



MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN MELALUI ULAR TANGGA HURUF UNTUK ANAK 5–6 TAHUN

Alifah Rosita Yahya*, Anjar Fitrianingtyas

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Sebelas Maret, Indonesia

Corresponding author: alifahrosita58@student.uns.ac.id

ABSTRAK

Membaca adalah langkah awal yang penting bagi anak usia dini. Pada tahap ini, anak mulai mengenali bunyi, huruf, suku kata, dan kata-kata yang mewakilinya. Membaca merupakan indikator penting keberhasilan di masa depan, baik dalam dunia akademis, aktivitas sosio-emosional, dan kehidupan sehari-hari. Tujuan dari penelitian ini yaitu meningkatkan kemampuan membaca permulaan melalui permainan ular tangga huruf pada anak usia 5-6 tahun. Subjek penelitian ini yakni anak usia 5-6 tahun yang berjumlah 20 anak. Metode penelitian yang digunakan yaitu penelitian tindakan kelas selama 2 siklus. Data penelitian dikumpulkan dengan cara observasi, tes unjuk kerja, wawancara dan dokumentasi. Penelitian ini menggunakan uji validitas dengan triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Analisis data kuantitatif dilakukan dengan menggunakan persentase untuk mengukur besar peningkatan kemampuan membaca anak setelah penerapan permainan ular tangga huruf. Analisis kualitatif memakai model Miles & Huberman. Hasil dari penelitian ini menunjukkan adanya pengaruh permainan ular tangga huruf dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan keberhasilan siklus, yaitu dari 50% menjadi 90%. Penelitian ini bermanfaat bagi peneliti lain untuk mengembangkan kemampuan membaca permulaan melalui permainan ular tangga huruf. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat menciptakan media yang lebih awet, inovatif, serta mengeksplorasi faktor lain agar kegiatan lebih menarik dan sesuai kebutuhan mereka.

Kata Kunci: anak usia dini; membaca permulaan; ular tangga huruf

ABSTRACT

Reading is an important first step for early childhood. At this stage, children begin to recognize sounds, letters, syllables, and words that represent them. Reading is an important indicator of future success both in academics, socio-emotional activities, and daily life. The purpose of this study was to improve early reading skills through snakes and ladders letters in children aged 5-6 years. The subjects of children aged 5-6 years were 20 children. The research method used was PTK for 2 cycles. Data collection in this study was by means of observation, performance tests, interviews and documentation. This study used validity test with source triangulation and technique triangulation. Quantitative data analysis was carried out using percentages to measure how much children's reading ability had increased after the application of snakes and ladders. Qualitative analysis used the Miles & Huberman model. The results of this study showed the influence of snakes and ladders letters in improving children's early reading skills. This is shown by the increase in success in each cycle, namely from 50% to 90%. Further research is expected to create more durable, innovative media, and explore other factors so that play activities are more interesting and according to their needs.

Keywords: early childhood; early reading; snakes and ladders letters

PENDAHULUAN

Salah satu aspek paling penting dalam perkembangan anak usia dini adalah bahasa. Bahasa berfungsi sebagai sarana untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan lainnya. Membaca, yang merupakan bagian penting dari perkembangan bahasa, diharapkan dapat mempermudah kehidupan anak. Dengan kemampuan membaca, mereka akan lebih mudah memahami petunjuk, arah, surat, cerita, serta mengakses informasi yang dibutuhkan (Afrianti & Marlina, 2020). Sebagaimana dijelaskan oleh January & Klingbeil (2020), membaca merupakan indikator penting untuk meraih keberhasilan di masa depan, baik dalam bidang akademis, aktivitas sosial-emosional, ataupun dalam kehidupan sehari-hari. Membaca bisa diartikan sebagai suatu aktivitas interaktif yang bertujuan untuk memahami dan menafsirkan makna yang terdapat dalam sebuah tulisan (Havisa et al., 2021).

