

**EFEKTIVITAS PERMAINAN ULAR TANGGA KATA UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL KATA
(Penelitian Tindakan Kelas di Bustanul Athfal Aisyiyah Ngluwar 3 Kecamatan
Ngluwar Kabupaten Magelang Tahun Ajaran 2018/2019)**

SKRIPSI



Oleh :

**Supriwidayati
12.0304.0020**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PAUD
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2019**

**EFEKTIVITAS PERMAINAN ULAR TANGGA KATA UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL KATA
(Penelitian Tindakan Kelas di Bustanul Athfal Aisyiyah Ngluwar 3 Kecamatan
Ngluwar Kabupaten Magelang Tahun Ajaran 2018/2019)**

SKRIPSI



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PAUD
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2019**

**EFEKTIFITAS PERMAINAN ULAR TANGGA KATA UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL KATA
(Penelitian Tindakan Kelas di Bustanul Athfal Ngluwar 3 Kecamatan Ngluwar
Kabupaten Magelang Tahun Ajaran 208/2019)**

SKRIPSI

**Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Menyelesaikan Studi pada Program
Studi PG-PAUD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Magelang**



**Oleh:
Supri widayati
12.0304.0020**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PAUD
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2019**

PERSETUJUAN

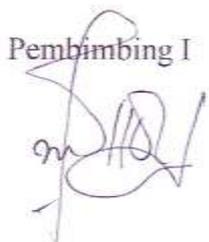
**EFEKTIFITAS PERMAINAN ULAR TANGGA KATA UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL KATA**
(Penelitian pada Anak Kelompok A di Bustanul Athfal Aisyiyah Ngluwar 3
Kecamatan Ngluwar Kabupaten Magelang Tahun Ajaran 2018/2019)



Supriwidayati
12.0304.0020

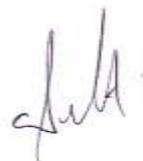
Magelang, 21 Januari 2019

Pembimbing I



Dra. Lilis Madyawati, M.Si.
NIP. 19640907 198903 2 002

Pembimbing II



Febru Puji Astuti, M.Pd
NIK. 12840609

PENGESAHAN

**EFEKTIFITAS PERMAINAN ULAR TANGGA KATA UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL KATA
(Penelitian di Bustanul Athfal Aisiyyah Ngluwar 3 Kecamatan Ngluwar
Kabupaten Magelang Tahun Ajaran 2018/2019)**

Oleh:
Supriwidayati
12.0304.0020

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi dalam rangka menyelesaikan studi pada Program Studi PG PAUD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang

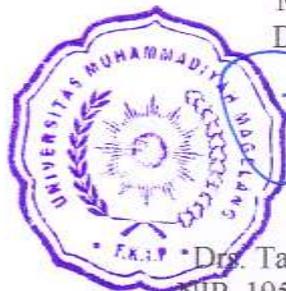
Diterima dan disahkan oleh Dewan Penguji

Hari : Sabtu
Tanggal : 26 Januari 2019

Tim Penguji Skripsi:

1. Dra. Lilis Madyawati, M. Si (Ketua/Anggota)
2. Febru Puji Astuti, M.Pd (Sekretaris/Anggota)
3. Hermahayu, M. Si (Anggota)
4. Khusnul Laely, M. Pd (Anggota)

Mengetahui
Dekan FKIP



Dr. Tawil, M.Pd., Kons.
NIP. 1957010898103 1 003

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Supriwidayati
NPM : 12.0304.0020
Prodi : PG PAUD
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Efektifitas Permainan Ular Tangga Kata Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Kata

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat merupakan hasil karya sendiri. Apabila ternyata di kemudian hari merupakan hasil plagiat atau penjiplakan terhadap karya orang lain, maka saya bersedia mempertanggungjawabkan sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan dan tata tertib di Universitas Muhammadiyah Magelang.

Demikian pernyataan ini dibuat dalam keadaan sadar dan tidak dipaksakan, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Magelang, 19 Januari 2019

Yang Menyatakan,



Supriwidayati
12.0304.0020

MOTTO

“Sesungguhnya Allah bersama orang-orang yang sabar”

(QS. Al Baqoroh: 153)

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur alhamdulillah kehadiran Allah SWT dan dengan segala kerendahan hati. Kupersembahkan karya ini untuk :

1. Almamaterku Prodi PG PAUD FKIP Universitas Muhammadiyah Magelang.
2. Ibuku Kusrini yang selalu mendoakanku agar segera selesai skripsi ini dan suamiku Iskak dan anakku Jihan Aziza terima kasih atas segala pengorbananmu.
3. Semua pihak yang telah membantu sampai selesainya skripsi ini.

KATA PENGANTAR

Segala puji dan rasa syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan Nikmat, Karunia, dan Rahmat-Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan Skripsi berjudul “*Efektivitas Permainan Ular Tangga Kata Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Kata*” skripsi ini merupakan syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang.

Penulis mengapresiasi atas dukungan dan bimbingan berbagai pihak, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Berdasarkan kerendahan hati, pada kesempatan ini penulis mengucapkan rasa terima kasih kepada :

1. Ir. Eko Muhammad Widodo, MT. Selaku rektor Universitas Muhammadiyah Magelang
2. Drs. Tawil, M.Pd.Kons. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
3. Khusnul Laely, M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Anak Usia Dini
4. Dra. Lilis Madyawati, M.Si selaku pembimbing 1 dan Febru Puji Astuti, M.Pd selaku pembimbing 2 atas segala bimbingan, arahan dan masukan dalam penyusunan skripsi ini
5. Kepala Sekolah, Guru dan Seluruh Anak Didik Bustanul Athfal Aisyiyah Ngluwar 3 Kecamatan Ngluwar, Kabupaten Magelang
6. Seluruh Dosen dan staf FKIP Universitas Muhammadiyah Magelang
7. Seluruh pihak yang telah membantu penyusunan Skripsi ini.

Penulis menyadari dalam penyusunan skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan. Oleh karena itu, masukan berupa kritik maupun saran yang membangun sangat penulis harapkan untuk digunakan pada waktu yang akan datang. Akhirnya penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis dan berguna bagi pihak yang membacanya.

Magelang, Januari 2019

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
PENEGASAN	ii
PERSETUJUAN	iii
PENGESAHAN	iv
LEMBAR PERNYATAAN	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
ABSTRAK	xv
ABTRACT	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Pembatasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian	6

BAB II	LANDASAN TEORI	7
	A. Kemampuan Mengenal Kata.....	7
	1. Pengertian Kemampuan Mengenal Kata.....	7
	2. Jenis-Jenis Kata	11
	3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Pemerolehan Kata.....	14
	4. Manfaat Mengenal Kata	15
	5. Kemampuan Mengenal Kata sebagai Bagian Kemampuan Berbahasa	16
	6. Peranan dan Fungsi Bahasa Bagi Anak Usia Dini	20
	7. Indikator Pencapaian Perkembangan Bahasa Pengenalan Kata	21
	8. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Pemerolehan Kata..	23
	9. Upaya Peningkatan Pemerolehan Kosa Kata Melalui Permainan Ular Tangga Kata	24
	B. Pengertian Ular Tangga Kata	26
	1. Pengertian Permainan.....	26
	2. Pengertian Permainan Ular Tangga	41
	3. Sejarah Permainan Ular Tangga	43
	4. Alat dan Bahan Permainan Ular Tangga.....	44
	5. Prosedur Permainan Ular Tangga.....	45
	6. Kelebihan Permainan Ular Tangga	48
	C. Permainan Ular Tangga Kata Meningkatkan Kemampuan Mengenal Kata.....	51
	D. Penelitian Dahulu yang Relevan	53
	E. Kerangka Pemikiran.....	53

	F. Hipotesis Penelitian.....	55
BAB III	METODE PENELITIAN	56
	A. Rancangan Penelitian	56
	B. Identifikasi Variabel Penelitian	57
	C. Definsi Operasional Variabel Penelitian	58
	D. Tempat, Waktu, Subjek Penelitian.....	58
	E. Prosedur Penelitian.....	59
	F. Metode Pengumpulan Data	72
	G. Validitas Data.....	75
	H. Teknik Analisis Data.....	75
	I. Indikator Keberhasilan	76
BAB IV	HASIL DAN PEMBAHASAN	77
	A. Hasil Penelitian	77
	B. Pembahasan	97
BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN	100
	A. Kesimpulan	100
	B. Saran	101
	DAFTAR PUSTAKA	102
	LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	104

DAFTAR TABEL

Tabel		Halaman
1	Kisi-Kisi Lembar Observasi Kemampuan Mengenal kata	64
2	Kisi-Kisi Pedoman Wawancara	64
3	Matrik Pada Siklus/ Tindakan I	68
4	Matrik Pada Siklus/ Tindakan II	70
5	Indikator dan Skor Penilaian Observasi	71
6	Pedoman Wawancara	72
7	Rencana jadwal penelitian	78
8	Hasil tindakan Pra Siklus	79
9	Hasil tindakan Siklus I	82
10	Perubahan Prosentase Kemampuan Mengenal Kata Menggunakan Media Permainan Ular Tangga Kata Siklus I Subjek I	83
11	Perubahan Prosentase Kemampuan Mengenal Kata Menggunakan Media Permainan Ular Tangga Kata Siklus I Subjek II	85
12	Rekapitulasi Hasil Siklus I.....	87
13	Hasil tindakan Siklus II	89
14	Perubahan Prosentase Terhadap Kemampuan Mengenal Kata Menggunakan Media Permainan Ular Tangga Kata Siklus II Subjek I	90
15	Perubahan Prosentase Terhadap Kemampuan Mengenal Kata Menggunakan Media Permainan Ular Tangga Kata Siklus II Subjek II	92
16	Rekapitulasi Hasil Siklus II	94
17	Perubahan Prosentase Keseluruhan Siklus I	95
18	Perubahan Prosentase Keseluruhan Siklus II.....	96

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1 Kerangka Berpikir	55

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1 Surat Ijin Penelitian	105
2 Surat Keterangan Penelitian	107
3 Identitas Subyek Penelitian	108
4 Lembar Observasi dan Hasil Penelitian	110
5 Pedoman Wawancara dan Hasil Wawancara	118
7 Rencana Kegiatan Harian	126
8 Dokumentasi	139
9 Kartu Bimbingan Penyusunan Skripsi	142

**EFEKTIFITAS PERMAINAN ULAR TANGGA KATA UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL KATA**
(Penelitian pada Anak Kelompok A di Bustanul Athfal Aisyiyah
Ngluwar 3 Kabupaten Magelang Tahun Ajaran 2018/2019)

Supri widayati

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan mengenal kata pada anak Bustanul Athfal Aisyiyah Ngluwar 3 Kabupaten Magelang menggunakan media permainan ular tangga kata

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas dan variable yang digunakan adalah variable input, variable proses dan variable output, dalam penelitian ini adalah siswa Bustanul Athfal Aisyiyah Ngluwar 3 Kabupaten Magelang tahun pelajaran 2018/2019. Penelitian ini difokuskan pada 2 anak yang memiliki kemampuan mengenal kata masih rendah. Penelitian ini bersifat kolaboratif antara peneliti, dan guru kelas, teknik pengumpulan data menggunakan metode observasi dan wawancara.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dari pengamatan pra siklus, siklus I, dan siklus II dapat diketahui bahwa subyek 1 mengalami peningkatan kemampuan mengenal kata mencapai 71 %, subyek 2 meningkat mencapai 67 % . Selain hasil observasi tersebut yang peneliti lakukan terhadap guru kelas menyatakan bahwa kedua subyek tampak semakin meningkat kemampuan dalam mengenal kata yang semula rendah, dengan kegiatan menggunakan media permainan ular tangga kata kemampuan mengenal kata pada subyek penelitian meningkat. Sehingga dalam hipotesis bahwa media permainan ular tangga kata dapat meningkatkan kemampuan mengenal kata terbukti kebenarannya.

