ke-5 Tahun 2016), h. 90.

Adapun kriteria interpretasi indeks gain (N-Gain) dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel: 3.5 Indeks Nilai gain (N-gain) Ternormalisasi**

Interpretasi indeks gaen (N-gain)	Kriteria
$(N\text{-gain}) \geq 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq (N\text{-gain}) < 0,7$	Sedang
$(N\text{-gain}) < 0,3$	Rendah

Sumber: Archambult, *The Effect of Developing Kinematics Algebraic Problem So;ving Teachiques.* (2008), h. 50.

Setelah data diperoleh selanjutnya data dianalisis. Menurut arikunto analisis data merupakan pengolahan data yang diperoleh dengan menggunakan rumus-rumus atau aturan-aturan yang ada sesuai dengan pendekatan penelitian atau desain yang diambil.<sup>78</sup> Analisis data pada penelitian ini menggunakan deskriptif kuantitatif.

### 3. Uji-t

Teknik analisis data pada penelitian ini yaitu dilakukan dengan cara membandingkan data sebelum dengan data sesudah perlakuan dari satu kelompok sampel, maka dilakukan pengujian hipotesis komparasi dengan uji-T menurut Supardi sebagai berikut.<sup>79</sup>

Rumus Uji-t

$$t = \frac{M_d}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{n(n-1)}}}$$

Keterangan:

$M_d$  : Mean Dari Perbedaan Pretes Dan Postes

<sup>78</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian...*, h. 236.

<sup>79</sup>Supardi, *Aplikasi Statistiks dalam Penelitian*, (Jakarta: Change Publication, 2013), h. 324-325.

$\Sigma x^2 d$  : Jumlah Kuadrat Deviasi

$n$  : Banyaknya Sampel (Subjek Penelitian)

$d.b$  : Derajat Bebas (Ditentukan Dengan  $n-1$ )<sup>80</sup>

Untuk pengujian hipotesis, selanjutnya nilai  $t_{(hitung)}$  di atas dibanding dengan nilai  $t$  dari tabel distribusi ( $t_{(tabel)}$ ). Cara penentuan nilai ( $t_{(tabel)}$ ) didasarkan pada taraf signifikan  $\alpha = 0.05$  dengan derajat kebebasan  $dk = n-1$  kriteria hipotesis untuk uji satu pihak kanan yaitu:<sup>81</sup>

Tolak  $H_0$ , jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , terima  $H_a$

Tolak  $H_a$ , jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$ , terima  $H_0$ <sup>82</sup>

Rumus hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini diantaranya yaitu:

$H_a$ : Penggunaan media ular tangga pada kemampuan mengenal huruf abjad pada anak usia 5-6 tahun di KB Melati Putih Kampung Ekan Gayo Lues.

$H_0$ : Penggunaan media ular tangga pada kemampuan mengenal huruf abjad pada anak usia 5-6 tahun di KB Melati Putih Kampung Ekan Gayo Lues.

<sup>80</sup> Supardi, *Aplikasi Statistiks...*, h. 325

<sup>81</sup> Supardi, *Aplikasi Statistiks...*, h. 425.

<sup>82</sup> Supardi, *Aplikasi Statistiks...*, h. 324-325.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Deskripsi Lokasi Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di KB Melat Putih bertempat di kampung Ekan, Kecamatan Pining, Kabupaten Gayo Lues. Keadaan KB Melati Putih termasuk kedalam kategori kurang baik karena memiliki ruang belajar yang kurang memadai untuk ruang belajar tiga kelas, satu ruangan guru dan kepala sekolah, satu gudang dan satu kamar mandi serta memiliki halaman sekolah KB Melati Putih terletak dilingkungan yang pelosok, yang terletak di jalan raya, dan di samping kanan kiri merupakan perumahan warga. Lokasi sekolah juga sangat cocok untuk proses pembelajaran karena mudah dijangkau dan sekolah terletak dengan warga dan sangat mudah anak menemukannya tanpa harus berkendara, dengan bantuan fasilitas bantuan dari dana desa yang memadai memberikan ruang bermain bagi anak diperkarangan sekolah, sekolah juga dilingkari dengan pagar, sehingga anak-anak akan aman ketika bermain diperkarangan sekolah.<sup>83</sup>

#### **1. Sarana Prasarana**

Sarana pendidikan merupakan sarana penunjang bagi proses belajar mengajar disekolah. Lengkap tidaknya fasilitas sekolah akan mempengaruhi keberhasilan yang disampaikan oleh program yang sudah disiapkan pendidik. Kegiatan penelitian pada KB Melati Putih terlaksana dengan adanya sarana dan prasarana, sebagaimana dapat dilihat pada tabel berikut:

---

<sup>83</sup> Dokumentasi KB Melati Putih, Gayo Lues, Okotober 2020.

## a. Gedung

**Tabel: 4.1 Keadaan Sarana dan Prasarana pada KB Melati Putih Gayo Lues**

No	Nama Fasilitas	Jumlah	Kondisi
1.	Ruang Kelas	3	Baik
2.	Ruang Kepala	1	Baik
3.	Ruang Guru	1	Baik
4.	Gudang	1	Baik
5.	Kamar Mandi/ WC	1	Baik

Sumber: Dokumentasi KB Melati Putih, Oktober 2020

b. Alat Permainan *Outdoor*

Sarana permainan yang ada cukup memadai dan dalam kondisi baik sehingga alat permainan mudah dimainkan oleh anak. sarana permainan yang ada mencakup

**Tabel: 4.2 Keadaan Alat Permainan *Outdoor* KB Melati Putih Ekan Gayo Lues**

No.	Nama Barang	Jumlah
1.	Mandi Bola	1
2.	Jungkitan	1
3.	Ayunan Tali	1
4.	Ayunan Keranjang	1
5.	Pelosotan	1

Sumber: Dokumentasi KB Melati Putih, Oktober 2020

**2. Keadaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan**

Tenaga pendidik dan kependidikan yang berada di KB Melati Putih Ekan Gayo Lues diampu oleh 7 (tujuh) orang guru beserta kepala sekolah dan 1 (satu) orang operator. Berikut data guru di KB Melati Putih Ekan Gayo Lues.

**Tabel: 4.3 Data Keadaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan KB Melati Putih Gayo Lues**

No	Jabatan	Jumlah
1.	Kepala Sekolah	1
2.	Guru	5
3.	Operator	1

*Sumber: Dokumentasi KB Melati Putih, Oktober 2020*

**Tabel: 4.4 Keadaan Guru KB Melati Putih Ekan Gayo Lues**

No	Nama	Pendidikan Terakhir	Jabatan
1.	Muhammad Dahlan	Kepala KB	SMA
2.	Samsudin	Operator	SI
3.	Ratna Ningsih	Guru	SI
4.	Mastina	Guru	SI
5.	Selvi	Guru	SMA
6.	Samaniah	Guru	SMA
7.	Tati	Guru	SMA

*Sumber: Dokumentasi KB Melati Putih, Oktober 2020*

### 3. Keadaan Anak

Kelompok A dan B di KB Melati Putih diampu oleh lima orang guru yaitu Ibu Ratna Ningsih, S.Pd. sebagai guru di kelas A dan Ibu Selvi, dan Ibu Mastina, S.Pd. Samaniah dan Ibu Tati sebagai guru di kelas B dan B1. Keadaan anak di kelompok B1 berjumlah 15 orang anak. Dalam penelitian ini menggunakan anak kelas B1 yang terdiri dari:

**Tabel 4.5 Keadaan Anak Kelas B1 di KB Melati Putih Ekan Gayo Lues**

Kelompok	Anak Laki-laki	Anak Perempuan	Jumlah
B1	8	7	15

*Sumber: Dokumentasi KB Melati Putih Ekan, Oktober 2020*

## B. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian dilaksanakan mulai tanggal 30 s/d 6 November 2019. Pada tanggal 30 Oktober peneliti memberikan surat penelitian kesekolah, menjumpai guru pamong kelas B untuk mendiskusikan penelitian yang akan dilakukan. Pada tanggal 31 oktober peneliti melakukan observasi dan melihat kegiatan anak dalam proses belajar dan memperkenalkan diri dan tujuan peneliti kesekolah tersebut. Pada Tanggal 2 November 2020 peneliti melakukan *pre-test* dengan anak kelas B yang berjumlah 50 orang anak dengan kegiatan meminta anak-anak satu persatu kedepan untuk mengenalkan media ular tangga dan majalah tentang huruf abjad. dari hasil *pre-test* ada 15 anak B yang kurang mampu dalam membedakan huruf abjad dan kesulitan dalam mengucapkan huruf, 15 orang anak ini akan dijadikan sebagai sampel oleh peneliti untuk membimbing dan mengenalkan huruf abjad dengan menggunakan media-media yang sudah disiapkan peneliti.