Tujuan membaca pada tahap awal bagi anak-anak adalah untuk membantu mereka mengembangkan keterampilan dalam memahami dan mengungkapkan isi bacaan. Dengan pelafalan dan intonasi yang tepat, mereka akan memiliki dasar yang kuat untuk melanjutkan kegiatan membaca tulisan yang lebih kompleks. Hal ini akan menjadi modal penting bagi mereka untuk menguasai kemampuan membaca di tingkat yang lebih tinggi. Hal tersebut di dukung oleh Volkmer et al., (2019) yang mengatakan bahwa literasi sangat penting dalam kehidupan bermasyarakat, keberhasilan dalam pekerjaan dan akademik, serta kehidupan bermasyarakat. Komunikasi yang efektif dapat dibangun melalui penggunaan bahasa yang tepat. Dengan demikian, anak akan lebih mampu menjalin hubungan yang baik dengan orang lain. Oleh sebab itu, penguasaan bahasa sering kali dianggap sebagai salah satu indikator keberhasilan seseorang

Menurut pendapat dari Anderson dan Martin (1995) dalam Maronta et al.,(2023) terkait indikator membaca terdapat empat langkah penting yang harus diperhatikan. Pertama, siswa perlu mengenali huruf-huruf. Kedua, mereka harus dapat merangkai huruf-huruf tersebut menjadi suku kata. Selanjutnya, langkah ketiga adalah menggabungkan suku kata menjadi kata. Terakhir, langkah keempat melibatkan penyusunan kata-kata tersebut menjadi kalimat sederhana.

Berdasarkan hasil observasi awal serta wawancara dengan guru menunjukkan Bahwa masih ada beberapa anak yang menghadapi kesulitan dalam membaca simbol huruf yang hapir sama bentuknya seperti b,d,m,n, selain itu masih merasa bingung saat membaca suku kata maupun kata. Beberapa metode yang diterapkan guru dalam proses pembelajaran membaca seperti menggunakan poster huruf, LKA (Lembar Kerja Anak), serta menggunakan buku AISM (Anak Islam Suka Membaca). Penggunaan permainan yang kurang inovatif dalam kegiatan membaca permulaan menyebabkan anak cenderung bosan dan kurang antusias dalam belajar. Oleh sebab itu, dibutuhkan adanya permainan yang menyenangkan salah satunya permainan ular tangga huruf.

Beragam model dan bentuk permainan ular tangga telah banyak tersebar, termasuk di bidang pendidikan. Permainan ular tangga, menurut Meriyati et al., (2019), adalah jenis permainan tradisional yang termasuk dalam kategori permainan papan (*board game*). Permainan ini memiliki kemiripan dengan beberapa permainan lain seperti monopoli, halma, dan ludo. Permainan ular tangga umumnya dimainkan oleh dua orang atau lebih dan terdapat dadu untuk menentukan jumlah langkah yang harus ditempuh oleh setiap bidak. Secara keseluruhan, permainan ini merupakan bagian dari warisan budaya yang mengedepankan kesenangan dan interaksi sosial di antara para pemain.

Penggunaan media ular tangga juga terbukti memiliki kontribusi terhadap peningkatan kemampuan membaca pada anak. Hal ini dibuktikan dengan penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh Fitri, (2021), Irmayati et al., (2022), dan Aulina et al., (2024) yang menyatakan bahwa penggunaan permainan ular tangga mampu meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak. Menurut Fitri, (2021) permainan ular tangga dapat dijadikan sebagai sarana pembelajaran yang menarik dan penuh inovasi. Penggunaan media permainan ular tangga dalam pembelajaran terbukti dapat meningkatkan kemampuan membaca kata pada anak. Melalui pendekatan yang menyenangkan dan interaktif, anak-anak menjadi lebih termotivasi untuk belajar. Permainan ini memungkinkan mereka mengenali huruf, menyusun suku kata, dan membaca kata secara utuh dengan cara yang tidak membosankan. Aktivitas bermain sambil belajar seperti ini membantu memperkuat daya ingat, konsentrasi, serta pemahaman anak terhadap materi bacaan.

Inovasi dalam penelitian ini terletak pada penggunaan konsep ular tangga yang diperbaharui dan berbeda dari yang sudah ada sebelumnya. Peneliti telah melakukan

modifikasi pada permainan ular tangga agar lebih menarik dan kreatif, serta menambahkan kartu kata untuk meningkatkan kualitas pendidikan membaca bagi anak-anak berusia 5-6 tahun. Permainan ini terdiri dari beberapa alat main, di antaranya: 1) papan permainan ular tangga berukuran A3 yang telah dirancang dan dicetak melalui print digital menggunakan bahan *art paper* dan dilengkapi dengan desain gambar dan huruf dengan warna yang bervariasi; 2) dadu yang menentukan jumlah langkah yang diambil pemain; 3) bidak atau pion yang digunakan sebagai penanda, dan 4) Kartu kata pada setiap kotak.