Kata kunci : *Kemampuan Mengenal Kata, Media Permainan Ular Tangga Kata*

**THE EFFECTIVENESS OF THE KATA SNAKE GAME TO IMPROVE
THE ABILITY TO KNOW WORDS**

(Research on Group A Children in Bustanul Athfal Aisyiyah Ngluwar 3
Magelang Regency Academic Year 2018/2019)

Supri widayati

ABSTRACT

This study aims to determine the increase in the ability to know the words of Bustanul Athfal Aisyiyah Ngluwar 3 children in Magelang Regency using media snake ladder word game

This research is a Classroom Action Research and the variables used are input variables, process variables and output variables, in this study are Bustanul Athfal Aisyiyah Ngluwar 3 students in Magelang Regency 2018/2019 academic year. This study focused on 2 children who have the ability to recognize the word is still low. This research is collaborative between researchers, and classroom teachers, data collection techniques using observation and interview methods.

The results of this study indicate that from pre-cycle observation, cycle I, and cycle II, it can be seen that subject 1 experienced an increase in the ability to recognize the word reached 71%, subject 2 increased to 67%. In addition to the results of the observations that the researchers did to the class teacher stated that the two subjects seemed to increase the ability to recognize the word that was originally low, with activities using the snake ladder game media said the ability to recognize the word in the research subjects increased. So that in the hypothesis that the media snake ladder word game can improve the ability to recognize the word proven truth.

Keywords: *Ability to Know Words, Media Game of the Word Snakes and Ladders*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan pra-sekolah antara usia 0-6 tahun. Mengingat anak usia dini merupakan rentang usia kritis dan sekaligus strategis dalam proses pendidikan yang dapat mempengaruhi proses serta hasil pendidikan pada tahap selanjutnya (Depdiknas, 2005: 2). Berbagai aspek pertumbuhan dan perkembangan anak harus mendapatkan stimulus yang baik agar dapat berkembang secara optimal karena setiap aspek perkembangan saling berhubungan dan memiliki keterkaitan satu sama lain. Salah satu aspek perkembangan yang perlu mendapatkan stimulus dengan baik adalah aspek perkembangan bahasa anak.

Perkembangan bahasa anak-anak adalah kemampuan anak untuk dapat mengekspresikan segala pikiran dalam bentuk ungkapan dan berkembang secara bertahap sehingga memerlukan ketekunan baik dari anak sendiri maupun bagi guru atau orangtua dalam memberikan rangsangan. Perkembangan bahasa anak usia dini merupakan tahapan anak mulai dari kemampuan berbicara sampai dengan kemampuan memahami sebuah pembicaraan dari orang lain. Kemampuan berbahasa merupakan kemampuan yang hanya dimiliki oleh manusia yang memungkinkannya untuk berkembang. Dalam hidupnya, manusia menggunakan bahasa untuk berpikir, menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Masa perkembangan bahasa

yang paling efektif pada manusia terletak pada masa usia dini, tepatnya pada 3 tahun dari hidupnya, yakni suatu periode pada saat otak manusia berkembang dalam proses mencapai kematangan (Suhartono, 2005: 14). Pedoman Pengembangan Program Pembelajaran di Taman Kanak-kanak tentang standar kompetensi kelompok A, menyebutkan bahwa anak mampu mengenal perbendaharaan kata-kata yang dikenal. Dalam hasil belajar, diharapkan agar anak dapat menunjukkan kata sesuai gambar, menyebut kata dengan membaca tulisan, dan menyebutkan simbol dalam kata (Kemendiknas, 2010: 17).

Begitu pula dalam aspek perkembangan bahasa, tentang standar tingkat pencapaian perkembangan yang terdiri dari tiga yaitu: standar pencapaian perkembangan bahasa anak meliputi: 1) menerima bahasa. 2) mengungkapkan bahasa. 3) keaksaraan. Kemampuan mengenal kata merupakan bagian dari aspek 5 mengungkapkan bahasa, yang perlu dikembangkan dengan memberikan stimulasi optimal sejak usia dini. Stimulasi mengenal kata untuk merangsang anak mengenali kata dan memahami kata (Kemendiknas, 2010: 47).

Sehubungan dengan hal tersebut, di kelompok A Bustanul Athfal Aisyiyah Ngluwar 3, Karangkopek, Kecamatan Ngluwar, Kabupaten Magelang peneliti melakukan observasi pembelajaran mengenal kata dan diskusi dengan guru kelas kelompok A. Dari observasi tersebut diperoleh hasil bahwa kemampuan mengenal kata belum berkembang secara optimal, dengan ditemukannya 72% jumlah anak belum mampu mengenal semua kata

dan mengalami kesulitan belajar. Diambil dari data penilaian harian kegiatan pembelajaran. Dari 12 anak dalam kelas, yang terdiri dari 6 anak perempuan dan 6 anak laki-laki, hanya ada 6 anak yang mampu mengenal kata dengan baik.

Kegiatan mengenalkan kata dilakukan dengan teknik yang kurang menarik, karena guru menulis kata benda yang akan diperkenalkan lalu membaca dan menyebutkan kata tersebut langsung di papan tulis. Anak diminta untuk menirukan membaca dan menulis kata tersebut pada buku tulis yang telah dibagikan sesuai dengan kemampuan anak. Kegiatan menulis dimulai dengan kata yang sederhana misal : ayam. Selain menulis sesuai contoh yang diberikan guru, kegiatan mengenal kata juga dilakukan dengan menghubungkan garis putus-putus yang membentuk pola suatu huruf menjadi rangkaian kata dengan menggunakan lembar kerja anak. Serta penggunaan media pembelajaran berupa kata gambar yang digunakan pun belum maksimal diterima anak, hal tersebut dapat mempengaruhi ketertarikan anak dalam mengikuti proses pembelajaran.

Hal ini terbukti ketika anak menyebutkan kata pada gambar yang diperlihatkan guru belum benar. Melihat dari permasalahan yang ada tersebut, maka kemampuan anak dalam mengenal kata perlu dikembangkan dengan cara yang tepat, yaitu dengan tetap berpedoman pada bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain. Bagi anak Taman Kanak-kanak belajar adalah bermain dan bermain adalah belajar. Melalui permainan, anak dapat mengembangkan potensinya yang ada pada diri anak. Moesclihatoen (2004: 25)

Penelitian ini menerapkan permainan ular tangga dalam pembelajaran agar anak dapat belajar aktif, menyenangkan, sehingga kemampuan anak dalam mengenal kata dapat meningkat. Permainan ular tangga kata diharapkan efektif untuk mengembangkan kemampuan mengenal kata, karena anak pada usia 4 sampai 5 tahun masih pada tahap pra operasional yaitu anak belajar melalui benda konkret. Di Bustanul Athfal Aisyiyah Ngluwar 3 Kabupaten Magelang permainan ular tangga belum diterapkan untuk mengembangkan kemampuan mengenal kata. Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan permainan ular tangga kata sebagai media atau benda konkret yang dapat digunakan anak saat belajar mengenal kata, sehingga dapat membantu anak dalam mengenal dan memahami lafal kata dan bentuknya.

Untuk mengetahui sejauh mana siswa-siswi Bustanul Athfal Aisyiyah Ngluwar 3 Kabupaten Magelang memahamai yang diterapkan dalam proses pembelajaran, maka tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul: “Efektivitas Permainan Ular tangga kata untuk meningkatkan kemampuan mengenal kata”.

B. Identifikasi Masalah

Setelah melaksanakan kegiatan observasi di Bustanul Athfal Aisyiyah Ngluwar 3 Kabupaten Magelang, peneliti memperoleh hasil identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Kegiatan mengenalkan kata dilakukan dengan teknik yang kurang menarik karena guru hanya menulis kata benda yang akan diperkenalkan

lalu membaca dan menyebutkan kata tersebut secara langsung di papan tulis.

2. Pengenalan Kata seringkali masih menggunakan Lembar Kerja sehingga anak merasa bosan seperti menghubungkan garis putus-putus yang membentuk pola menjadi rangkaian kata.
3. Penggunaan media pembelajaran berupa kata gambar yang digunakan Kurang variatif karena guru hanya memberikan buku tulis kemudian anak mencontoh dan menulis pada buku tersebut.
4. Teknik pembelajaran yang monoton dan kurang adanya variasi dikarenakan guru kurang variatif dalam menggunakan permainan seperti permainan ular tangga dalam kegiatan belajar.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang ada maka penelitian ini dibatasi pada penggunaan teknik permainan ular tangga kata dalam meningkatkan kemampuan mengenal kata pada anak.

D. Rumusan Masalah

Permasalahan yang dapat dirumuskan adalah : Apakah Permainan ular tangga kata dapat meningkatkan pengenalan kata pada siswa kelompok A di Bustanul Athfal Aisyiyah Ngluwar 3 Kabupaten Magelang?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari Penelitian Tindakan Kelas ini adalah untuk meningkatkan kemampuan mengenal kata melalui permainan ular tangga kata pada anak kelompok A di Bustanul Athfal Aisyiyah Nguwar 3.