Setelah data yang didapat peneliti dari hasil *pre-test* peneliti melihat kembali anak yang akan dijadikan sebagai sampel dan kemampuan yang dicapai anak saat dilakukan *pre-test*. Selanjutnya pada tanggal 3 s/d 5 november peneliti melakukan *treatment* pada anak BI yang berjumlah 15 orang anak dengan media yaitu bermain media ular tangga abjad dan kartu huruf warna yang sesuai dengan nama buah. selanjutnya menjemur kata dan mencocokkan dengan nama buah menggunakan kartu huruf abjad dan media ular tangga abjad selanjutnya *treatment* yang terakhir mewarnai sketsa gambar huruf dan memainkan media ular tangga abjad. Dan selanjutnya pada tanggal 6 november 2020 dilakukan *post-test* kembali apakah kemampaun mengenal huruf abjad anak akan berkembang setelah

dilakukan *treatment* untuk melihat kemampuan anak mengenal huruf dilakukan dengan menggunakan media ular tangga huruf abjad.

**Uji Normalitas dan Uji Homogenitas adalah sebagai berikut:**

**Test of Homogeneity of Variances**

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
6.812	1	28	.014

Nilai signifikan  $0,014 < 0,05$ , maka distribusi data adalah heterogen

**One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

		Unstandardized Residual
N		15
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	.0000000
	Std. Deviation	6.85486779
Most Extreme Differences	Absolute	.105
	Positive	.105
	Negative	-.099
Test Statistic		.105
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 <sup>c,d</sup>

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. This is a lower bound of the true significance.

Berdasarkan hasil uji normalitas diatas dapat diketahui nilai signifikan  $0.200 > 0.05$ , maka dapat disimpulkan bahwa nilai peserta didik di kelompok B di KB Melati Putih berdistribusi normal.

**Uji N-gain**

$$N - \text{Gain} = \frac{\text{skor post test} - \text{skor pre test}}{\text{skor maksimum ideal} - \text{skor pre test}}$$

Berdasarkan rumus diatas maka dapat dilihat nilai sebagai berikut:

$$\text{Alga } N - \text{Gain} = \frac{62,5 - 37,5}{81,2 - 37,5} = 0,6$$

Kemampuan mengenal huruf abjad anak usia 5-6 tahun dengan menggunakan media ular tangga dapat diperoleh dengan menganalisis tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*post-test*). Hasil dari kemampuan mengenal huruf abjad anak

#### Analisi Uji T Kemampuan Mengenal Huruf Abjad menggunakan Media Ular Tangga

NO	Kode Siswa	Pre-test	Post-test	Gain (d)	d <sup>2</sup>	N-gain
1	Alga	37,5	62,5	25	625	0,6
2	Alma	43,7	68,7	25	625	0,7
3	Alvin Arkan	50	75	25	625	0,8
4	Fitri	43,7	75	31,3	979,69	0,8
5	Hasan Basri	37,5	68,7	31,2	973,44	0,7
6	Imam	56,2	81,2	25	625	1
7	Indah	50	68,7	18,7	349,69	0,6
8	Maharani	43,7	75	31,3	979,69	0,8
9	Marzuki	37,5	68,7	31,2	973,44	0,7
10	Mely	43,7	68,7	25	625	0,7
11	Nabila	62,5	75	12,5	156,25	0,7
12	Rahmatsyah	62,5	75	12,5	156,25	0,7
13	Riski Pratama	43,7	68,7	25	625	0,7
14	Sapuan	56,2	75	18,8	353,44	0,8
15	Zahra	31,2	68,7	37,5	1406,25	0,8
	Σ	699,6	1074,6	375	10078,14	
	Rata-rata	46,64	71,64	25	671,88	0,7

Sumber: Hasil Penelitian Kemampuan Mengenal Huruf Abjad Anak Usia 5-6 Tahun.

Rumus Uji-t

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{n(n-1)}}}$$

Berdasarkan rumusan di atas :

$$Md = \frac{\sum d}{n}$$

$$\sum x^2 d = \sum d^2 - \frac{(\sum d)^2}{n}$$

$$Md = \frac{375}{15}$$

$$\sum x^2 d = 10.078 - \frac{(375)^2}{15}$$

$$Md = 25$$

$$\sum x^2 d = 10.078 - \frac{140.625}{15}$$

$$\sum x^2 d = 10.078 - 9.375$$

$$\sum x^2 d = 703$$

Perhitungan untuk uji t adalah sebagai berikut pada taraf signifikan  $\alpha = 0,05$

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}}$$

$$t = \frac{25}{\sqrt{\frac{703}{15(15-1)}}}$$

$$t = \frac{25}{\sqrt{\frac{703}{210}}}$$

$$t = \frac{25}{\sqrt{3,34}}$$

$$t = \frac{25}{1,82}$$

$$t = 13,7$$

Untuk membandingkan  $t_{hitung}$  dengan  $t_{tabel}$  maka perlu dicari terlebih dahulu derajat kebebasan (db) dengan menggunakan rumus:

$$\begin{aligned} Db &= (n-1) \\ &= (15-1) \\ &= 14 (1,761) \end{aligned}$$

Berdasarkan tabel 4.11 Kemampuan mengenal huruf abjad anak usia 5-6 tahun terlihat nilai rata-rata *pre-test* adalah 46,64 dan nilai *post-test* adalah 71,6. Berdasarkan hasil *pre-test* menunjukkan 10 peserta didik (MB), 4 peserta didik (BSH). Nilai *pre-test* yang paling tinggi adalah 62,5 dan yang paling rendah adalah 31,2. Sedangkan hasil *post-test* menunjukkan terdapat 14 peserta didik (BSH), dan 1 peserta didik (BSB). Jadi dapat disimpulkan bahwa kemampuan anak telah berkembang dengan baik dan sesuai harapan, artinya hampir seluruh indikator pembelajaran muncul sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014.<sup>84</sup>

Nilai *post-test* yang paling tinggi diperoleh peserta didik adalah 81,2 dan yang paling rendah adalah 62,5. Hal tersebut membuktikan bahwa besarnya

---

<sup>84</sup> Salinan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional PAUD, (Lampiran 1), h. 25.

peningkatan kemampuan mengenal huruf abjad adalah sebesar 0,7 yang berarti peningkatannya berada dalam kategori tinggi. Kemampuan mengenal huruf abjad pada empat indikator yaitu (menyebutkan simbol dan huruf), (mengenal huruf), (membedakan huruf), (memahami huruf). dapat dilihat pada tabel 4.12 sebagai berikut.

**Tabel: 4.12 Penggunaan Media Ular Tangga pada Kemampuan Mengenal Huruf Abjad**

Kelas	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>	Db	$\alpha$	$t_{hitung}$	$t_{tabel}$	Keterangan	Terima $H_a$	Tolak $H_o$
B1	46,6	71,6	14	0,05	13,7	1,761	$t_{hitung} > t_{tabel}$	✓	-

Berdasarkan tabel 4.12 menunjukkan bahwa nilai rata-rata *pre-test* dan *post-test* dianalisis dengan menggunakan uji t pada taraf signifikan 5% (0,05). Berdasarkan pengujian uji t diperoleh nilai rata-rata *pre-test* dan *post-test* selisih rata-rata yaitu 25. Nilai  $t_{hitung}$  yang diperoleh adalah 13,7 sedangkan nilai  $t_{tabel}$  pada taraf signifikan dengan derajat kebebasan 14 adalah 1,761. Jadi  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , sehingga  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak dengan hipotesis Penggunaan media ular tangga digunakan dengan N-gain sebesar 0,7 dalam kategori tinggi terhadap kemampuan mengenal huruf abjad pada anak usia 5-6 tahun di KB Melati Putih Gayo Lues Kampung Ekan. Hal ini dapat didukung dengan penelitian tentang penggunaan media ular tangga telah dilakukan oleh Yuvasari, dengan judul penelitian *peningkatan kemampuan mengenal kata melalui metode permainan ular tangga pada anak kelompok A TK Sinar Melati*, menyatakan bahwa

penggunaan media ular tangga dapat meningkatkan kemampuan mengenal kata 4-5 tahun di TK Sinar Melati.<sup>85</sup>



---

<sup>85</sup> Yuvitasari, "peningkatan Kemampuan Mengenal Kata melalui Metode Permainan Ular Tangga Kata pada Kemampuan pada Anak Kelompok A TK Sinar Melati ",(Jurnal pendidikan, Nomor. 3, 2015), h. 70.