Berdasarkan penjelasan di atas peneliti merasa tertarik untuk menggali lebih dalam tentang penggunaan permainan ular tangga huruf dalam penelitian ini. Dengan demikian penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar peningkatan kemampuan membaca permulaan pada anak usia 5-6 tahun dengan menggunakan permainan ular tangga huruf.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang diterapkan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang berpedoman pada model Kemmis dan McTanggart (Prihantoro & Hidayat, 2019). Proses penelitian terdiri dari empat langkah utama, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Untuk menganalisis data kuantitatif, peneliti menggunakan persentase guna mengukur peningkatan kemampuan membaca anak setelah penerapan ular tangga huruf. Sedangkan untuk data kualitatif, analisis dilakukan dengan model Miles dan Huberman. Penelitian ini dilaksanakan di salah satu TK yang berlokasi di Sukoharjo, dengan melibatkan sebanyak 20 anak sebagai subjek penelitian, yang terdiri atas 11 anak laki-laki dan 9 anak perempuan.

Penelitian ini menggunakan dua jenis sumber data yaitu data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh langsung dari anak-anak, sedangkan data sekunder mencakup RPPM dan RPPH. Data juga diambil dari wawancara dengan guru dan kepala sekolah serta foto kegiatan yang berkaitan dengan kemampuan membaca anak. Data dikumpulkan melalui beberapa metode, yaitu observasi, tes unjuk kerja, wawancara, dan dokumentasi. Untuk memastikan validitas data, digunakan teknik triangulasi sumber, yang melibatkan pemeriksaan data dari berbagai sumber. Selain itu, juga diterapkan triangulasi dengan berbagai metode dari sumber yang sama. Indikator kinerja yang digunakan untuk menilai keberhasilan harus mencapai minimal 75% dari total jumlah siswa. Indikator tersebut meliputi kemampuan membaca huruf, merangkai huruf menjadi suku kata, merangkai suku kata menjadi kata, dan merangkai kata menjadi kalimat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, yaitu masing-masing siklus terdiri atas empat pertemuan. Dalam tiga kali pertemuan, anak-anak bermain permainan ular tangga huruf secara berkelompok. Mekanisme permainan dimulai dengan pemilihan pion oleh masing-masing anak, dilanjutkan dengan melakukan *hompimpa* untuk menentukan giliran bermain. Anak yang mendapat giliran pertama melempar dadu dan menggerakkan pion sesuai jumlah angka yang keluar. Setelah pion berhenti di salah satu kotak, guru akan menanyakan huruf dan gambar yang terdapat pada kotak tersebut. Anak kemudian diminta untuk membaca kartu kata yang diawali dengan huruf yang sesuai dengan kotak pemberhentian pion. Proses ini berlanjut secara bergiliran hingga salah satu anak mencapai kotak *finish* dan dinyatakan sebagai pemenang. Dalam permainan ini, terdapat aturan tambahan; jika pion berhenti pada gambar tangga maka diperbolehkan naik, namun jika berhenti di gambar ular, pion harus turun.

Setelah tiga hari diberikan tindakan, tes unjuk kerja dilaksanakan pada hari keempat yang dilakukan mencakup 4 indikator yang sudah ditentukan oleh peneliti. Secara rinci, tes unjuk kerja yang dilakukan anak antara lain: 1) Tanya jawab menggunakan poster huruf dengan tujuan mengobservasi kemampuan anak dalam membaca huruf; 2) Permainan kartu huruf memiliki tujuan mengetahui kemampuan anak dalam merangkai huruf menjadi suku kata; 3) Permainan kartu suku kata dengan tujuan mengetahui kemampuan anak dalam merangkai suku kata menjadi kata; dan 4) Permainan kartu kata dengan tujuan mengetahui kemampuan anak dalam merangkai kata menjadi kalimat sederhana.