F. Manfaat Penelitian

Setelah kegiatan penelitian diharapkan penelitian ini bermanfaat:

1. Bagi pendidik
 - a. Meningkatkan kreatifitas guru dalam menemukan permainan yang dapat meningkatkan kemampuan mengenal kata pada anak usia 4-5 tahun melalui permainan ular tangga.
 - b. Meningkatkan peranan guru dalam mendampingi anak didik melakukan kegiatan pembelajaran dengan permainan ular tangga.
 - c. Sebagai sarana pengembangan dan peningkatan profesionalisme guru dengan menggunakan permainan ular tangga.
2. Bagi pembaca

Memberikan sumbangan pemikiran melalui permainan ular tangga kata dalam meningkatkan kemampuan mengenal kata kepada anak usia 4-5 tahun.
3. Bagi Kepala Sekolah
 - a. Sebagai literasi untuk mengembangkan kompetensi tenaga pendidik agar lebih professional melalui permainan ular tangga.
 - b. Sebagai tambahan wawasan agar bisa disampaikan/diinformasikan pada guru dengan permainan ular tangga.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kemampuan Mengenal Kata

1. Pengertian Kemampuan Mengenal Kata

Mengenal kata merupakan kemauan dalam mengikuti teks tertulis atau cerita dengan menunjuk kata-kata yang dikenali, mengetahui makna kata-kata yang sering didengar dan dilihat. serta mencoba mencari tahu makna kata dan frasa yang baru Morisson, (2012:261). Apabila anak mampu menunjukkan kata-kata dalam sebuah teks tertulis atau mampu mengetahui makna dari kata yang ia dengar dan lihat, maka anak tersebut dapat dikatakan telah mampu mengenal kata.

Kemampuan mengenal kata merupakan kemampuan anak dalam mengetahui atau mengenal tanda-tanda aksara. Apabila anak mampu mengenal aksara maka dalam kata, ia akan mampu untuk membaca. Karena anak memiliki karakteristik tersendiri dalam mempelajari kosakata.

Cara anak mempelajari kosa kata ada dua cara yaitu: Pertama, anak mendengar kata-kata dari orang tua, anak yang lebih tua, atau dari teman sepermainan. Seperti memperoleh kata televisi, radio, tempat bermain, toko, pusat perbelanjaan, dan kantor pos. Kedua, anak mengalami sendiri dengan mengatakan benda-benda, memakannya, merabanya, menciumnya, dan meminumnya. Dale, Edgar (dalam Tarigan, 1986: 6). Contoh: anak memegang uang lalu ada tulisan uang.

Anak belajar mengenal kosa kata melalui yang apa yang didengar dan apa yang dialami anak sendiri. Salah satu cara mempelajari kosa kata pada anak adalah dengan cara mengatakan nama benda-benda dalam permainan. Misalnya: saat bermain boneka ada tulisan atau kata boneka dalam tubuh boneka lalu anak akan terbiasa mengenal tulisan tersebut. Dengan demikian permainan ini didesain khusus untuk meningkatkan pengenalan kosa kata pada anak.

Selain itu dengan terlibat langsung dalam permainan yang memakai kata bilangan, kata kerja, dan kata benda, anak akan menyerap langsung kosa kata tersebut.

Mengenal kata juga diartikan mengenal kata atau kelompok kata yang memiliki makna tertentu. Valette (dalam Abdulloh, 2014:1). Apabila anak mampu memahami kata yang mempunyai makna tertentu maka, Dapat dikatakan anak tersebut mampu mengenal kata.

Arti lain dari mengenal kata menurut pendapat Kridalaksana (dalam Elifah, 2013:5), yaitu:

- a. Komponen bahasa yang memuat semua informasi tentang makna dan pemakaian makna dalam bahasa.
- b. Kekayaan yang dimiliki oleh seseorang pembicara atau penulis.
- c. Kata yang dipakai dalam satu bidang ilmu pengetahuan.
- d. Daftar kaya yang seperti kamus tetapi dengan penjelasan yang singkat dan praktis.

Kata benda adalah nama dan sesuatu dari segala sesuatu yang dibendakan. Berdasarkan wujudnya, kata benda dibagi menjadi dua jenis, yaitu kata benda konkrit adalah suatu benda yang dapat ditangkap oleh panca indera. Kata benda abstrak adalah nama-nama benda yang tidak dapat ditangkap panca indera. Keraf (dalam Suhartono, 2005: 194)

Perbendaharaan kata adalah kekayaan kata yang dimiliki oleh suatu bahasa yang membentuk kalimat yang mengutarakan isi pikiran baik secara lisan maupun tertulis.

Perbendaharaan kata merupakan komponen bahasa yang memuat semua informasi tentang makna pemakaian kata dalam suatu bahasa. (Nurgiantoro, 2011: 338). Anak dikatakan menguasai perbendaharaan kata apabila telah mampu memahami komponen bahasa yang memuat tentang makna dalam pemakaian kata dalam satu bahasa.

Kata benda adalah kata pertama yang digunakan oleh anak yang umumnya bersuku kata satu yang diambil dari bunyi celoteh yang disenangi. (Hurlock, 1978: 188). Lambang bunyi adalah suatu garis yang melambangkan suatu bunyi bahasa, lambang bunyi bahasa dinamakan huruf. (Suhartono, 2005:176).

Mengenal kata diambil dari bahasa melayu atau Indonesia, berasal dari Bahasa Sanskerta yang berarti konversasi, cerita atau dongeng juga merupakan elemen terkecil dalam sebuah bahasa yang diucapkan atau dituliskan dan merupakan realisasi kesatuan perasaan dan pikiran yang digunakan dalam berbahasa. (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 1997).

Pengertian kosa kata adalah suatu keterampilan bahasa tidak dapat terlepas dari penguasaan kosa kata, sebab inti dari suatu bahasa adalah kata. Kosakata merujuk pada kekayaan kata suatu bahasa tertentu.

Berdasarkan hal tersebut, terdapat banyak definisi kosakata yang dikemukakan oleh para ahli bahasa. Soedjito (dalam Tarigan, 1991:441) mengemukakan kosakata dapat diartikan sebagai berikut:

- a. semua kata yang terdapat dalam satu bahasa
- b. kekayaan kata yang dimiliki oleh seorang pembicara atau penulis
- c. kata yang dipakai dalam suatu bidang ilmu pengetahuan
- d. daftar kata yang disusun seperti kamus disertai penjelasan secara singkat dan praktis.

Kosakata seseorang adalah keseluruhan kata yang berada dalam ingatan seseorang, yang segera akan menimbulkan reaksi bila didengar atau dibaca. Reaksi bahasa adalah mengenal bentuk bahasa itu dengan segala konsekuensinya, yaitu memahami maknanya, melakukan tindakan-tindakan sesuai dengan amanat kata itu. Ada kata yang lebih cepat menimbulkan reaksi, ada yang lebih lambat sesuai dengan tingkat keintiman kosakata tersebut (Keraf, 2007:80).

Dari uraian tersebut pengertian dari mengenal kata adalah kemauan anak dalam mengikuti teks tertulis atau cerita dengan menunjukkan kata-kata yang dikenali, yang sering didengar dan dilihat atau dapat diartikan sebagai kemampuan anak untuk mengetahui atau mengenal tanda-tanda aksara.

2. Jenis kata

a. Kata benda

Kata benda merupakan kata yang mengacu pada suatu benda (baik konkret maupun abstrak). Kata benda harus dikenali karena akan berperan sebagai subjek, objek, keterangan dan pelengkap dalam kalimat.

b. Kata kerja

Kata kerja merupakan kata yang menyatakan tindakan, keadaan dan proses yang bukan termasuk kata sifat. Pada umumnya kata kerja berperan sebagai predikat dalam kalimat.

c. Kata bilangan

Kata bilangan adalah kata yang menunjukkan suatu bilangan atau nomina.

d. Kata sifat

Kata sifat adalah kata yang menunjukkan sifat, watak, keadaan, tabiat seseorang, suatu benda atau binatang. Di dalam sebuah kalimat, sifat kata umumnya berperan untuk memperjelas subjek, predikat, serta objek.

e. Kata penghubung

Kata penghubung merupakan kata yang fungsinya menghubungkan dua kalimat atau dua kata, konjungsi berperan sebagai kata sambung, penghubung yang biasa disebut dengan istilah konjungtor

f. Kata seru atau kata lukisan rasa.

Kata seru merupakan kata yang dapat digunakan untuk mengungkapkan seruan perasaan meliputi rasa kagum, heran, sedih dan jijik. Kata seru digunakan dalam kalimat pernyataan atau kalimat perintah.

Jenis kata menurut Hurlock, (1997:188), yaitu:

1) Kosa kata umum

- a. Kata benda: buku, pulpen.
- b. Kata sifat: rajin, pandai.
- c. Kata keterangan: di sini, di mana.
- d. Kata perangkai / kata ganti: dia, kami.

2) Kosa kata khusus

- a. Kosa kata warna: merah, putih.
- b. Jumlah suku kata

Penguasaan kosa kata pada anak usia 3 tahun berbeda dengan anak usia 2 tahun.

3) Kosa kata waktu

4) Kosa kata uang

Anak usia 4 atau 5 tahun mulai mengenal uang pada ukuran dan warnanya.

5) Kosa kata ucapan populer,

Digunakan untuk mengungkapkan emosi kebersamaan dengan kelompok teman sebaya.

6) Kosa kata sumpah

Sumpah biasanya dipakai anak laki-laki untuk menyatakan harga dirinya.

7) Bahasa rahasia, dipakai anak perempuan biasanya setelah umur 6 tahun untuk berkomunikasi dengan temannya.

Jenis kata menurut Keraf (dalam Suhartono, 2005: 194) yaitu:

1) Kata benda: nama dari suatu benda dan segala sesuatu yang dibendakan. Terdiri dari:

- a. Kata benda yang berhubungan dengan nama anggota badan (kaki, tangan).
- b. Kata benda yang berhubungan dengan nama anggota keluarga (ayah, adik).
- c. Kata benda yang berhubungan dengan perabotan rumah atau masak (meja, panci).
- d. Kata benda yang berhubungan dengan peralatan sekolah (buku, pensil).
- e. Kata benda yang berhubungan dengan peralatan pembelajaran (spidol, kapur)
- f. Kata benda yang berhubungan dengan alat transportasi (mobil, sepeda).
- g. Kata benda yang berhubungan dengan nama binatang berkaki empat (kambing, kuda).

- h. Kata benda yang berhubungan dengan nama bunga (mawar, anggrek).
 - i. Kata benda yang berhubungan buah-buahan (durian)
 - j. Kata benda yang berhubungan dengan nama burung (dara).
 - k. Kata beda yang berhubungan dengan nama ikan (lele, hiu).
- 2) Kata kerja atau verba, adalah semua kata yang menyatakan perbuatan atau perilaku. Contoh; makan.
 - 3) Kata sifat, yaitu kata yang menyatakan sifat atau hal keadaan dari suatu benda. misal: lama-baru, tinggi-rendah.
 - 4) Kata tugas, ialah semua kata yang hanya memiliki tugas untuk memperluas atau mengadakan transformasi kalimat. Contoh: tolong ambilkan buku itu!