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

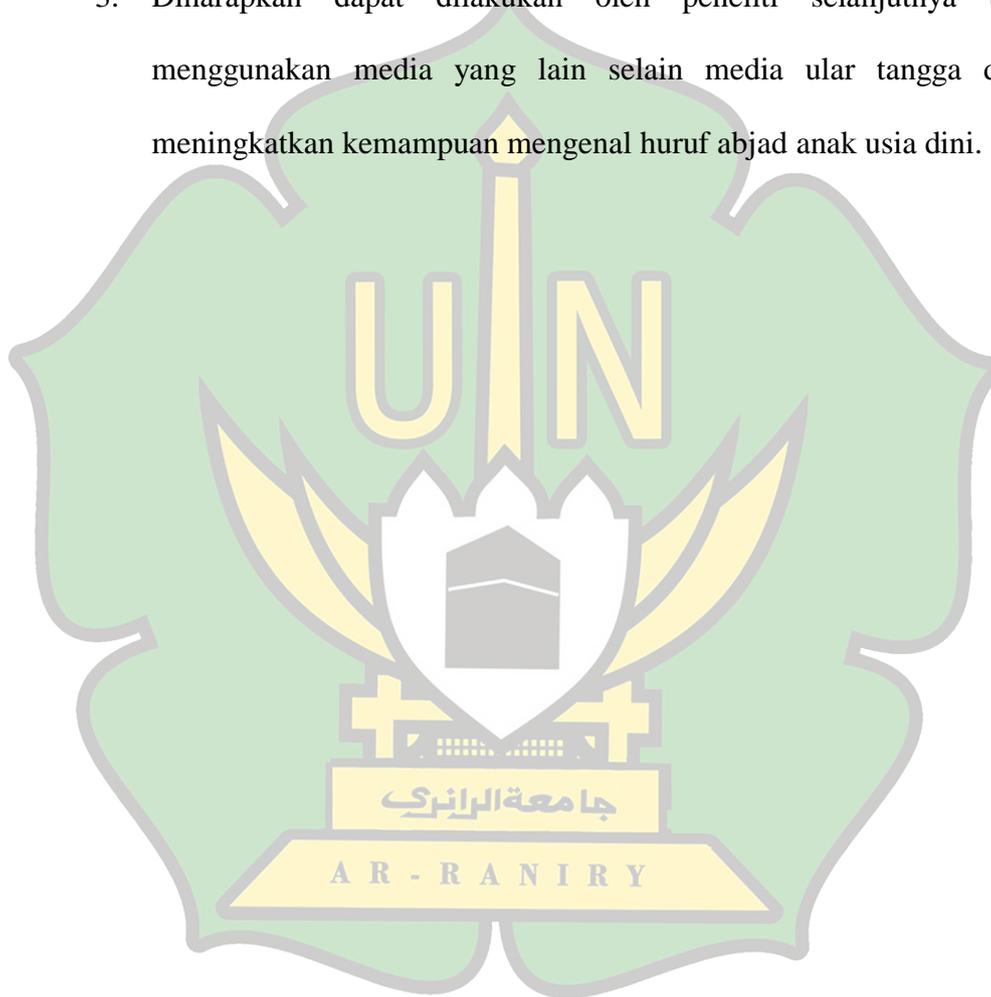
Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan tentang “ Pengaruh Penggunaan Media Ular Tangga pada Kemampuan Mengenal Huruf Abjad Pada Anak Usia 5-6 Tahun di KB Melati Putih Kampung Ekan Gayo Lues”, maka dapat diambil kesimpulan bahwa penggunaan media ular tangga dikatakan meningkat dengan N-gain sebesar 0,7 dalam kategori tinggi terhadap kemampuan mengenal huruf abjad pada anak usia 5-6 tahun di KB Melati Putih Kampung Ekan Gayo Lues, hal ini terbukti dengan nilai  $t_{hitung}$  yang diperoleh yaitu 13,7 sedangkan nilai  $t_{tabel}$  1,761, jadi  $t_{hitung} > t_{tabel}$  sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

#### B. Saran

Berdasarkan hasil pelaksanaan penelitian, ada beberapa saran yang dapat dilaksanakan untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf abjad, berikut saran yang nantinya akan bermanfaat:

1. Kepada guru KB Melati Putih Kampung Ekan diharapkan dapat menyesuaikan metode pembelajaran dengan usia anak agar anak lebih paham dan mengerti tentang pembelajaran atau media yang diberikan guru dan lebih memperhatikan tiap-tiap kesulitan yang di alami masing-masing anak, agar anak tidak mengalami kejenuhan dalam proses belajar.

2. Hasil penelitian ini hendaknya dapat dijadikan sebagai salah satu dari sekian banyak informasi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran khususnya pembelajaran mengenai kemampuan mengenal huruf abjad anak usia dini.
3. Diharapkan dapat dilakukan oleh peneliti selanjutnya untuk menggunakan media yang lain selain media ular tangga dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf abjad anak usia dini.



## DAFTAR PUSTAKA

- Adriana, Dian. 2013. *Tumbuh Kembang dan Terapi Bermain pada Anak*. Jakarta: Salemba Medika.
- Agus Hariyanto. 2009. *Membuat Anak Anda Cepat Pintar*, Yogyakarta: Diva Press,
- Azhar Arsyat. 2011 *Media Pendidikan*: Jakarta: Raja Grafindo Persada,
- Arif S. Sadiman. Et al. 2003. *Media Pembelajaran Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatan*, Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- Agus N. Cahyo. 2011 *Game Khusus Penyimpangan Otak Kanan dan Kiri Anak* . Yogyakarta: Flashbook.
- Arief S. Sadiman dkk, *Op. Cit.*,
- Alamsyah Said dan Andi Budimanjaya, 2015. *Strategi Mengajar Multiple Integences Mengajar Sesuai Kerja Otak dan Gaya Belajar Siswa* (Jakarta: Prenadamedia Group,
- Arifin, Zaenal. 2009. *Evaluasi Pembelajaran Prinsip, Teknik, Prosedur*. Bandung: Remaja Roadakarya,
- Agus Hariyanto dalam Penelitian Trisniwati, 2014. *Belajar dan Pembelajaran*,
- Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto. 2011, *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Penerbit Ghalia Indonesia.
- Desi Astuti. 2017, *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga*. Bandar Lampung : IAIN Raden Intan Lampung,
- Djaali, Pudji Muljono, 2008, *Pengukuran dalam Bidang Pendidikan*, (Jakarta: PT. Gramedia Widia Sarana,
- Dokumentasi KB Melati Putih, Gayo Lues, Oktober 2020
- Dokumentasi KB Melati Putih, Gayo Lues, Oktober 2020
- Etta Mamang Sangadji dan Sopiah, *Metodologi Penelitian*, Gisburg dan Opper, Indah Nursupriana
- <http://Pracitra.Blogspot.com/2012/11/Media-Pembelajaran-Permainan-Ular-Tangga.html>.

[Http:// Pracitra. Blogspot. Com/2012/11/ Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga. Html,](http://Pracitra.Blogspot.Com/2012/11/MediaPembelajaranPermainanUlarTangga.Html)

Juliansyah Noor, 2011, *Metodologi Penelitian*, Cetakan I, (Jakarta: Kencana Tahun,

Johani Dimiyati, 2014, *Metodelogi Penelitian Pendidikan dan Aplikasinya*, (Jakarta:Kencana).

Khaerudin, 2012, *penelitian eksperimen*, (Bandung : Universitas Pendidikan Indonesia,

Khobir, A. 2009, *Upaya Mendidik Anak Melalui Permainan Edukatif*. Jurnal Forum Tarbiyah.

Lestari, Endah Puji. 1014, *Pentingnya pendidikan anak usia dini bagi kembang tumbuh anak*.

Mulyati dan Ratnaningsih. 1014, *Penggunaan Permainan Ular Tangga* Yogyakarta: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta.

Maisayoh dan Swastrini. 2010, *Metode Permainan Ular Tangga*, Bandung.

Paramita, Vidya Dwina. 2017, *Seni mengasuh anak usia dini*. Yoyakarta :B First (PT bintang pustaka).

Pramesti, W. Atik dkk, 2017, *Terapi bermain ular tangga untuk meningkatkan perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun*, jurnal keperawatan muhammadiyah.

Rasyid, Harun dkk. 2009, *Assemen Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Multi Pressendo.

Rita Eka Izzaty dkk. 2008, *Perkembangan Peserta Didik*, Yogyakarta : UNY Press.

Ratnaningsih, 2014, *Pengertian Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga*.(Jakarta: PT Rineka Cipta).

Ratnaningsih. 2014, *Penggunaan Permainan Media Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar*, Yogyakarta: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta .

Suhartono. 2015, *Perkembngan Keterampilan Anak Dalam Permainan Ular Tangga*, Jakarta.

- Seefeld, Carol dan Wasik, A Barbara. 2008, *Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: PT, Indeks.
- Sri Rahayu. 2013, *Meningkatkan Kemampuan Anak dalam Berhitung Melalui Permainan Ular Tangga*, Jakarta:
- Suppiah Nachiappan. *Snake and Ladder Games in Cognition Development on Students with Learning Difficulties*. American Research Institute. 2014.
- Sriningsih, Nining. 2006, *Pembelajaran Matematika Terpadu Bandung*. Pustaka Sebelas: Bandung.
- Seefeld, Carol dan Wasik, A Barbara. 2008, *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Suijono, Yuliana Nurani, dkk. 2014, *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Said, Alamsyah. 2015, *Strategi Mengajar Multiple Intelelgences Mengajar Kerja Otak dan Gaya Belajar Siswa*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Sugiyono. 2015, *Metode Penelitian Pendidikan*. (Bandung: Alfabeta).
- Sugiono, 2014, *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta).
- Sugiono, *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D*,....74
- Sugiyono, 2008, *Statistik untuk Penelitian*, (Bandung: Alfabeta). Suharsimi Arikunto, 2016, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: Rineka Cipta).
- Syamsuddin.dkk. 2015, *A Metode Penelitian Pendidikan Bahasa*. (Bandung: Remaja Rosdakarya).
- Stanislaus S. Uyanto, 2009, *Pedoman Analisis Data dengan SPSS*, (Yogyakarta: Graha Ilmu).
- Supardi, 2013, *Aplikasi Statistiks Dalam Penelitian*, (Jakarta: Change Publication).
- Supardi, *Aplikasi Statistiks...*,
- Subagyo P. Joko, 2004, *Metode Penelitian*, (Jakarta: Rineka Cipta).
- Tadkirotum Musfiroh. 2009, *Cerita Anak Usia Dini*, Yogyakarta: Tuan Wacana.

Tarigan. 1998, *Membaca Dalam Kehidupan*. Bandung: Angkasa.

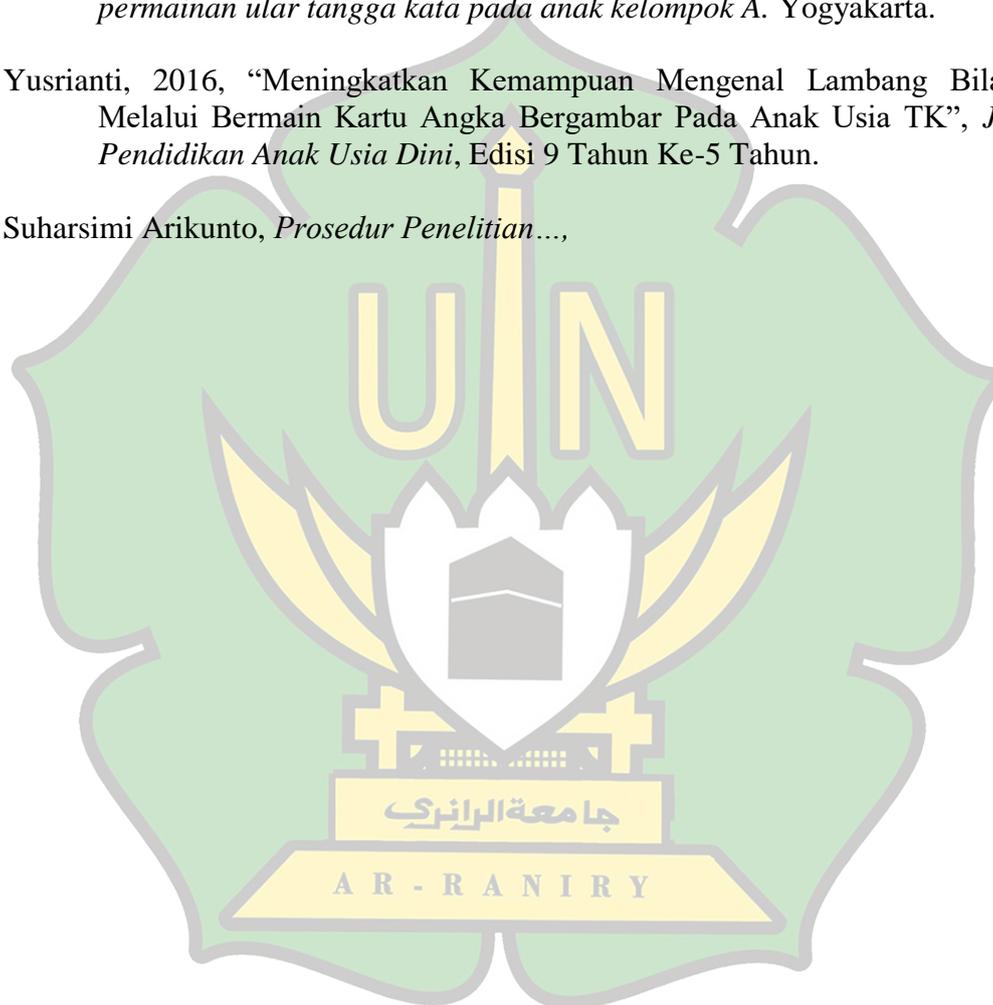
Vigosky dalam Musfirah (2008)

Yusufhadi Miarso. 2004, *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Yuvitasari, Intan. 2015, *peningkatan kemampuan mengenal kata melalui metode permainan ular tangga kata pada anak kelompok A*. Yogyakarta.

Yusrianti, 2016, “Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Bermain Kartu Angka Bergambar Pada Anak Usia TK”, *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Edisi 9 Tahun Ke-5 Tahun.

Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian...*,





## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran

**TABEL  
NILAI-NILAI DALAM DISTRIBUSI t**

$\alpha$ untuk uji dua pihak (two tail test)						
	0,50	0,20	0,10	0,05	0,02	0,01
$\alpha$ untuk uji satu pihak (one tail test)						
dk	0,25	0,10	0,05	0,025	0,01	0,005
1	1,000	3,078	6,314	12,706	31,821	63,657
2	0,816	1,886	2,920	4,303	6,965	9,925
3	0,765	1,638	2,353	3,182	4,541	5,841
4	0,741	1,553	2,132	2,776	3,747	4,604
5	0,727	1,476	2,015	2,571	3,365	4,032
6	0,718	1,440	1,943	2,447	3,143	3,707
7	0,711	1,415	1,895	2,365	2,998	3,449
8	0,706	1,397	1,860	2,306	2,896	3,355
9	0,703	1,383	1,833	2,262	2,821	3,250
10	0,700	1,372	1,812	2,228	2,764	3,169
11	0,697	1,363	1,796	2,201	2,718	3,106
12	0,695	1,356	1,782	2,179	2,681	3,055
13	0,692	1,350	1,771	2,160	2,650	3,012
14	0,691	1,345	1,761	2,145	2,624	2,977
15	0,690	1,341	1,753	2,131	2,602	2,947
16	0,689	1,337	1,746	2,120	2,583	2,921
17	0,688	1,333	1,740	2,110	2,567	2,898
18	0,688	1,330	1,734	2,101	2,552	2,878
19	0,687	1,328	1,729	2,093	2,539	2,861
20	0,687	1,325	1,725	2,086	2,528	2,845
21	0,686	1,323	1,721	2,080	2,518	2,831
22	0,686	1,321	1,717	2,074	2,508	2,819
23	0,685	1,319	1,714	2,069	2,500	2,807
24	0,685	1,318	1,711	2,064	2,492	2,797
25	0,684	1,316	1,708	2,060	2,485	2,787
26	0,684	1,315	1,706	2,056	2,479	2,779
27	0,684	1,314	1,703	2,052	2,473	2,771
28	0,683	1,313	1,701	2,048	2,467	2,763
29	0,683	1,311	1,699	2,045	2,462	2,756
30	0,683	1,310	1,697	2,042	2,457	2,750
40	0,681	1,303	1,684	2,021	2,423	2,704
60	0,679	1,296	1,671	2,000	2,390	2,660
120	0,677	1,298	1,658	1,980	2,358	2,617
$\infty$	0,674	1,282	1,645	1,960	2,326	2,576