Peneliti melakukan pratindakan untuk membandingkan kemampuan anak sebelum diberi tindakan dan sesudah diberikan tindakan. Diperoleh data hasil pratindakan sebagai berikut :

Tabel 1. Persentase Ketuntasan Klasikal Kemampuan Membaca Permulaan Pratindakan

Kriteria Ketuntasan	F	%
Tuntas	7	35%
Belum Tuntas	13	65%
Jumlah	20	100%

Hasil pratindakan menyatakan bahwa kemampuan membaca permulaan anak masih perlu ditingkatkan, karena saat ini masih berada di bawah 75%. Oleh karena itu, diperlukan langkah lanjutan dalam bentuk tindakan siklus I untuk meningkatkan kemampuan membaca mereka. Tindakan yang dilakukan yaitu penerapan permainan ular tangga huruf dalam kegiatan membaca permulaan. Anak diminta untuk bermain ular tangga huruf sesuai aturan yang sudah dijelaskan oleh guru yaitu anak harus membaca kartu kata sesuai tempat berhentinya pion, selain itu anak harus membaca huruf serta menyebutkan gambar tempat berhentinya pion, saat pion berada pada gambar ular maka pion harus turun, namun jika berhenti pada gambar tangga diperbolehkan naik.

Setelah menyelesaikan tindakan pada siklus I, yang mencakup empat pertemuan yaitu tiga sesi tindakan dan satu sesi tes untuk mengukur kemampuan membaca permulaan anak, terdapat peningkatan yang signifikan. Peningkatan ini dapat dilihat dari tabel hasil tes unjuk kerja yang disajikan pada siklus I berikut.

Tabel 2. Persentase Ketuntasan Kemampuan Membaca Permulaan Siklus I

Kriteria Ketuntasan	F	%
Tuntas	10	50%
Belum Tuntas	10	50%
Jumlah	20	100%

Peningkatan yang terlihat pada siklus 1 dipengaruhi oleh pemberian tindakan yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan melalui permainan ular tangga huruf. Kemampuan anak dalam indikator membaca huruf sudah dapat dikategorikan cukup baik. Setengah dari jumlah anak dalam kelas sudah mampu membaca huruf a-z. Kebanyakan anak sudah mampu membaca huruf a-z dikarenakan setiap harinya mereka menyanyikan lagu “alfabet” sehingga membuat mereka cukup hafal dengan huruf. Namun jika diminta untuk membaca huruf secara acak beberapa anak masih merasa kebingungan. Sebagian anak yang belum mencapai nilai tuntas (BSH dan BSB) disebabkan oleh anak yang kurang fokus dan tidak mendengarkan guru saat menjelaskan pembelajaran sehingga anak merasa kebingungan.

Hasil pengamatan kemampuan anak pada indikator merangkai huruf menjadi suku kata menunjukkan hasil cukup baik. Anak yang mampu membaca huruf dan memahami huruf vokal lebih mudah dalam membaca suku kata. Hasil indikator kemampuan anak dalam merangkai suku kata menjadi kata juga mengalami kenaikan, meskipun masih ada anak yang belum tuntas. Beberapa anak yang mengalami kesulitan membaca suku kata akan mengalami kesulitan pula dalam membaca kata.

Indikator merangkai kata menjadi kalimat juga masih rendah. Beberapa anak yang mampu merangkai kalimat sederhana dikarenakan mereka sudah mampu dan mengetahui makna kata yang mereka baca. Sedangkan anak yang masih merasa kesulitan merangkai kata menjadi kalimat dikarenakan mereka belum mampu membaca seluruh kata yang disajikan.

Berdasarkan tabel 2, terdapat peningkatan persentase kemampuan membaca permulaan anak dari pratindakan 35% menjadi 50%. Hal tersebut menunjukkan adanya antusias dan ketertarikan anak dalam mengikuti kegiatan belajar menggunakan permainan ular tangga. Meskipun demikian, kemampuan membaca permulaan anak masih belum mencapai batas ketuntasan yaitu 75% maka perlu dilaksanakan tindakan siklus II agar kemampuan membaca permulaan anak meningkat. Setelah melaksanakan tindakan pada siklus II, peneliti mengamati adanya peningkatan yang signifikan. Berikut ini disajikan tabel yang menggambarkan tingkat ketuntasan klasikal dalam kemampuan membaca permulaan anak.