Ada enam jenis kata menurut Tarigan (2011:26) ialah:

- 1) Istilah kekerabatan (ayah, ibu)
- 2.) Nama-nama bagian tubuh (pipi, kepala).
- 3.) Kata ganti (saya, kamu).
- 4.) Kata bilangan pokok (makan, tidur).
- 5.) Kata keadaan pokok (lapar, suka).
- 6.) Benda-benda universal (tanah, api, air).

Dari beberapa teori tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa jenis-jenis kata yang digunakan yaitu: menggunakan jenis kata kerja, kata sifat, dan kata benda.

3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Pemerolehan Kata

Faktor-faktor yang mempengaruhi pemerolehan kata menurut Anggy (dalam Noviana, 2013 : 14) adalah:

- a. Umur anak, anak umur 3 tahun dengan 4 tahun penguasaan kosa katannya akan berbeda, karena usia 4 tahun lebih mampu untuk menyerap kata.
- b. Kondisi lingkungan, anak yang hidup di desa akan berbeda dalam memperoleh kata dengan anak yang hidup di kota, karena fasilitas pendidikan dikota biasanya lebih lengkap dari pada di desa.
- c. Kecerdasan anak, semakin cerdas anak, maka akan semakin besar rasa keingintahuannya.
- d. Status sosial ekonomi, keluarga yang memiliki status sosial ekonomi baik dapat memfasilitasi kebutuhan bagi perkembangan anak dalam menyerap kata.
- e. Kondisi fisik, anak yang sehat lebih besar minat belajarnya daripada anak yang kurang sehat.

4. Manfaat Mengenal Kata

Belajar mengenal kata adalah tonggak kurikulum Taman Kanak-kanak lewat penyingkapan berulang dan bermakna kepada peristiwa-peristiwa baca tulis, sehingga anak menjadi tahu akan huruf-huruf membentuk sebuah kata. (Seefit, Arol dan A. Wasik, Barbara 2008: 375). Di Taman Kanak-Kanak, anak belajar mengenal huruf dan kata melalui dalam proses belajar baca tulis.

Anak yang dapat mengenal huruf dan kata dengan baik cenderung memiliki kemauan membaca lebih baik. (Bond dan Dykstra, Slamet Suyanto, 2005: 165). Pengenalan huruf dan kata yang baik pada anak akan memudahkan anak untuk mampu membaca.

Kata sebagai sistem simbol yang teratur untuk mentransfer berbagai ide maupun informasi yang terdiri dari simbol-simbol visual maupun verbal. Broomly (dalam Dieni, Nurbiana, dkk, 2005: 1.11). Melalui perkataan, anak dapat menyampaikan ide atau keinginannya pada orang lain.

Kata memungkinkan anak untuk menterjemahkan pengalaman mentah ke dalam simbol-simbol yang dapat digunakan untuk berkomunikasi dan berfikir.

Dapat ditegaskan bahwa belajar mengenal kata sejak usia dini dapat bermanfaat bagi anak, karena anak dapat mentransfer ide atau informasi untuk digunakan dalam berkomunikasi dan berfikir juga untuk persiapan di jenjang pendidikan lebih lanjut.

Dari beberapa teori tersebut, jenis kata keseluruhannya memiliki hubungan satu dengan lainnya yang sesuai dengan perkembangan anak. Jenis kata yang akan dipergunakan dalam penelitian ini adalah jenis kata yang berhubungan dengan kata kerja, kata sifat, dan kata benda.

5. Kemampuan Mengenal Kata sebagai Bagian dari Kemampuan Berbahasa

Kemampuan mengenal kata adalah kemauan anak dalam mengikuti teks tertulis atau cerita dengan menunjukkan kata-kata yang dikenali, yang sering didengar dan dilihat atau merupakan kemampuan anak untuk mengenal tanda-tanda aksara atau kemampuan anak dalam mengenal kata atau kelompok kata yang memiliki makna tertentu.

Bahasa adalah sarana komunikasi dengan menyimbolkan pikiran dan perasaan untuk menyampaikan makna kepada orang lain. Hurlock, (1997:176). Apabila orang dapat menyampaikan isi perasaannya pada orang lain maka, ia dapat dikatakan mampu berbahasa sebagai alat komunikasi.

Bahasa juga berarti sebagai sarana untuk berkomunikasi dengan orang lain. Yusuf, (2007:118). Jika anak mampu mengutarakan keinginannya pada orang lain maka, anak tersebut sudah mampu berkomunikasi dengan orang lain.

Pengertian bahasa lainnya adalah alat penghubung atau komunikasi antar anggota masyarakat yang terdiri dari individu yang menyatakan pikiran. Badudu (dalam Gunarti, dkk. 2008:135). Seseorang akan menyatakan pendapatnya melalui bahasa yang digunakan dalam masyarakat tersebut.

Dari beberapa teori tersebut dapat disimpulkan bahwa mengenal kata merupakan kemampuan berbahasa, sebab apabila anak mampu menyampaikan keinginannya maka, ia dikatakan telah mampu dalam menggunakan bahasa.

Faktor-faktor yang mempengaruhi pengungkapan bahasa antara lain; lingkungan, kondisi kesehatan, tingkat kecerdasan, status sosial, dan ekonomi keluarga, bahkan jenis kelamin serta hubungan keluarga. Faktor-faktor tersebut saling berkaitan satu sama lain dan masing-masing memiliki daya pengaruh yang relatif setara.

Perkembangan ketrampilan atau pengungkapan bahasa dibagi menjadi 4 bidang yaitu: mendengar, berbicara, membaca dan menulis. (Wothman,2006:212).

Aspek-aspek kemampuan pengungkapan bahasa terdiri dari: pemahaman, pengembangan perbendaharaan kata, serta penyusunan kata-kata menjadi kalimat atau ucapan. Dahlan, (2004:119). Apabila anak mampu memahami dan menyusun kata-kata menjadi kalimat atau ucapan maka perbendaharaan kata anak tersebut dapat berkembang sehingga anak tersebut dapat dikatakan telah mampu mengungkapkan bahasa.

Fungsi-Fungsi Bahasa

Ada beberapa fungsi bahasa di antaranya menurut pendapat Suhartono (2005:13) yaitu:

1. Bahasa sebagai sarana untuk berpikir

Anak akan berfikir dahulu untuk menyampaikan pendapatnya pada orang lain, sehingga tersampaikan idenya.

2. Bahasa sebagai sarana untuk mendengarkan

Setiap hari anak yang mendengar ucapan atau kata-kata dari orang lain, maka perlahan-lahan anak akan mampu berbahasa.

3. Bahasa sebagai sarana untuk melakukan kegiatan berbicara

Anak belajar berbicara sesuai bunyi bahasa yang ia dengar setiap hari dan dimana ia tinggal.

4. Setelah anak memasuki sekolah, bahasa mempunyai peranan untuk membaca dan menulis.

Anak akan belajar membaca dan menulis yang lebih insentif setelah dia memasuki ke jenjang pendidikan.

Adapun fungsi bahasa menurut Heyster (dalam Sujanto, 1996:24) ialah:

1. Sebagai alat penyimpan isi jiwa.

Contoh: Bila kena duri spontan kita mengucap; “aduh”.

2. Sebagai peresapan (mempengaruhi orang lain).

Contoh:”Subhallah indah sekali gunung itu.”

3. Sebagai alat untuk menyampaikan pendapat

Contoh: Nama saya Jihan alamat Ngluwar.”

4. Sebagai alat untuk menyatakan ekspresi

Contoh: Bila terjatuh spontan berteriak: “Innalillah”

Fungsi bahasa menurut pendapat Zulkifli (2012:34) juga untuk:

1. Sebagai alat untuk menyatakan ekspresi

Contoh: ’Aduh” (apabila terjatuh).

2. Sebagai alat untuk mempengaruhi orang lain

Contoh:”Tolong-tolong” (bila kecopetan).

3. Sebagai alat untuk memberi nama

Nama saya “Fathonah”. (supaya menjadi anak yang cerdas).

Fungsi bahasa juga sebagai alat komunikasi, sebagai alat penyimpan, sebagai alat penolong, sebagai wadah pengantar makna, fungsi bahasa yang berhubungan dengan fakta, fungsi bahasa yang berhubungan dengan relasi, dan fungsi bahasa yang berhubungan dengan nilai penggunaan bahasa pada anak. (Sardjono, (2005:7).

6. Peranan dan Fungsi Bahasa Bagi Anak Usia Dini

a. Peranan Bahasa

Peranan bahasa bagi anak usia dini menurut Suhartono (2005:13) diantaranya ialah sebagai berikut :

1.) Bahasa sebagai sarana untuk berfikir

Anak yang menangis biasanya ingin didekati, setelah didekati, ia berusaha untuk mengutarakan pendapatnya.

2.) Bahasa sebagai sarana untuk mendengarkan

Anak akan memahami bunyi bahasa yang didengar setiap hari.

3.) Bahasa sebagai sarana untuk melakukan kegiatan berbicara

Dalam berlatih berbicara sesuai bahasa yang didengar oleh anak setiap hari. Setelah memasuki sekolah, bahasa mempunyai peranan untuk membaca dan menulis.

b. Fungsi Bahasa

Adapun fungsi bahasa berdasarkan pendapat Heyster (dalam Suyanto, 1995:24) adalah sebagai berikut:

1.) Sebagai alat penyimpan isi jiwa

Contoh: bila kita kena duri spontan kita berucap: “Aduuuuuh”.

2.) Sebagai peresapan untuk mempengaruhi orang lain.

Contoh: “subhanallah indah sekali gunung itu”.

3.) Sebagai alat untuk menyampaikan pendapat

Contoh: nama saya Jihan alamat Ngluwar.

4.) Sebagai alat untuk menyampaikan ekspresi

Contoh: bila kita terjatuh, spontan berteriak “Innalillah.”

Bahasa juga berfungsi sesuai pendapat Zulkifli (2012:34) untuk:

- 1) Sebagai alat untuk menyatakan ekspresi (aduh)
- 2) Sebagai alat untuk mempengaruhi orang lain (tolong)
- 3) Sebagai alat untuk memberi nama. Contoh: Arrahman berarti Maha peyayang.

Adapun fungsi bahasa lainnya sebagai alat komunikasi, sebagai alat penyimpanan, sebagai alat penolong, sebagai wadah pengantar makna, fungsi bahasa yang berhubungan dengan fakta, fungsi bahasa yang berhubungan dengan relasi, fungsi bahasa yang berhubungan dengan nilai penggunaan pada anak. (Sardjono, 2005:7).

Dari beberapa teori yang sudah dipaparkan di atas dapat disimpulkan bahwa fungsi bahasa sangat penting untuk perkembangan anak selanjutnya, hal itu karena bahasa sebagai alat atau sarana untuk mendengarkan, berfikir, membaca dan menulis, melakukan kegiatan berbicara, penyimpanan isi jiwa, menyatakan ekspresi, menyampaikan pendapat, memberi nama, dan mempengaruhi orang lain.