## Lampiran

**Analisi Uji T Kemampuan Mengenal Huruf Abjad menggunakan Media Ular Tangga**

NO	Kode Siswa	Pre-test	Post-test	Gain (d)	d <sup>2</sup>	N-gain
1	Alga	37,5	62,5	25	625	0,6
2	Alma	43,7	68,7	25	625	0,7
3	Alvin Arkan	50	75	25	625	0,8
4	Fitri	43,7	75	31,3	979,69	0,8
5	Hasan Basri	37,5	68,7	31,2	973,44	0,7
6	Imam	56,2	81,2	25	625	1
7	Indah	50	68,7	18,7	349,69	0,6
8	Maharani	43,7	75	31,3	979,69	0,8
9	Marzuki	37,5	68,7	31,2	973,44	0,7
10	Mely	43,7	68,7	25	625	0,7
11	Nabila	62,5	75	12,5	156,25	0,7
12	Rahmatsyah	62,5	75	12,5	156,25	0,7
13	Riski Pratama	43,7	68,7	25	625	0,7
14	Sapuan	56,2	75	18,8	353,44	0,8
15	Zahra	31,2	68,7	37,5	1406,25	0,8
	$\Sigma$	699,6	1074,6	375	10078,14	
	Rata-rata	46,64	71,64	25	671,88	0,7

$$Md = \frac{\Sigma d}{n}$$

$$Md = \frac{375}{15}$$

$$Md = 25$$

$$\Sigma x^2 d = \Sigma d^2 - \frac{(\Sigma d)^2}{n}$$

$$\Sigma x^2 d = 10.078 - \frac{(375)^2}{15}$$

$$\Sigma x^2 d = 10.078 - \frac{140.625}{15}$$

$$\Sigma x^2 d = 10.078 - 9.375$$

$$\Sigma x^2 d = 703$$

Perhitungan untuk uji t adalah sebagai berikut pada taraf signifikan  $\alpha = 0,05$

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}}$$

$$t = \frac{25}{\sqrt{\frac{703}{15(15-1)}}}$$

$$t = \frac{25}{\sqrt{\frac{703}{210}}}$$

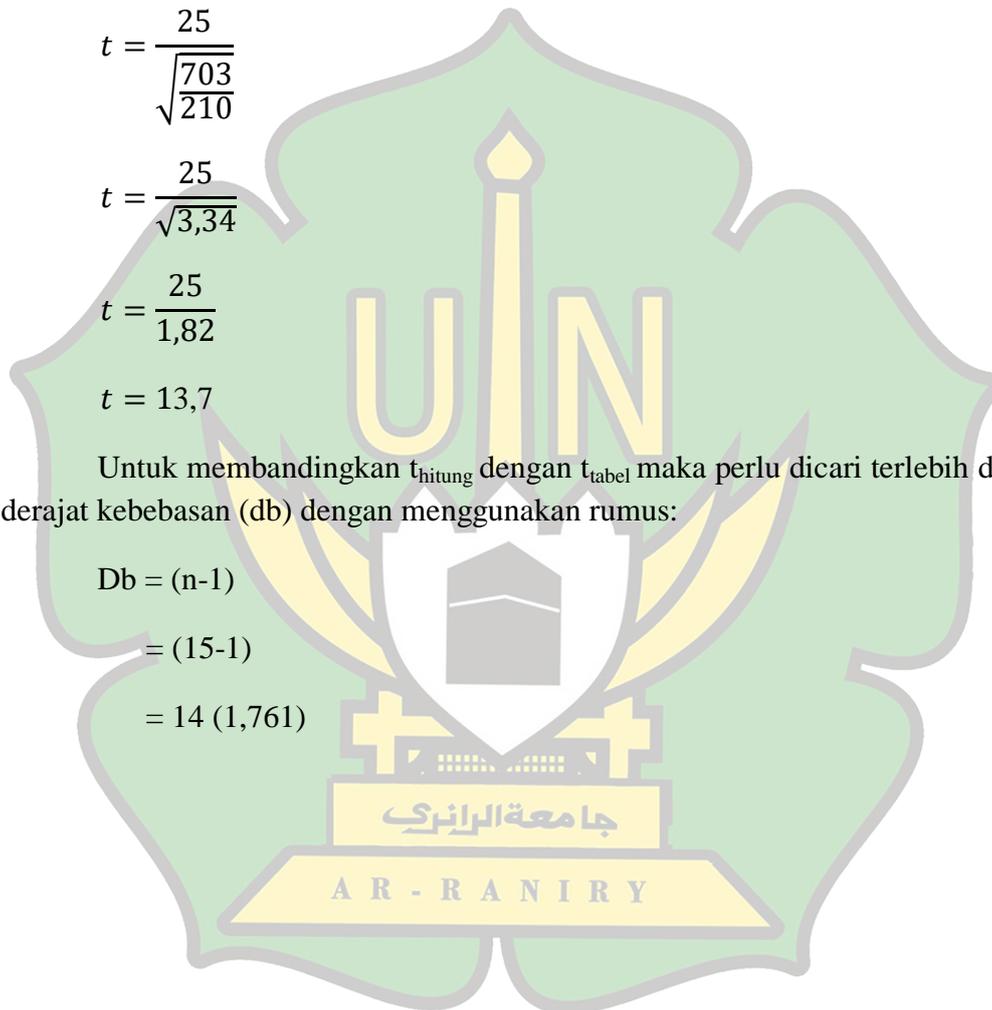
$$t = \frac{25}{\sqrt{3,34}}$$

$$t = \frac{25}{1,82}$$

$$t = 13,7$$

Untuk membandingkan  $t_{hitung}$  dengan  $t_{tabel}$  maka perlu dicari terlebih dahulu derajat kebebasan (db) dengan menggunakan rumus:

$$\begin{aligned} Db &= (n-1) \\ &= (15-1) \\ &= 14 (1,761) \end{aligned}$$



## Lampiran

**RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN MINGGUAN (RPPM)  
KB MELATI PUTIH KAMPUNG EKAN**

Semester : I/Oktober/Minggu ke 1  
Tema : Tanaman/Buah-Buahan  
Kelompok : TK B (usia 5-6 Tahun)

< Surat Yunus Ayat 92 >

قَالِیَوْمَ نُنَجِّیْكَ بِبَدَنِكَ لِتَكُونَ لِمَنْ خَلَقَكَ آیَةً ۚ وَإِنَّ كَثِیْرًا مِّنَ النَّاسِ عَنِ آیَاتِنَا لَغَافِلُونَ

Maka pada hari ini Kami selamatkan badanmu supaya kamu dapat menjadi pelajaran bagi orang-orang yang datang sesudahmu dan sesungguhnya kebanyakan dari manusia lengah dari tanda-tanda kekuasaan Kami.

KOMPETENSI	KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	MATERI	RANCANGAN KEGIATAN
KI-1 Menerima ajaran agama yang dianutnya	1.1 Mempercayai adanya Tuhan Melalui Ciptaan-Nya	1.1.1 Mempercayai adanya Tuhan serta ciptaan-Nya dengan melihat lingkungan sekitar	1. Anak diri sendiri sebagai ciptaan Tuhan	1. Mengajak anak untuk duduk dan berkumpul dalam lingkaran 2. Guru memberi salam dan mengajak anak bershalawat 3. Mengajak anak berdoa (doa orang tua dan doa belajar) 4. Mengulang surat Al-fatihah dan surat
	1.2 Menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan	1.2.1 Mampu menjaga tubuh supaya bersih dan rapi	2. Anak dapat mengembankan rasa ingin tahu tentang tanaman 3. Anak mengetahui pola bentuk yang sederhana sampai luas	
KI-2 Memiliki perilaku hidup	2.1 Memiliki perilaku yang	2.1.1 Bertanggung jawab		

sehat, rasa ingin tahu, kreatif dan estetik, percaya diri, disiplin, mandiri, peduli, mampu menghargai dan toleran kepada orang lain, mampu menyesuaikan diri, jujur, rendah hati dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga, pendidik, dan teman.	mencerminkan hidup sehat	memindahkan mainan pada tempatnya	4. Anak dapat membedakan bentuk dan bunyi huruf.	An-nas 5. Guru menyampaikan rencana kegiatan hari itu
	2.5 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri	2.5.1 Bertanggungjawab terhadap mainan dan aturan main 2.5.2 Percaya diri untuk menyebutkan pola yang telah dibuat	5. Anak dapat bergaul dengan teman bermainnya 6. Anak sabar menunggu giliran serta dapat mengendalikan emosi	6. Guru mengeluarkan media wayang kardus 7. Guru menceritakan tentang tema diriku sendiri serta mengaitkannya dengan pengenalan konsep huruf menggunakan media wayang kardus
	2.6 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap taat terhadap aturan sehari-hari guna melatih kedisiplinan	2.6.1 Taat terhadap aturan main dan tidak mengganggu teman 2.6.2 Merapikan mainan yang telah digunakan	7. Anak dapat menghasilkan karya gambar	8. Guru memberitahu cara bermain pada tiga jenis kegiatan main
	2.7 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar taat terhadap (mau menunggu	2.7.1 Mampu menahan emosi ketika menunggu giliran main		9. Guru mengarahkan anak memilih jenis kegiatan main 10. Anak