Tabel 3. Persentase Ketuntasan Kemampuan Membaca Permulaan Siklus II

Kriteria Ketuntasan	F	%
Tuntas	18	90%
Belum Tuntas	2	10%
Jumlah	20	100%

Hasil data pada tabel 3 dapat dijelaskan bahwa hasil akhir tindakan siklus II pada indikator membaca huruf mengalami peningkatan yang signifikan. Terdapat 20 anak yang mendapatkan perbaikan dan tindakan, 100% (yaitu 20 anak) sudah berhasil menguasai kemampuan membaca huruf. Bahkan ada beberapa anak yang mampu membaca huruf secara acak. Peningkatan juga terlihat pada indikator merangkai huruf menjadi suku kata. Hampir seluruh anak mampu merangkai huruf menjadi suku kata dan membacanya dengan tepat.

Pencapaian anak pada indikator merangkai suku kata menjadi kata juga mengalami peningkatan. Anak sudah mampu merangkai sekaligus membaca kata yang bermakna. Anak yang sebelumnya masih terburu buru dan mengalami kesulitan kini sudah melakukan tes dengan perlahan dan sungguh-sungguh. Pada indikator merangkai kata menjadi kalimat juga terdapat peningkatan. Anak-anak yang sudah mampu membaca kata akan lebih mudah dalam merangkai kalimat. Kemampuan membaca permulaan anak meningkat dikarenakan mereka lebih menikmati pembelajaran dengan permainan ular tangga huruf. Menurut mereka, permainan ini merupakan permainan menyenangkan selain bermain mereka juga dapat belajar membaca dengan cara yang lebih menyenangkan.

Hasil pengamatan pada siklus II menunjukkan bahwa indikator semuanya telah mencapai target keberhasilan belajar anak yang telah ditetapkan. Namun, masih terdapat beberapa anak yang belum berhasil mencapai target ketuntasan. Berdasarkan

hasil wawancara anak yang belum tuntas terdiri dari anak yang memiliki tingkat konsentrasi masih rendah. Pada perbaikan siklus II menunjukkan peningkatan yang signifikan terhadap kemampuan membaca permulaan anak, hampir mencapai sempurna yaitu 90%. Meskipun ada beberapa anak yang belum tuntas, tetapi sudah melebihi batas minimal ketuntasan indikator keberhasilan penelitian yaitu 75%. Sehingga perbaikan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak dengan permainan ular tangga huruf sudah dirasa cukup.

Penggunaan permainan ular tangga huruf dapat menarik perhatian anak-anak selama pembelajaran membaca permulaan. Saat permainan ini digunakan, anak-anak tampak antusias dan bersemangat karena mereka merasa sedang bermain, bukan belajar. Pembelajaran yang menyenangkan memberikan lebih banyak peluang bagi anak-anak untuk mengeksplorasi berbagai potensi yang mereka miliki. Mereka bisa mengenali kekuatan dan kelemahan, kemampuan, minat, serta kebutuhan pribadi, yang semuanya membuka jalan bagi perkembangan yang menyeluruh. Hal ini mencakup aspek fisik, intelektual, bahasa, dan perilaku (Widayati, 2019).

Aktivitas bermain yang menarik dan melibatkan anak secara langsung dapat meningkatkan semangat belajarnya. Semangat belajar yang tinggi sangat penting untuk memperdalam pemahaman anak terhadap materi yang diajarkan, yang pada gilirannya berdampak positif pada peningkatan hasil tes unjuk kerja yang dilakukan setiap siklus. Pernyataan ini sejalan dengan pandangan Nironi & Jumiatin (2023) yang mengungkapkan bahwa permainan ular tangga bisa memberikan dampak positif bagi perkembangan baca awal anak, karena cara ini membuat anak lebih mudah belajar sambil bermain dengan permainan-permainan yang menyenangkan.