7. Indikator Pencapaian Perkembangan Bahasa Pengenalan Kata

Indikator pencapaian perkembangan bahasa menurut permendiknas no 58 tahun 2009 antara lain:

- a. Mengenal perbendaharaan kata mengenai kata sifat (nakal, pelit, baik).
- b. Mengulang kalimat sederhana
- c. Menjawab pertanyaan sederhana

- d. Mengungkapkan perasaan dengan kata sifat (baik, senang)
- e. Menyebutkan kata-kata yang dikenal
- f. Mengutarakan pendapat kepada orang lain
- g. Mengenal suara-suara hewan benda yang ada disekitarnya.

Indikator lainnya menurut Permendikbud no 137 tahun 2014 yaitu:

mengekspresikan bahasa mencakup:

- a. Kemampuan bertanya
- b. Menjawab pertanyaan
- c. Berkomunikasi secara lisan
- d. Menceritakan kembali yang diketahui
- e. Belajar bahasa pragmatif
- f. Mengekspresikan perasaan, ide, dan keinginan dalam bentuk coretan.

Adapun perkembangan daya pikir, kecerdasan, pengetahuan menurut Wiyarsumarto (dalam Noviana, 2003:37) meliputi:

- a.) Persiapan membaca. b.) Menulis. c.) Mengenal huruf. d.) Meniru huruf. e.) Membaca berbagai macam kata.

Berdasarkan beberapa indikator yang telah dipaparkan di atas, peneliti menggunakan kombinasi antara permendiknas no 58 tahun 2009 dan Permendikbud no 137 tahun 2014 yaitu mengenal perbendaharaan kata, mengulang kalimat sederhana, menjawab pertanyaan sederhana, dan menyebutkan kata-kata yang dikenali.

8. Faktor-faktor yang mempengaruhi pemerolehan kata

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi pemerolehan kata menurut Hurlock (1978:327) adalah:

a. Umur Anak

Semakin bertambah umur, anak semakin matang pertumbuhan fisik dan pengalamannya.

b. Kondisi Lingkungan

Lingkungan tempat anak tumbuh dan berkembang berpengaruh besar terhadap pemerolehan kosa kata pada anak.

c. Kecerdasan Anak

Kemampuan anak dalam menyerap kata-kata yang dilihat dan didengar dipengaruhi oleh kecerdasannya.

d. Status sosial ekonomi

Keluarga yang memiliki status sosial ekonomi baik dapat memfasilitasi anaknya dalam belajar.

e. Kondisi Fisik

Kesehatan anak sangat berpengaruh dalam menyerap kosa kata.

Faktor-faktor lainnya yang mempengaruhi kosa kata lainnya menurut Indratini (dalam Faizah, 2014:9) yaitu:

a. Biologis

Secara biologis manusia mempunyai bahasa tertentu.

b. Kognitif

Kemampuan bahasa tergantung dari kematangan kognitif anak.

c. Lingkungan

Stimulus dari lingkungan mempengaruhi pada penguasaan bahasa anak.

Beberapa faktor yang mempengaruhi kualitas dan kuantitas kosa kata anak lainnya; kesehatan, kecerdasan, sosial ekonomi, jenis kelamin, keinginan berkomunikasi, dorongan, ukuran keluarga, urutan kelahiran, kelahiran kembar, hubungan teman sebaya, dan kepribadian. Purnomo (2013:7).

Berdasarkan beberapa teori diatas dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi pemerolehan perbendaharaan kata adalah umur, lingkungan, kesehatan, kecerdasan, status sosial ekonomi, dan biologis.

9. Upaya Peningkatan Pemerolehan Kosa Kata Melalui Permainan Ular Tangga

Ular Tangga adalah permainan 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 tersebut. Kemampuan pengenalan kata merupakan kemampuan dalam mengikuti teks tertulis atau cerita dengan menunjuk kata-kata yang dikenali, mengetahui makna kata-kata yang sering didengar dan dilihat. serta mencoba mencari tahu makna kata dan frasa yang baru.

Kemampuan dalam pemerolehan kosa kata pada anak memerlukan kemampuan reseptif (dapat menangkap pembicaraan orang lain) dan ekspresif (menyampaikan maksud) Novia (2012;15). Kemampuan menangkap pembicaraan orang lain dan menyampaikan maksud pada anak adalah merupakan kemampuan anak untuk memperoleh kosa kata.

Sebelum melakukan pembelajaran secara teknis, maka terlebih dahulu menjajagi minat atau kemampuan anak dalam perkembangan bahasa anak terutama pemerolehan kosa kata anak. Suharsono (dalam Novia, 2012:22). Sebelum melakukan pembelajaran maka terlebih dahulu guru harus mengetahui sampai dimana penguasaan anak terhadap pemerolehan kosa kata, sehingga guru dapat mengetahui kemampuan anak tersebut dalam perkembangan bahasanya.

Permainan ular tangga kata adalah permainan papan anak yang dimainkan oleh dua anak atau lebih yang dibagi menjadi kotak-kotak kecil dan di setiap kotaknya terdapat gambar hewan atau tangga atau tulisan atau kata untuk mengenal pembendaharaan kata.

Jadi dengan menggunakan permainan ular tangga kata, upaya pemerolehan kosa kata dapat meningkat pada anak dan perkembangan bahasanya juga meningkat sehingga mampu meningkatkan pengenalan pada kosa kata dan kreativitas pada anak usia dini.

B. Pengertian Ular Tangga Kata

1. Pengertian Permainan

Bermain merupakan kebutuhan bagi anak karena melalui bermain anak akan memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya. Docket dan Fleer (dalam Sujiono, (2010:34). Bermain merupakan kebutuhan batiniah anak, karena mampu menyenangkan hati, meningkatkan keterampilan, dan meningkatkan perkembangan anak. Anak dapat memuaskan pengetahuannya melalui aktivitas bermain dan kemampuan fisiknya semakin kuat karena anak aktif menggunakan otot-otot tubuhnya untuk selalu bergerak dan bekerja dalam permainan yang dilakukannya.

Bermain juga menjadi prinsip pembelajaran di taman kanak-kanak karena bermain merupakan cara yang paling baik untuk mengembangkan kemampuan anak usia dini. Mulyasa (2012:167). Prinsip pembelajaran di sekolah Taman Kanak-Kanak adalah belajar sambil bermain, karena dengan bermain, anak akan belajar banyak hal sehingga tanpa disadari akan bertambah pengalaman dan kemampuannya.

Permainan adalah perbuatan yang dilakukan dengan tidak sungguh-sungguh (hanya untuk main-main). Kamus Besar Bahasa Indonesia (2005:098). Dalam dunia anak, bermain merupakan kegiatan yang dilakukan bukan sebenarnya tetapi hanya meniru orang lain. Permainan merupakan alat untuk mengekspresikan mimpi-mimpi anak, maka ketika

bermain, anak akan menirukan peran orang-orang yang dia kenal yang sesuai impiannya.

Bagi seorang anak, bermain adalah kegiatan yang mereka lakukan sepanjang hari karena bagi anak bermain adalah hidup dan hidup adalah bermain. Mayesty (1990:196-197). Bermain adalah bagian dari kehidupan anak karena pada umumnya anak-anak akan selalu melakukan permainan kapanpun dan dimanapun ia berada.

a. Tujuan bermain

Adapun tujuan bermain menurut Catron dan Allen (1999:163) adalah:

- 1) Dapat mengembangkan kreativitas anak.

Semua anak usia dini memiliki potensi kreatif tetapi perkembangan kreativitas sangat individual dan bervariasi antar anak yang satu dengan anak lainnya.

Berikut merupakan tujuan bermain menurut pendapat Elkonin (dalam Catron dan Allen, 1999: 163) adalah:

- 1) Mengembangkan sistem untuk memahami apa yang sedang terjadi.
- 2) Kemampuan untuk menempatkan perspektif orang lain melalui aturan-aturan.
- 3) Anak menggunakan replika untuk menggantikan obyek nyata.
- 4) Kehati-hatian dalam bermain mungkin terjadi, karena anak perlu mengikuti aturan.
- 5) Dapat mengembangkan berbagai potensi anak, tidak saja pada potensi fisik, tetapi juga pada perkembangan kognitif, bahasa, sosial, emosi,

kegiatan, dan pada akhirnya prestasi akademik. Eheart dan Leavitt (dalam Stone, 1993: 28-30).

Adapun tujuan bermain menurut Mutiah, Diana (2010: 1) yaitu:

- 1) Bermain untuk pengembangan kognitif anak.
 - a) Bermain membantu anak membangun konsep dan pengetahuan.
 - b) Bermain membantu anak mengembangkan kemampuan berpikir abstrak.
 - c) Bermain mendorong anak untuk berpikir cermat.
- 2) Bermain untuk pengembangan sosial-emosional.
 - a) Bermain membantu anak mengembangkan kemampuan mengorganisasi dan menyelesaikan masalah.
 - b) Bermain meningkatkan kompetensi sosial anak.
 - c) Bermain membantu anak mengekspresikan diri mengurangi rasa takut.
- 3) Bermain untuk pengembangan motorik.

Melalui bermain dapat meningkatkan keterampilan dan kemampuan otot-otot tubuh anak semakin kuat, sehingga dapat berkembanglah motorik kasarnya.
- 4) Bermain untuk pengembangan bahasa atau komunikasi.
 - a) Bermain membantu anak meningkatkan kemampuan berkomunikasi.
 - b) Bermain menyediakan konsep yang aman dan memotivasi anak belajar bahasa kedua.

b. Kriteria dan Karakteristik Bermain

Berikut merupakan 5 kriteria dalam bermain menurut Muslihatoen, (1995), yaitu:

- 1) Motivasi instrinsik, yakni tingkah laku bermain dimotivasi dalam diri anak, dilakukan demi kegiatan itu sendiri, dan bukan karena adanya tuntutan masyarakat.
- 2) Pengaruh positif yaitu, bermain merupakan kegiatan yang dapat mempengaruhi perkembangan jiwa anak.
- 3) Bukan dikerjakan sambil lalu, anak melakukan permainan dengan serius/sungguh-sungguh.
- 4) Cara bermain lebih diutamakan daripada tujuannya, bagi anak caranya bermain lebih diutamakan daripada sesuatu yang dihasilkan.
- 5) Kelenturan, permainan dapat mempengaruhi kelenturan fisik anak.
Anak yang terbiasa bermain, fisiknya akan menjadi lentur dan tidak kaku.