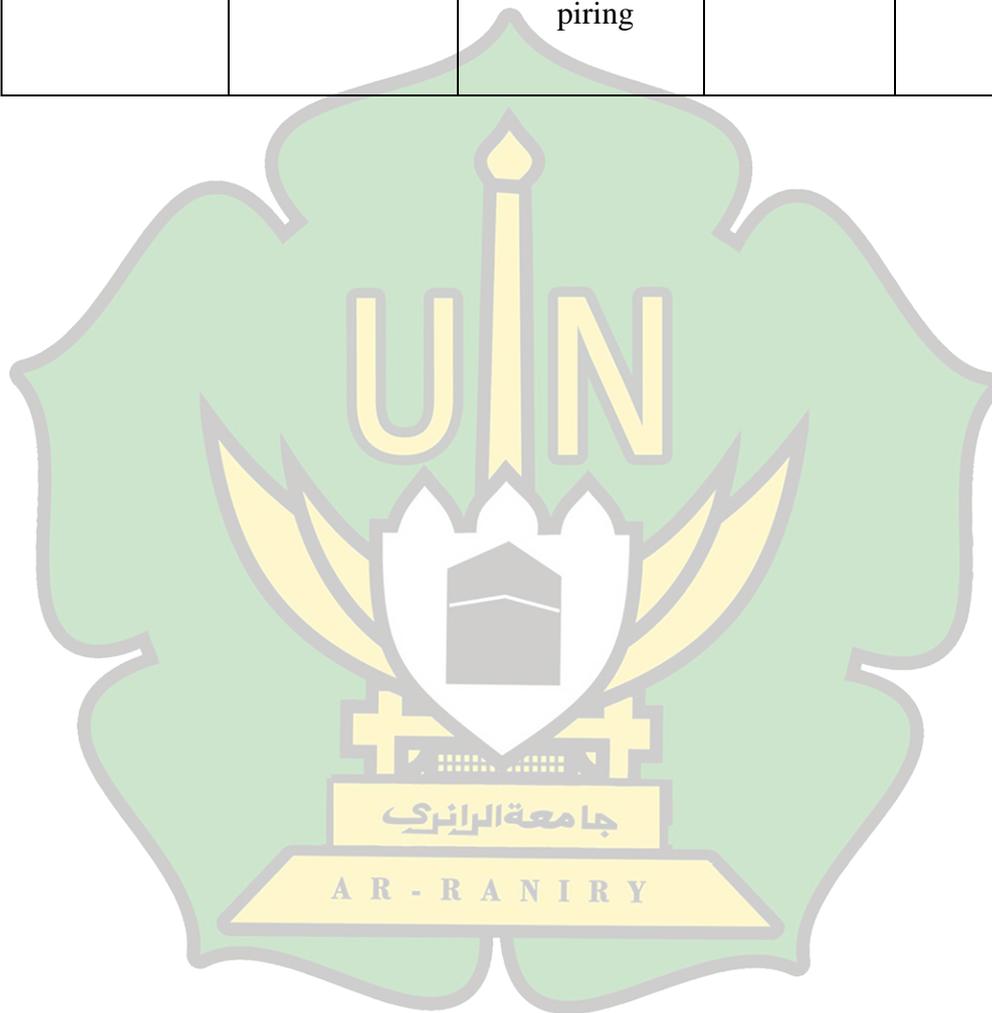
	giliran, mau mendengar ketika orang lain berbicara) untuk melatih kedisiplinan			mengamati alat untuk bermain
	2.9 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap peduli dan mau membantu jika diminta bantuan	2.9.1 Mampu menolong teman jika diminta pertolongan		11. Anak melakukan kegiatan main pembangunan, sensorimotor dan bermain peran
KI-3 Mengenal diri, keluarga, teman, pendidik, lingkungan sekitar, agama, teknologi, seni, budaya dirumah, tempat bermain, dan satuan PAUD dengan cara mengamati dengan	3.3 Mengenal anggota tubuh, fungsi dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan halus	3.3.1 Menyebutkan anggota tubuh menggunakan gerakan		12. Guru mengajak anak untuk menyebutkan huruf abjad A-Z
	4.3 Menggunakan anggota tubuh untuk mengembangkan motorik kasar dan halus	4.3.1 Menggambar makanan kesukaan, menggunting serta mengumpulkan dalam piring	4.3.2 Menulis	13. Guru menanyakan kepada anak perbedaan huruf abjad yang memiliki kemiripan
				14. Guru mengajak anak untuk mencocokkan gambar benda dengan huruf pertama nama benda tersebut
				15. Guru

indra (melihat, mendeng ar, merasa, meraba): mengum pulkan informas i, menalar, mengom unikasik an melalui kegiatan bermain		nama makanan kesukaan		mengajak anak untuk merapikan mainan
	3.7 Mengenal lingkung an sosial (keluarga, teman, tempat tinggal, tempat ibadah, budaya, transportas i)	3.7.1 Menyebut kan nama kedua orang tua  3.7.2 Menyebut kan alamat rumah		16. G uru mengajak anak untuk berdiskusi tentang perasaan selama melakuka n kegiatan bermain
	3.10 Memaha mi bahasa Reseptif (menyima k dan membaca	3.10.1 Mendeng arkan ketika guru menjelask an		17. G uru dan anak melakuka n kegiatan <i>recalling</i> , menyamp aikan kesimpula n dan penanama n nilai karakter 18. G uru memberik an penguatan tentang materi yang diajarkan. 19. K

	3.12 Mengetahui keaksaraan awal melalui bermain	3.12.1 Menyebutkan huruf abjad A-Z		kegiatan pembelajaran ditutup dengan membaca doa.
	3.15 Mengetahui berbagai karya dan aktivitas seni	3.15.1 Menghasilkan karya gambar diri sendiri 3.15.2 Menghasilkan karya bentuk huruf yang diwarnai secara bebas		
KI-4 Menunjukkan yang diketahui, dirasakan, dibutuhkan, dan dipikirkan	4.3 Menggunakan anggota tubuh untuk mengembangkan motoric kasar dan halus	4.3.1 Menggambar diri sendiri 4.3.2 Menulis nama sendiri		

<p>n melalui bahasa, musik, gerakan, dan karya secara produktif an kreatif, serta mencerminkan perilaku anak berakhlak mulia.</p>	<p>4.7 Menyajikan berbagai karya yang berhubungan dengan lingkungan sosial (keluarga, tempat tinggal, tempat ibadah, budaya, transportasi) dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi dan gerak tubuh</p>	<p>4.7.1 Mewarnai gambar dan membuat nama diri sendiri</p> <p>4.7.2 Menceritakan tentang alamat rumah sendiri</p>		
	<p>4.10 Menunjukkan kemampuan berbahasa reseptif (menyimak dan membaca)</p>	<p>4.10.1 Melakukan komunikasi yang baik dengan guru dan teman lainnya.</p>		
	<p>4.15 Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media</p>	<p>4.15.1 Menampilkan berbagai karya seni dalam bentuk gambar dan lainnya</p>		

		3.15.2 Menghasi lkan karya gambar makanan kesukaan di dalam piring		
--	--	--	--	--



**LEMBAR OBSERVASI PENGAMATAN ANAK TERHADAP  
KEMAMPUAN MENGENAL HRUF ABJAD USIA 5-6 TAHUN**

Nama Sekolah : .....

Semester/Bulan : .....

Hari/Tanggal : .....

Tema : .....

Sub Tema/Sub-sub tema : .....

Kelompok Usia : .....

Observasi : .....

Kelompok : .....

Nama Anak : .....