Penggunaan permainan ular tangga huruf ini terbukti memiliki kontribusi terhadap peningkatan kemampuan membaca pada anak. Temuan ini juga didukung dari penelitian yang telah dilaksanakan oleh Fitri (2021), Nurbaizura et al., (2022) dan Aulina et al., (2024) yang menunjukkan bahwa penggunaan permainan ular tangga yang menarik dan berkualitas, dapat menjadikan proses pembelajaran membaca sebagai pengalaman yang menyenangkan. Dengan kata lain, permainan ini berpotensi untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan terdapat 18 anak yang sudah berhasil mencapai ketuntasan sesuai dengan indikator yang ditetapkan. Namun, masih terdapat 2 anak yang belum memperoleh nilai yang memuaskan karena mengalami Tingkat konsentrasi yang rendah. Ketika guru menjelaskan mereka tidak mau duduk diam dan memperhatikan penjelasan dari guru mereka cenderung asik bermain sendiri yang menyebabkan kurangnya fokus anak pada pembelajaran. Konsentrasi belajar merujuk pada kemampuan individu untuk memusatkan perhatian dan pikirannya selama proses pembelajaran, yang berdampak pada perubahan perilaku dan pemahaman (Winata, 2021). Sejalan dengan itu, Mualli et al. (2022) menyatakan bahwa konsentrasi juga bisa dipahami sebagai kemampuan seseorang untuk memberikan perhatian penuh sekaligus mengabaikan gangguan-gangguan lainnya.

Kemampuan konsentrasi yang baik sangat penting bagi anak-anak agar mereka mampu tuntas dalam berbagai tugas yang dihadapi. Selain itu, Winata (2021) juga berpendapat beberapa ciri-ciri individu yang memiliki tingkat konsentrasi yang rendah, seperti mudah bosan, sulit untuk diam, kurang memperhatikan saat diajak bicara, sering mengalihkan topik pembicaraan, berbicara lebih banyak, serta sering mengganggu teman-temannya. Menurut penelitian Alfina dan Anwar (2020), pengembangan pembelajaran untuk anak usia dini terhambat jika siswa tidak bisa fokus pada materi yang diajarkan. Ini bisa menyulitkan siswa untuk mencapai hasil belajar yang baik. Winata (2021) menekankan pentingnya konsentrasi dalam membantu siswa

menguasai pelajaran. Dengan konsentrasi yang baik, siswa lebih termotivasi dan aktif dalam belajar. Namun, jika sulit berkonsentrasi, efektivitas belajar mengajar akan menurun.

Penyebab anak belum mencapai nilai tuntas lainnya yaitu karena tidak adanya peran keluarga di rumah dalam menstimulasi perkembangan kemampuan membaca permulaan. Menurut pendapat Pratama et al.,(2022) peran orang tua terhadap pertumbuhan anak-anak mereka sangat penting, terutama pada masa usia di bawah lima tahun. Anak-anak cenderung menghabiskan lebih banyak waktu bersama orang tua mereka dibandingkan saat berada di sekolah. Peran keluarga dalam menumbuhkan budaya baca pada anak dapat diperkuat melalui kebiasaan membaca yang dilakukan oleh orang tua. Oleh karena itu, keluarga sangat mempengaruhi dalam membentuk kecerdasan anak, khususnya membaca permulaan.

Upaya yang dilakukan oleh guru dan peneliti dalam mengatasi kesulitan belajar membaca pada anak-anak tahap awal adalah dengan mengedepankan berbagai stimulasi dan pelatihan khusus di antara kegiatan atau saat istirahat, para guru juga menjalin kerja sama yang erat dengan orang tua. Tujuan dari kolaborasi ini adalah untuk mendukung anak-anak dalam mengembangkan kemampuan membaca mereka sejak dini di rumah.

SIMPULAN

Penelitian yang dilakukan mengungkapkan bahwa penggunaan permainan ular tangga huruf dapat meningkatkan kemampuan membaca anak-anak usia 5-6 tahun. Pada awal tes, hanya 35% anak yang mencapai ketuntasan, namun setelah siklus I, angka tersebut meningkat menjadi 50%. Selanjutnya, pada siklus II, tingkat ketuntasan mencapai 90%, dengan 18 anak berhasil memenuhi kriteria tersebut. Dengan demikian, permainan ular tangga ini terbukti efektif dalam mendukung pembelajaran membaca. Penelitian ini dapat bermanfaat bagi peneliti lain untuk mengembangkan kemampuan membaca permulaan melalui permainan ular tangga huruf. Peneliti menyadari kekurangan, seperti bahan permainan yang mudah rusak dan ukuran media yang kecil. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya diharapkan dapat menciptakan media yang lebih awet, inovatif, serta mengeksplorasi faktor lain yang memengaruhi kemampuan membaca anak agar kegiatan bermain lebih menarik dan sesuai kebutuhan mereka.