Kegiatan bermain hendaknya memiliki karakteristik sebagai berikut:

- 1) Bermain adalah interaktif.
- 2) Bermain adalah kebebasan, spontanitas, dan tanpa paksaan.
- 3) Bermain adalah hal yang menarik.
- 4) Bermain adalah terbuka (tidak terbatas), imajinatif, ekspesif, kreatif, dan berbeda (berlainan). Schwartz B (1997).

Enam karakteristik bermain menurut Jeffree, McConkey dan Hewson (1994:15-18) yaitu:

- 1) Bermain muncul dalam diri anak.

Keinginan bermain muncul dari diri anak dan bukan karena paksaan dari orang lain.

- 2) Bermain harus bebas dari aturan yang mengikat.

Tidak ada aturan yang memikat dalam suatu permainan, anak bebas memilih permainan sesuka hatinya.

- 3) Bermain adalah aktivitas nyata atau sesungguhnya.

Anak-anak benar-benar bermain dengan benda sesungguhnya. misalnya: saat bermain air, anak benar-benar memakai air dalam bermain.

- 4) Bermain harus difokuskan pada proses daripada hasil.

Proses bermain lebih diutamakan daripada hasilnya, sebab anak dapat belajar memecahkan masalah dan memuaskan pengetahuannya.

- 5) Bermain harus didominasi oleh pemain.

Aktivitas bermain anak tidak ada campur tangan orang dewasa, namun anak sendiri yang berperan dalam permainan tersebut.

- 6) Bermain harus melibatkan peran aktif dari pemain.

Anak-anak berperan aktif dalam bermain dengan temannya dan terlibat langsung dalam permainan yang dilakukan.

c. Ciri-Ciri Bermain

Ada 5 ciri bermain menurut pendapat Rubin, Fein, & Vandenberg (dalam Hughes, 1994):

- 1) Bermain didorong oleh motivasi dari dalam diri anak. Melalui permainan, anak mendapatkan kepuasan diri.
- 2) Bermain dipilih secara bebas oleh anak. Anak diberi kebebasan dalam bermain. Bermain adalah suatu kegiatan yang menyenangkan. Anak menjadi senang melalui aktivitas bermain.
- 3) Bermain tidak harus selalu menggambarkan hal yang sebenarnya. Anak berimajinasi melalui aktivitas bermain sesuai khayalannya.
- 4) Bermain senantiasa melibatkan peran aktif anak, baik secara fisik, psikologis, maupun keduanya sekaligus. Organ tubuh dan daya pikir anak akan aktif bekerja selama kegiatan bermain berlangsung.

d. Tahapan Bermain

Enam tahapan bermain menurut Parten dan Rogers dalam Dockett dan Fleer (1999: 62) adalah:

- 1) *Unoccupied* atau tidak menetap, (tahapan bermain dimana anak hanya mengamati anak lain dalam bermain).
- 2) *Onlooker* atau penonton, (anak belum terlibat bermain, tetapi baru muncul ketertarikan untuk bermain).
- 3) *Solitary independent play* atau bermain sendiri

Tahapan dimana anak sudah mulai bermain, tetapi anak hanya bermain sendiri dengan mainannya.

4) *Parallel activity* atau kegiatan parallel.

Anak sudah mau bermain dengan teman tetapi belum terjadi interaksi bermain dengan anak lain.

5) *Associative play* atau bermain dengan teman. Tahap terjadi interaksi yang lebih kompleks pada anak.

6) *Cooperative or organized supplementary play* atau kerja sama dalam bermain atau dengan aturan. Anak sudah mau bekerja sama dengan teman saat bermain.

e. Tahapan Bermain kognitif

Saat anak bermain bersama secara lebih terorganisasikan bermain bagi anak usia dini adalah:

1) Bermain fungsional (*functional play*).

Merupakan gerakan bermain yang sederhana dan berulang-ulang. contoh: berlari-lari.

2) Bermain membangun (*constructive play*).

Bermain untuk membentuk sesuatu. contoh: bermain balok, bermain puzzle, dll.

3) Bermain pura-pura (*make believe play*).

Dalam bermain, anak memerankan tokoh yang dikenalnya. Misal: bermain dokter-dokteran.

4) Bermain dengan peraturan (*game with rules*)

Anak sudah memahami aturan dalam permainan asalkan tidak menyimpang dengan aturan umum. contoh: bermain tali. Piaget dan Smilansky (dalam Dockett dan Fler, (1999:59-60).

Ada 3 tahapan dalam bermain, yaitu :

1) *exploration play* (0-2 tahun)

Dalam tahapan ini anak sudah mulai timbul rasa ingintahunya untuk menjelajahi dunia sekitarnya dan dirinya sendiri.

2) *competency play* (3-6 tahun)

Anak melakukan aktivitas bermain dengan cara meniru orang lain yang dilihatnya.

3) *achievement play* (7-10 tahun)

Merupakan tahapan dimana anak sudah mulai melakukan kegiatan bermain yang sifatnya kompetitif.

f. Tahap Bermain Menurut Dimensi

Tahapan bermain menurut dimensi perkembangan kognitif anak, terdiri dari:

1) Bermain praktis, tahapan anak melakukan kegiatan hanya mengeksplorasi suatu alat permainan. Contoh:anak bermain boneka dengan cara meraba, mencium, dll.

2) Bermain simbolik, anak sudah mulai menggunakan makna simbolis dari benda-benda. Contoh:anak bermain korek api sebagai alat permainan kandang bebek dan bebeknya.

3) Bermain dengan aturan, tahap ini anak mulai menggunakan aturan(*rules*) yang dibuat sendiri oeh mereka. Contoh:anak bermain petak umpet bersama teman dengan membuat aturan terlebih dahulu.

Dari beberapa teori diatas dapat disimpulkan bahwa tahapan bermain anak usia 4-5tahun yaitu bermain tidak menetap, bermain sebagai penonton, bermain sendiri, bermain parallel, bermain dengan teman, dan bermain bekerja sama.

g. Manfaat Bermain

Bermain merupakan kegiatan yang mempunyai nilai praktis menurut Plato, Aristoteles dan Frobel. Adapun manfaat bermain adalah:

- 1) Bagi perkembangan aspek fisik, tahap ini anak berkesempatan untuk melakukan kegiatan yang melibatkan gerakan-gerakan tubuh yang membuat tubuh anak sehat dan kuat otot-ototnya.
- 2) Bagi perkembangan aspek motorik halus dan kasar, dalam bermain dibutuhkan gerakan dan koordinasi tubuh (tangan, kaki, mata).
- 3) Bagi perkembangan aspek emosi dan kepribadian, melalui permainan anak dapat melepaskan ketegangan yang ada dalam dirinya.
- 4) Bagi perkembangan aspek kognisi, dengan bermain anak dapat belajar dan mengembangkan daya pikirnya.
- 5) Bagi perkembangan alat pengindraan, (penglihatan, pendengaran, penciuman, pengecap, dan perabaan) perlu diasah agar anak lebih tanggap atau peka terhadap hal-hal yang ada disekitarnya.
- 6) Dapat mengembangkan keterampilan olah raga dan menari.
- 7) Sebagai media terapi, karena selama bermain perilaku anak akan tampil lebih bebas dan bermain adalah suatu yang alamiah pada diri anak.

- 8) Sebagai media intervensi, dengan bermain melatih konsentrasi, seperti: melatih konsep dasar warna, bentuk, dll.

Permainan juga bermanfaat untuk mendukung pertumbuhan dan perkembangan anak menurut Isenberg dan Jalongo (1997), yaitu:

- 1) Untuk perkembangan kognitif
 - a) Anak mulai mengerti dunia.
 - b) Anak mampu untuk mengembangkan pikiran yang fleksibel dan berbeda.
 - c) Anak memiliki kesempatan untuk menemui dan mengatasi permasalahan- permasalahan yang sebenarnya.
- 2) Untuk perkembangan sosial dan emosional
 - a) Anak mengembangkan keahlian berkomunikasi secara verbal maupun non- verbal melalui negosiasi peran, mencoba untuk memperoleh akses untuk permainan yang berkelanjutan atau menghargai perasaan orang lain.
 - b) Anak merespon perasaan teman sebaya sambil menanti giliran bermain dan berbagi materi dan pengalaman,
 - c) Anak bereksperimen dengan peran orang-orang di sekitarnya.
 - d) Anak belajar menguasai perasaannya ketika ia marah, sedih atau khawatir dalam keadaan terkontrol.
- 3) Untuk perkembangan bahasa
 - a) Dalam permainan dramatik, anak menggunakan pernyataan-pernyataan peran, infleksi (perubahan nada\suara), dan bahasa komunikasi yang tepat.

- b) Selama bermain, anak belajar menggunakan bahasa untuk tujuan-tujuan yang berbeda dan dalam situasi yang berbeda dengan orang-orang yang berbeda pula.
 - c) Anak menggunakan bahasa untuk meminta alat bermain, bertanya, mengekspresikan gagasan atau mengadakan dan meneruskan permainan.
 - d) Melalui bermain, anak bereksperimen dengan kata-kata, suku kata bunyi, dan struktur bahasa.
- 4) Untuk perkembangan fisik (jasmani)
- a) Anak terlibat dalam permainan yang aktif menggunakan keahlian-keahlian motorik kasar
 - b) Anak mampu memungut dan menghitung benda-benda kecil menggunakan keahlian motorik kasar.
- 5) Untuk perkembangan pengenalan huruf (*literacy*)
- a) Proses membaca dan menulis anak seringkali pada saat anak sedang bermain permainan dramatik, ketika membaca huruf cetak yang tertera, membuat daftar belanja atau bermain sekolah-sekolahan.
 - b) Permainan dramatik membantu anak belajar memahami cerita dan struktur cerita.
 - c) Dalam permainan dramatik, anak memasuki dunia bermain seolah-olah mereka adalah karakter atau benda lain. Permainan ini membantu mereka memasuki dunia karakter buku. Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam pemilihan permainan yaitu:

- a) Alat permainan tidak berbahaya bagi anak.
- b) Bukan pilihan orang tua tetapi berdasarkan minat anak.
- c) Sebaiknya alat permainan beraneka macam sehingga anak dapat bereksplorasi dengan berbagai permainan.
- d) Tingkat kesulitan disesuaikan dengan usia anak.
- e) Peralatan permainan kuat atau tidak mudah rusak.
- f) Pemilihan alat permainan tidak menurut usia, karena perkembangan fisik dan mental anak tidak sama.

Manfaat permainan bagi aspek-aspek perkembangan dikembangkan berdasarkan pendekatan model kurikulum adalah:

1) Memupuk perkembangan pribadi

Melalui permainan, anak menemukan, menggali, meniru dan belajar dari kegiatan rutin setiap hari, sehingga mendorong kemampuan anak untuk dapat membuat keputusan-keputusan yang baik bagi dirinya sendiri dan tidak tergantung pada orang lain.