**A. Petunjuk**

xBerilah tanda ceklis (√) pada kolom yang sesuai menurut Bapak/Ibu:

Skor 1 = Belum Berkembang

Skor 2 = Mulai Berkembang

Skor 3 = Berkembang Sesuai Harapan

Skor 4 = Berkembang Sangat Baik

**B. Lembar Pengamatan**

No	Indikator	Aspek Kemampuan Anak	Kriteria penilaian			
			1	2	3	4
1.	Menyebutkan simbol dan huruf	1. Anak belum mampu menyebutkan simbol dan huruf. 2. Anak mulai mampu menyebutkan simbol dan huruf. 3. Anak mampu menyebutkan simbol dan huruf tetapi dengan bimbingan guru. 4. Anak sangat mampu menyebutkan simbol dan huruf tanpa bimbingan guru.				
2.	Mengenal huruf	1. Anak belum mampu mengenal huruf apa saja yang disebutkan dan yang dilewati diatas media ular tangga. 2. Anak mulai mampu mengenal huruf apa saja yang disebutkan dan yang dilewati diatas media ular tangga tetapi dengan bimbingan guru. 3. Anak mampu mengenal huruf apa				

		<p>saja yang disebutkan dan yang dilewati diatas media ular tangga.</p> <p>4. Anak sangat mampu mengenal huruf apa saja yang disebutkan dan yang dilewati diatas media ular tangga tanpa bimbingan guru.</p>				
3.	Membedakan Huruf.	<p>1. Anak belum mampu membedakan huruf apa saja yang di lewati diatas media ular tangga.</p> <p>2. Anak mulai mampu membedakan huruf apa saja yang di lewati diatas media ular tangga.</p> <p>3. Anak mampu membedakan huruf apa saja yang di lewati diatas media ular tangga tetapi dengan bimbingan guru.</p> <p>4. Anak sangat mampu membedakan huruf apa saja yang di lewati diatas media ular tangga tanpa bimbingan guru.</p>				
4.	Memahami Huruf	<p>1. Anak belum mampu memahami hubungan antara bunyi dan huruf yang di lewati di atas media ular tangga.</p> <p>2. Anak mulai mampu memahami hubungan antara bunyi dan huruf yang di lewati di atas media ular tangga.</p> <p>3. Anak mampu memahami hubungan antara bunyi dan huruf yang di lewati di atas media ular tangga tetapi dengan bimbingan guru.</p> <p>4. Anak sangat mampu memahami hubungan antara bunyi dan huruf yang di lewati di atas media ular tangga tanpa bimbingan guru.</p>				

Gayo Lues, 30 Oktober 2020

.....

## Lampiran

## Analisi data kemampuan anak mengenal huruf abjad

## Pertemuan 1

No	Indikator Mengenal huruf abjad	Aspek yang dinilai	O 1	O 2	O 3	O 4	Rata- Rata	%	kate gori
1	Menyebutkan simbol dan huruf	5. Anak belum mampu menyebutkan simbol dan huruf	1	1	1	1	1	25	BB
		6. Anak mulai mampu menyebutkan simbol dan huruf	2	2	1	2	1,5	37,5	MB
		7. Anak mampu menyebutkan simbol dan huruf dengan bimbingan guru.	1	2	2	2	1,75	43,7	MB
		8. Anak sangat mampu menyebutkan simbol dan huruf tanpa bimbingan guru.	1	1	1		1,25	31,2	MB
						1,37	34,3 3		

2	Mengenal huruf	5. Anak belum mampu mengenal huruf apa saja yang disebutkan dan yang dilewati diatas media ular tangga.	1	1	1	1	1	25	BB
		6. Anak mulai mampu mengenal huruf apa saja yang disebutkan dan yang dilewati diatas media ular tangga.	1	1	1	2	1,25	31,2	MB
		7. Anak mampu mengenal huruf apa saja yang disebutkan dan yang dilewati diatas media ular tangga dengan bimbingan guru.	1	2	1	1	1,25	31,2	MB
		8. Anak sangat mampu mengenal huruf apa saja yang disebutkan dan yang dilewati diatas media ular tangga tanpa bimbingan guru.	2	1	1	1	1,25	31,2	MB

							1,18	29,65	
3	Membedakan huruf	5. Anak belum mampu membedakan huruf apa saja yang di lewati diatas media ular tangga.	2	1	2	2	1,75	43,7	MB
		6. Anak mulai mampu membedakan huruf apa saja yang di lewati diatas media ular tangga.	1	2	1	1	1,25	31,2	MB
		7. Anak mampu membedakan huruf apa saja yang di lewati diatas media ular tangga dengan bimbingan guru.	1	1	2	2	1,5	37,5	MB
		8. Anak sangat mampu mengenal membedakan huruf apa saja yang di lewati diatas media ular tangga tanpa bimbingan guru.	1	1	1	1	1	25	BB
							1,31	34,35	
4	Memahami Huruf	5. Anak belum mampu memahami hubungan antara	1	1	1	2	1,25	31,2	MB

		bunyi dan huruf yang di lewati di atas media ular tangga.	2	2	2	2	2	50	MB	
		6. Anak mulai mampu memahami hubungan antara bunyi dan huruf yang di lewati di atas media ular tangga.	1	2	2		2	1,75	43,7	MB
		7. Anak mampu memahami hubungan antara bunyi dan huruf yang di lewati di atas media ular tangga dengan bimbingan guru.	1	2	2	2		1,75	43,7	MB
		8. Anak sangat mampu memahami hubungan antara bunyi dan huruf yang di lewati di atas media ular tangga tanpa bimbingan guru.								
								1,68	42,15	
	Jumlah								562	
	Rata-Rata Persentase								35,1	MB

## Pertemuan 2

No	Indikator mengenal huruf abjad	Aspek yang dinilai	O 1	O 2	O 3	O 4	Rata-Rata	%	Kategori
1	Menyebutkan simbol dan huruf	1. Anak belum mampu menyebutkan simbol dan huruf.	1	2	1	2	1,5	37,5	MB
		2. Anak mulai mampu menyebutkan simbol dan huruf.	1	2	2	1	1,5	37,5	MB
		3. Anak mampu menyebutkan simbol dan huruf dengan bimbingan guru.	2	2	2	2	2	50	MB
		4. Anak sangat mampu menyebutkan simbol dan huruf tanpa bimbingan guru.	2	1	1	1	1,5	37,5	MB
						1,62	40,62		
2	mengenal huruf	1. Anak belum mampu mengenal huruf apa saja yang disebutkan dan yang dilewati diatas media	2	2	2	2	2	50	MB

		ular tangga.							
		2. Anak mulai mampu mengenal huruf apa saja yang disebutkan dan yang dilewati diatas media ular tangga.	2	2	2	2	2	50	MB
		3. Anak mampu mengenal huruf apa saja yang disebutkan dan yang dilewati diatas media ular tangga dengan bimbingan guru.	1	2	2	2	1,75	43,7	MB
		4. Anak sanga mampu mengenal huruf apa saja yang disebutkan dan yang dilewati diatas media ular tangga tanpa bimbingan guru.	2	2	1	2	1,5	37,5	MB
							1.81	45,3	

3	Membedakan huruf	1. Anak belum mampu membedakan huruf apa saja yang di lewati diatas media ular tangga.	1	1	1	2	1,25	31,2	MB
		2. Anak mulai mampu membedakan huruf apa saja yang di lewati diatas media ular tangga.	2	2	1	1	1,5	37,5	MB
		3. Anak mampu membedakan huruf apa saja yang di lewati diatas media ular tangga dengan bimbingan guru.	2	2	2	2	2	50	MB
		4. Anak sangat mampu membedakan huruf apa saja yang di lewati diatas media ular tangga tanpa bimbingan guru.	1	1	2	2	1,25	31,2	MB
						1,5	37,47		
4	Memahami Huruf	1. Anak belum mampu memahami hubungan antara bunyi dan huruf	1	2	2	2	1.75	43,7	MB
			1	2	2	2			

		yang di lewati di atas media ular tangga.					1,75	43,7	MB
		2. Anak mulai Mampu memahami hubungan antara bunyi dan huruf yang di lewati di atas media ular tangga.	2	2	2	2			
		3. Anak mampu memahami hubungan antara bunyi dan huruf yang di lewati diatas media ular tangga dengan bimbingan guru.	2	2	2	2	2	50	MB
		4. Anak sangat mampu memahami hubungan antara bunyi dan huruf yang di lewati di atas media ular tangga tanpa bimbingan guru.					2	50	MB
							1,87	46,85	
	Jumlah							649,7	

	Rata-Rata Persentase							42,5	MB
--	----------------------	--	--	--	--	--	--	------	----

### Pertemuan 3

No	Indikator mengenal huruf abjad	Aspek yang dinilai	O 1	O 2	O 3	O 4	Rata-Rata	%	kategori
1	Menyebutkan simbol dan huruf	1 Anak belum mampu menyebutkan simbol dan huruf.	2	2	2	3	2,25	56,2	BSH
		2 Anak mulai mampu menyebutkan simbol dan huruf.	2	2	3	3	2,5	62,5	BSH
		3 Anak mampu menyebutkan simbol dan huruf dengan bimbingan guru.	3	2	3	3	3	75	BSH
		4 Anak sangat mampu menyebutkan simbol dan huruf tanpa bimbingan guru.					3	75	BSH
						2,75	67,17		