DAFTAR PUSTAKA

- Afrianti, M.N. & Marlina, M. (2020). Peningkatan kemampuan membaca pemahaman melalui strategi probing-prompting bagi anak berkesulitan belajar, *Jurnal Basicedu*, 5(1), 272–279. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.653>.
- Alfina, A. & Anwar, R.N. (2020). Manajemen sekolah ramah anak paud inklusi. *AL-TANZIM: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 4(1), 36–47. <https://doi.org/10.33650/al-tanzim.v4i1.975>.
- Aulina, C.N., Sausan, D.L. & Kunci, K. (2024). Peningkatan kemampuan membaca anak usia 5-6 tahun melalui permainan karpet ular tangga baca (kartaca). 5(1), 254–266. <https://doi.org/10.37985/murhum.v5i1.520>.
- Aviandini, E., Asikin, I. & Aziz, H. (2021). Penanganan gangguan konsentrasi pada anak dengan GPPH di PAUD inklusi. *Golden Age: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 31–40. <https://doi.org/10.29313/ga>.
- Fitri, N.K. & A.W. (2021). Meningkatkan kemampuan mengenal kata melalui permainan ular tangga untuk anak usia 5-6 tahun. *STIMULUS: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 53–62. <http://jurnal.umnu.ac.id/index.php/sti/article/download/139/66>

- Havisa, S., Solehun, S. & Putra, T.Y. (2021). Pengaruh metode suku kata menggunakan permainan kartu huruf terhadap kemampuan membaca permulaan siswa kelas i SD Muhammadiyah Majaran Kabupaten Sorong. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 3(1), 23–31. <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v3i1.765>
- Irmayati, S. (2022). Meningkatkan kemampuan membaca huruf hijaiyah melalui permainan ular tangga iqro' pada anak usia 5-6 tahun di PAUD Darussalam Dusun Tirta Mulya Kabupaten Bungo. *ALAYYA: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(2), 1–34.
- January, S.A.A. & Klingbeil, D.A. (2020). Universal screening in grades K-2: A systematic review and meta-analysis of early reading curriculum-based measures. *Journal of School Psychology*, 82(August), 103–122. <https://doi.org/10.1016/j.jsp.2020.08.007>
- Maronta, Y., Sutarto, J. & Isdaryanti, B. (2023). Pengaruh permainan kartu kata berbasis digital terhadap kemampuan membaca awal anak usia 5-6 tahun' *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 1142–1161. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.4152>
- Meriyati. (2019). Snake and ladder game integrated with asmaul-husna: development of learning permainan. *Journal of Physics: Conference Series*, 1155(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1155/1/012024>.
- Mualli, C. (2022). Concentration of children's learning in motor-sensory play management development framework, *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 3807–3816. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2140>.
- Nironi, E. & Jumiatin, D. (2023). Pengembangan permainan permainan ular tangga untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak usia dini, *Ceria*, 6(4), 2614–6347.
- Pratama, Y.A., Wagiran, W. & Haryadi, H. (2022). Peran orang tua dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan di sekolah dasar. *Journal of Elementary School (JOES)*, 5(2), 348–360. <https://doi.org/10.31539/joes.v5i2.4291>.
- Prihantoro, A., & Hidayat, F. (2019). Melakukan penelitian tindakan kelas. *Ulumuddin: Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman*, 9(1), 49–60. <https://doi.org/10.47200/ulumuddin.v9i1.283>.
- Volkmer, S., Galuschka, K. & Schulte-Körne, G. (2019). Early identification and intervention for children with initial signs of reading deficits - A blinded randomized controlled trial. *Learning and Instruction*, 59(June), 1–12.
- Widayati, S.N. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas II SDN 1 Gribig Untuk Tema 2 Subtema 1: Bermain Di Lingkungan Rumah Dengan Menggunakan Metode Example Non Example. *Jurnal Prakarsa Paedagogia*, 1(2). <https://doi.org/10.24176/jpp.v1i2.3432>.
- Winarti, W. & Suryana, D. (2020). Pengaruh permainan puppet fun terhadap kemampuan membaca anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 873. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.462>.