Dengan bermain dapat mengembangkan potensi anak seperti:

- a) Kemampuan untuk membantu dirinya. Contoh: makan sendiri.
- b) Kemandirian.
- c) Pribadi yang sehat (mengembangkan fungsi bagian tubuhnya, kesehatan).
- d) Keselamatan pribadi (mengembangkan pengetahuan tentang hal-hal yang berbahaya).

2) Memupuk perkembangan kematangan emosional

Bermain membawa dampak pada kematangan emosional. (Cass, 1973). Dengan bermain, anak belajar menerima, berekspresi, dan mampu membangun jiwa dan perasaan dalam rambu-rambu yang positif.

Manfaat bermain bagi perkembangan emosional anak adalah:

- a) Pengetahuan, penerimaan dan pengekspresian emosional (mampu mengidentifikasi beragam perasaannya dan mampu mengekspresikan perasaannya pada orang lain).
- b) Meningkatkan kemampuan (mampu beradaptasi, mampu memecahkan masalah pribadinya).
- c) Kepribadian yang utuh (memahami norma-norma dalam masyarakat).
- d) Mampu membangun nilai-nilai diri (mengembangkan rasa empati dan menghargai orang lain).

3) Memupuk perkembangan anak dalam bersosialisasi

Proses sosialisasi anak dapat berkembang dan juga rasa empati terhadap orang lain dan mengurangi egois. Mereka akan bekerja sama, saling berbagi, dan saling tolong-menolong disaat mereka bermain. Selain itu permainan ini dapat membantu:

- a) Mengembangkan sosialisasi anak (mampu berinteraksi dengan sesama dan orang yang lebih tua).
- b) Kerjasama (tolong-menolong).

- c) Pemeliharaan bakat (menggunakan dan merawat benda).
 - d) Lingkungan yang bersih.
 - e) Menghargai orang lain (mengerti dan menerima perbedaan individu).
- 4) Memungkinkan perkembangan komunikasi (mengembangkan perbendaharaan kata dan meningkatkan penerimaan dan ekspresi bahasa). Manfaatnya antara lain:
- a) Penerimaan bahasa
 - b) Bahasa ekspresi (mengekspresikan keinginan).
 - c) Komunikasi non verbal (ekspresi wajah, gerakan tubuh).
 - d) Ingatan yang berhubungan dengan pendengaran (perbedaan suara).

- 5) Memungkinkan perkembangan kognitif

Anak akan menghadapi pengalaman baru, berinteraksi dengan orang lain dan mulai mengerti dunianya selama ia bermain. Manfaat bermain bagi perkembangan kognitif yaitu:

- a) Penyelesaian masalah.
 - b) Konsep formasi (mengerti ruang, nomor, bentuk, dan warna).
 - c) Imitasi atau memori (meniru; ingatan masa lalu).
 - d) Asosiasi atau klasifikasi (tandingan, sendiri, kelompok).
- 6) Memungkinkan perkembangan keahlian persepsi

Melalui bermain mendukung kebutuhan anak untuk berinteraksi secara langsung dan terlibat dengan lingkungan fisik. Manfaatnya untuk perkembangan ini untuk:

- a) Koordinasi mata-tangan atau mata kaki (menggambar, menulis, dll).
- b) Keahlian menggerakkan (berjalan, melompat, berlari).
- c) Keahlian bukan menggerakkan (membelok, duduk, berdiri).
- d) Mengatur dan mengontrol tubuh (menunjukkan waspada, keseimbangan, berhenti).

Dari beberapa teori tersebut dapat disimpulkan bahwa manfaat bermain bagi anak yaitu: untuk dapat mengembangkan aspek fisik, aspek motorik halus dan kasar, aspek emosi, aspek kognisi, perkembangan pengindraan, media terapi, dan media intervensi.

h. Faktor-faktor yang mempengaruhi permainan anak.

Faktor-faktor yang mempengaruhi aktivitas bermain pada anak sesuai dengan pendapat Hurlock (1978:327) antara lain:

- 1) Kesehatan

Anak yang sehat dapat dilihat dari pandangan matanya, dan gerak tubuhnya, sehingga dapat beraktivitas secara energik dalam bermain.

- 2) Perkembangan motoric

Saat bermain kemampuan motorik anak akan aktif bekerja sehingga kekuatan tubuh akan bertambah kuat dan lentur.

- 3) Intelegensi

Anak yang cerdas rasa ingin tahunya lebih besar untuk mencoba macam-macam permainan daripada anak yang kurang pandai.

4) Jenis kelamin

Biasanya anak laki-laki lebih aktif bermain daripada anak perempuan, karena anak laki-laki biasanya cenderung selalu ingin mencoba sesuatu sampai berhasil.

5) Lingkungan

Aktivitas anak yang hidupnya di desa akan berbeda dengan anak yang hidup di kota, sebab fasilitas bermain di kota jauh lebih lengkap.

6) Status sosial ekonomi

Anak yang berasal dari kelas ekonomi atas biasanya akan mendapatkan fasilitas lebih lengkap daripada anak yang hidup dari kalangan ekonomi bawah, sebab kemampuan ekonominya menjangkau. Misal; bermain arung jeram.

2. Pengertian Permainan Ular Tangga

Ular Tangga adalah permainan 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 tersebut (Kamus Besar Bahasa Indonesia).

Permainan ular tangga adalah papan permainan yang dimainkan oleh dua anak atau lebih yang berupa kotak-kotak kecil yang di setiap kotaknya ada gambar ular atau tangga yang saling berhubungan antara kotak satu dengan kotak lainnya.

Ular tangga adalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh dua orang atau lebih, papan permainan ini dibagi dalam kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak digambar sejumlah tangga atau ular yang menghubungkan dengan kotak lainnya (Melsi, 2015:10). Papan permainan ular tangga ini adalah permainan papan yang hanya dimainkan oleh dua orang atau lebih yang dibagi dalam kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak ada gambar ular atau tangga yang berhubungan kotak satu dengan kotak lainnya.

Ular tangga merupakan permainan yang menggunakan dadu untuk menentukan beberapa langkah yang harus dijalani bidak (Ratnaningsih, 2014:5). Apabila kita akan bermain ular tangga, maka kita harus melempar dadu dan di tiap mata dadu ada gambar angka 1-6, lalu kita lihat angka yang muncul. Setelah itu kita menjalankan bidak untuk menentukan langkah ke kotak mana yang akan dituju.

Permainan ular tangga juga termasuk dalam kategori '*board game*' atau permainan papan sejenis dengan permainan monopoli, halma, ludo, dan sebagainya. Permainan ini merupakan permainan dari India yang sudah ada sejak abad ke-2 SM.

Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa pengertian ular tangga adalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh 2 orang atau lebih, yang mana permainan ini dibagi dalam kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak ada gambar tangga atau ular yang berhubungan dengan kotak lainnya.

3. Sejarah Permainan Ular Tangga

Permainan ini diciptakan pada abad ke-2 SM dengan nama “paramapada sopanam” (*ladder to salvation*). Permainan ular tangga pada awalnya dimainkan di India, yang ditemukan oleh guru spiritual agama Hindu, yang dikenal dengan nama “Moksha Patamu”, yakni “Karma dan Kama” yang berarti takdir dan keinginan dari kehidupan manusia di dunia. (Luqmanul Hakim, 2012).

Pada zaman dahulu di India permainan ular tangga ini mempunyai beberapa nama yaitu “Leela” berarti permainan ini mencerminkan kesadaran dalam agama Hindu dalam menjalani kehidupan sehari-hari. Di Andhra Pradesh bernama “Vaikuntapali”, nama lain ular tangga adalah tangga keselamatan. Permainan ular tangga lalu dibawa ke Victoria, Inggris dengan versi baru oleh John Jacques tahun 1892. Pada tahun 1943 masuk ke Amerika yang dibawa oleh Milton Bradley dengan nama “*snakes and Ladders*” yang berarti ular tangga. (Luqmanul Hakim, 2012).

Permainan ular tangga di Indonesia termasuk permainan tradisional, dan belum ada data lengkap mengenai kapan masuknya permainan ini. Pada zaman dulu, banyak anak-anak Indonesia yang bermain ular tangga, sehingga membuat permainan ini menjadi sangat populer di masyarakat (Satya, 2012)

Berdasarkan beberapa teori tersebut, maka sejarah ular tangga merupakan sebuah permainan yang berasal dari India yang diajarkan oleh guru spiritual agama Hindu untuk mengajarkan manusia agar berbuat kebaikan dan meninggalkan kejahatan.

4. Alat dan Bahan Permainan Ular Tangga

Ular tangga termasuk media permainan, sesuai dengan pendapat Arief S. Sadiman (2003:75), bahwa permainan (*games*) adalah setiap kontes para pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan tertentu. Menurut Arief permainan ini harus mempunyai komponen utama yaitu:

- a. Adanya pemain-pemain.
- b. Adanya lingkungan untuk pemain berinteraksi
- c. Adanya aturan-aturan main.

Dikemukakan bahwa tidak ada bentuk standar dari papan ular tangga menurut Jannah (dalam Satya, 2012). Bentuk permainan ular tangga tidak ada ukuran yang standar. Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam permainan ular tangga adalah:

- a. Permainan dilakukan di atas papan.
- b. Dimainkan dua orang atau lebih.
- c. Papan permainan disekat dalam petak-petak kecil
- d. Dalam tiap petak ada gambar ular atau tangga.
- e. Permainan menggunakan dadu bidak sesuai jumlah pemain.
- f. Setiap pemain memulai dari petak pertama dengan bidaknya dan bergiliran dalam melempar dadu.
- g. Bidak dijalankan sesuai mata dadu yang muncul dan bila mata dadu uncul angka enam, maka pemain mendapatkan giliran sekali lagi. Bila tidak, maka giliran jatuh pada pemain selanjutnya.

- h. Bila bidak berada di dasar tangga, maka dapat langsung naik ujung tangga. Bila jatuh di ular, maka harus turun tangga.
- i. Pemenang dari pemain ini adalah pemain yang pertama mencapai petak terakhir.

Perlengkapan yang dibutuhkan dalam permainan ular tangga ialah:

- a. Papan ular tangga

Papan permainan dibuat dari kertas asturo yang berukuran 1m x 1m dan di tiap kotak berukuran 20 cm x 20 cm dan di setiap kotak ada gambar ular atau tangga dan gambar hewan.

- b. Dadu

Dadu dibuat dari kayu berbentuk kubus yang di tiap mata dadu ada Gambar angka 1-6.

- c. Pion

Pion dibuat dari kayu.