2	Mengenal huruf	1. Anak belum mampu mengenal huruf apa saja yang disebutkan dan yang dilewati diatas media ular tangga.	2	2	3	2	2,25	56,2	BSH	
			1		2	3				
				2						
		2. Anak mulai mampu mengenal huruf apa saja yang disebutkan dan yang dilewati diatas media ular tangga.	2		2	2		2	50	MB
			2							
		3. Anak mampu mengenal huruf apa saja yang disebutkan dan yang dilewati diatas media ular tangga dengan bimbingan guru.	2		3	3		2	50	MB
				2						
		4. Anak sangat mampu mengenal huruf apa saja yang disebutkan dan yang dilewati diatas media ular tangga tanpa bimbingan guru.					2,5	62,5	BSH	
							6,87	54,6		

								7		
3	Membedakan huruf	1 Anak belum mampu membedakan huruf apa saja yang di lewati diatas media ular tangga.	2	3	3	2	2,5	62,5	BSH	
			2	2	2	2		50	MB	
		2 Anak mulai mampu membedakan huruf apa saja yang di lewati diatas media ular tangga.	3	3	3	3				
			2	2	3	3	3	75	BSH	
		3 Anak mampu membedakan huruf apa saja yang di lewati diatas media ular tangga dengan bimbingan guru.					2,5	62,5	BSH	
		4 mengenal Anak sangat mampu membedakan huruf apa saja yang di lewati diatas media ular tangga tanpa bimbingan guru.								
						2,5	62,5			
4	Memahami Huruf	1. Anak belum mampu memahami hubungan	3	3	3	3	3	75	BSH	

		antara bunyi dan huruf yang di lewati di atas media ular tangga.	2	2	3	3	2,5	62,5	BSH
		2. Anak mula mampu memahami hubungan antara bunyi dan huruf yang di lewati di atas media ular tangga.	3	2	3	3	3	75	MB
		3. Anak mampu memahami hubungan antara bunyi dan huruf yang di lewati di atas media ular tangga dengan bimbingan guru.	3	2	3	3	3	75	BSH
		4. Anak sangat mampu memahami hubungan antara bunyi dan huruf yang di lewati di atas media ular tangga tanpa bimbingan guru.							
							2,87	71,87	
	Jumlah							1.024	

	Rata-Rata Persentase							64,0	BSH

#### Pertemuan 4

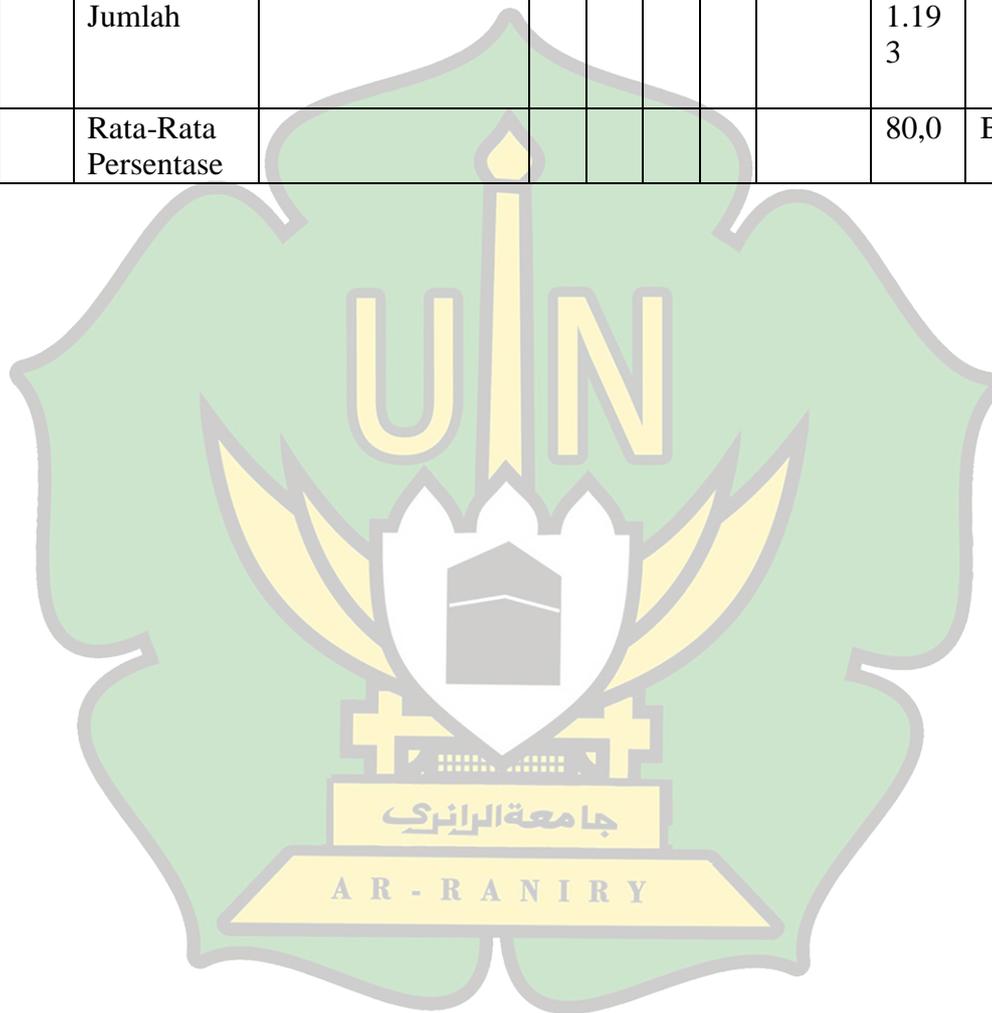
No	Indikator mengenal huruf abjad	Aspek yang dinilai	O 1	O 2	O 3	O 4	Rata-Rata	%	kategori
1	Menyebutkan simbol dan huruf	1. Anak belum mampu menyebutkan simbol dan huruf.	3	3	4	4	3,5	87,5	BSB
		2. Anak mulai mampu menyebutkan simbol dan huruf.	2	2	3	4	2,75	68,7	BSH
		3. Anak mampu menyebutkan simbol dan huruf dengan bimbingan guru.	3	2	4	3	2,75	68,7	BSH
		4. Anak sangat mampu menyebutkan simbol dan huruf tanpa bimbingan guru.	4	3	3	3	3,25	81,2	BSB
						3,06	76,52		

2	Mengenal huruf	1. Anak belum mampu mengenal huruf apa saja yang disebutkan dan yang dilewati diatas media ular tangga.	3	3	2	4	3	75	BSH
		2. Anak mulai mampu mengenal huruf apa saja yang disebutkan dan yang dilewati diatas media ular tangga.	3	4	3	4	3,5	87,5	BSB
		3. Anak mampu mengenal huruf apa saja yang disebutkan dan yang dilewati diatas media ular tangga dengan bimbingan guru.	3	3	4	4	3,5	87,5	BSB
		4. Anak sangat mampu mengenal huruf apa saja yang disebutkan dan yang dilewati diatas media ular tangga tanpa bimbingan guru.	3	2	2		2,75	68,7	BSH

							3,18	79,67	
3	Membedakan huruf	1. Anak belum mampu membedakan huruf apa saja yang di lewati diatas media ular tangga.	4	3	4	4	4	100	BSB
		2. Anak mulai mampu membedakan huruf apa saja yang di lewati diatas media ular tangga.	3	3	2	3	4	75	BSH
		3. Anak mampu membedakan huruf apa saja yang di lewati diatas media ular tangga dengan bimbingan guru.	3	3	3	4	3	75	BSH
		4. Anak sangat mampu membedakan huruf apa saja yang di lewati diatas media ular tangga	3	2	4		3,25	81,2	BSB

		tanpa bimbingan guru.							
							3,31	82,8	
4	Memahami Huruf	1. Anak belum mampu memahami hubungan antara bunyi dan huruf yang di lewati di atas media ular tangga.	3	3	2	4	3	75	BSH
		2. Anak mulai mampu memahami hubungan antara bunyi dan huruf yang di lewati di atas media ular tangga.	3	2	4	3	3	75	BSH
		3. Anak mampu memahami hubungan antara bunyi dan huruf yang di lewati di atas media ular tangga dengan bimbingan guru.	4	3	3	4	3,5	87,5	BSB
		4. Anak sangat mampu memahami hubungan antara bunyi dan huruf yang di lewati di atas media	4	3	4	3	3,5	87,5	MB

		ular tangga tanpa bimbingan guru.							
							3,25	81,2 5	
	Jumlah							1.19 3	
	Rata-Rata Persentase							80,0	BSB



*Lampiran*



Gambar 1. Kegiatan pretest





Gambar 2. Kegiatan terament





Gambar 3. Kegiatan post-test



Gambar 4. Kegiatan penutup foto dengan kepala sekolah dan dewan guru