- d. Pemain

5. Prosedur Permainan Ular Tangga

Berikut di bawah ini merupakan prosedur permainan ular tangga kata yaitu:

- a. Untuk memulai, setiap pemain mengocok dan melemparkan dadu. Pemain yang melemparkan dadu dengan angka yang paling besar akan mendapat giliran pertama.
- b. Letakkan pion atau pion di kotak start. Lemparkan dadu dan hitung jumlah angka yang ditunjukkan kedua dadu, lalu gerakkan pion ke

kotak berikutnya di jalur papan ular tangga sesuai jumlah angka pada dadu.

- c. Jika pion berhenti pada kotak yang ada gambar ujung bawah sebuah tangga, naik keatas.
- d. Jika pion berhenti pada kotak yang ada gambar kepala ular, turun ke bawah.

Cara bermain lainnya menurut Satya, (2012) adalah:

- a. Papan atau karton yang bergambar petak-petak biasanya berukuran 10x10 petak.
- b. Tiap petak diberi nomor urut 1 .dari sudut kiri bawah sampai nomor 10di sudut kanan bawah,lalu dari kanan nomor 11 sampai 20 pada baris ke dua,begitu seterusnya sampai nomor 100.
- c. Di tiap petak ada gambar yang mengandung pesan baik dan buruk.

Cara bermain lainnya yaitu:

- a. Pahami tujuan dari permainan ini.

Pemain pertama yang mencapai kotak terakhir itulah pemenangnya.

- b. Tentukan siapa yang bermain lebih dulu.

Dengan cara mengocok dadu untuk melihat siapa pemain yang mendapat angka tinggi.

- c. Kocoklah dadu dan bergeraklah.

Untuk mengambil giliran bermain yaitu harus dikocok dulu untuk mendapatkan angka yang muncul.

- d. Naiklah melalui tangga.

Bila pion berada ditangga bawah maka pion bergerak ke atas.

- e. Turunlah saat Anda berhenti di petak ular atau parasut.

Bila pion berada di petak ular maka pion harus turun.

- f. Ambil giliran tambahan jika Anda mendapatkan angka 6

Bila pemain mendapat angka 6 maka pemain mendapatkan tambahan untuk bermain.

Adapun langkah-langkah permainan ular tangga sebagai berikut :

- a. Anak dikondisikan duduk berkelompok di karpet.
- b. Anak-anak diberi penjelasan tentang permainan yang akan dilakukan, yaitu permainan ular tangga kata.
- c. Anak-anak diberi contoh cara bermain ular tangga yang akan dijelaskan sebagai berikut:
 - 1. guru mengambil sebuah dadu dan pion. kemudian diperlihatkan pada anak- anak.
 - 2. guru menaruh pion pada kolom start, kemudian melempar dadu. dan menyebutkan angka yang tertera pada dadu tersebut.
 - 3. guru menggerakkan pion ke kotak berikutnya di jalur papan ular tangga sesuai jumlah angka pada dadu, kemudian menyebutkan gambar yang ada pada jalur papan ular tangga dimana pion berhenti.
 - 4. jika pion berhenti pada kotak yang ada gambar ujung bawah sebuah tangga, maka naik ke atas.

5. jika pion berhenti pada kotak yang ada gambar kepala ular, maka turun ke bawah.
- d. Anak-anak diajak mempraktikkan permainan ular tangga secara bersama-sama, dengan posisi anak masih duduk membentuk lingkaran. permainan dimulai:
- 1) empat anak sebagai pemain,urut berdasarkan kelompok yang sudah dibagi.
 - 2) anak mengambil sebuah dadu dan pion, anak menaruh pion pada kolom start, kemudian melempar dadu, dan menyebutkan angka yang tertera pada dadu tersebut.
 - 3) anak menggerakkan pion kekotak berikutnya dijalur papan ular tangga sesuai jumlah angka pada dadu, kemudian menyebutkan kata yang ada pada jalur papan ular tangga dimana pion berhenti (Nisak,Raisatun,2013:129).

6. Kelebihan Permainan Ular Tangga

Adapun kelebihan permainan ular tangga menurut pendapat Mulyati (2008) adalah:

- a. Dapat meningkatkan suasana pembelajaran yang *fun* (menyenangkan).
- b. Lebih merangsang siswa dalam melakukan aktivitas belajar individual ataupun kelompok.
- c. Dapat mengembangkan kreativitas, kemandirian siswa, menciptakan komunikasi timbal balik, serta seta dapat membina tanggung jawab dan disiplin.

- d. Struktur kognitif yang diperoleh siswa sebagai hasil dari proses belajar bermakna akan stabil dan tersusun secara relevan sehingga akan terjaga dalam ingatan.

Permainan ular tangga bertujuan untuk melatih anak supaya lebih berkonsentrasi. Nisak, Raisatun (2013:19). Anak dapat belajar berkonsentrasi melalui permainan ular tangga.

Kelebihan permainan ular tangga lainnya menurut Sri Rahayu (2013:46) adalah:

- a. Permainan yang menyenangkan bagi anak karena anak terlibat langsung dalam permainan.
- b. Permainan ini sangat fleksibel karena dapat menyesuaikan dengan materi atau tema yang akan diajarkan.
- c. Mengembangkan bahasa anak khususnya menambah kosa kata yang ada disekitarnya.
- d. Penggunaan media permainan ular tangga dapat merangsang anak belajar memecahkan masalah sederhana tanpa disadari anak.
- e. Mengembangkan komunikasi dan interaksi anak satu dengan anak yang lain sebab permainan dilakukan secara berkelompok.
- f. Meningkatkan perkembangan motorik anak karena permainan ini melibatkan fisik anak secara langsung.

Media Permainan ular tangga memiliki kelebihan-kelebihan sebagai berikut :

- a. Dapat digunakan untuk semua mata pelajaran dan jenjang pendidikan lainnya.
- b. Penggunaan media permainan ular tangga dapat dilakukan baik didalam kelas maupun diluar kelas.
- c. Media ular tangga ini sangat efektif untuk mengulang (*review*) pelajaran yang telah diberikan.
- d. Media ini sangat praktis dan ekonomis serta mudah dimainkan.
- e. Dapat meningkatkan antusias siswa dalam menggunakan media pembelajaran ini.
- f. Siswa dapat menjawab pertanyaan ini dengan sungguh- sungguh apabila mereka berhenti di kotak pertanyaan.
- g. Media ini sangat disenangi oleh murid karena banyak terdapat gambar yang menarik dan *full colour*.
- h. Pada permainan ini mampu melatih sikap siswa untuk mengantri dalam memulai pengocokan/permainan.
- i. Melatih kognitif siswa saat menjumlahkan mata ular saat dadu keluar.
- j. Melatih kerjasama (kelompok).
- k. Memotivasi siswa agar terus belajar karena belajar adalah hal yang menyenangkan dan mengasyikan, bukan lagi sesuatu yang hanya harus terpaku pada lembaran-lembaran soal ulangan.

C. Permainan Ular Tangga Kata Meningkatkan Kemampuan Mengenal Kata

Dunia anak adalah identik dengan dunia bermain. Bermain merupakan kegiatan yang bernilai praktis. Dan sebagai media bagi anak untuk menguatkan keterampilan dan kemampuan tertentu. Dalam bermain, anak-anak dapat menghargai perasaan orang lain dan merasakan kepercayaan diri mereka dalam proses yang dinamis, hal-hal yang penting untuk dirinya dan pengalaman bermain yang positif (Caplan & Caplan, 1974 dalam Carrol, 1992).

Keingintahuan anak-anak, cara berfikir yang kreatif dan kemampuan memecahkan masalah berkembang dalam sebuah iklim yang mendorong anak-anak untuk menggali keaktifan, mengembangkan ide-ide, dan mengembangkan berbagai bentuk pengekspresian diri. (Vandenberg, (1980) (dalam Carrol: 992).

Motivasi bermain bagi anak muncul dari diri - sendiri yang berguna untuk menikmati aktivitas dan untuk merasakan bahwa ia mampu. Dengan demikian bermain berperan besar dalam kehidupan anak dan merupakan sarana utama dalam mengembangkan kreativitas anak. Dengan bermain, kreatifitas akan muncul sehingga dapat melahirkan ide yang berbeda (Starkweather, 1971). Karena bermain sangat penting bagi semua fase perkembangan pada anak.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa permainan imajinatif (simbolik) dapat mengembangkan berbagai kemampuan, termasuk kreativitas, perkembangan daya ingat, kerjasama, penerimaan kosa kata, persahabatan, dan pengendalian diri (Goen, 1995).

Permainan ular tangga merupakan papan permainan yang dimainkan oleh dua anak atau lebih dan berupa kotak-kotak kecil yang di beberapa kotaknya ada gambar ular dan tangga yang saling berhubungan antara kotak satu dengan kotak lainnya.

Mengenal kata merupakan kemampuan untuk mengenal perbendaharaan kata atau kekayaan kata yang dipakai sebagai tolok ukur keterampilan berbahasa, wawasan kata yang digunakan, serta ketepatan pemakaian dalam konteks kalimat (Subana, 2004:252). Anak dikatakan terampil berbahasa karena mampu berkomunikasi atau mengungkapkan perasaannya secara tepat sesuai dengan budaya yang melingkupinya.

Kemampuan mengenal kata juga merupakan kemampuan mengenal kata yang dipakai dalam suatu bidang ilmu pengetahuan (Budiono, dkk (dalam Noviana, 2012:10). Anak dikatakan mampu mengenal kata, apabila ia mampu mengenal kata atau istilah yang dipakai dalam ilmu pengetahuan. Mengenal kata adalah mengenal semua kata yang terdapat dalam suatu bahasa menurut Soedjito, (dalam Rahmawati, 2012:1). Apabila anak mampu mengenal semua kata-kata dalam suatu bahasa, maka anak tersebut dikatakan mampu mengenal kata.

Dari beberapa uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa melalui permainan ular tangga kata, perbendaharaan kata anak atau kemampuan mengenal kata-kata pada anak akan meningkat sehingga anak dapat memperkaya pengetahuannya dan menjadikan ia menjadi anak yang kreatif dan cerdas akalnya.

D. Penelitian Terdahulu Yang Relevan

Hasil penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan adalah penelitian oleh Rosyadi, Imron dengan judul Efektivitas Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Anak Usia 4-5 Tahun pada Anak Kelompok A di Taman Kanak-Kanak PGRI 04 Cokro Grabag Kabupaten Magelang, Program Studi S1 PG PAUD Tahun 2013.

Persamaan penelitian yang sudah dilakukan Rosyadi, Imron dengan penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah sama-sama menggunakan permainan ular tangga dengan desain penelitian tindakan kelas, sedangkan perbedaannya adalah pada penelitian Rosyadi, Imron bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak usia 4-5 tahun, sedangkan penelitian yang akan dilakukan untuk meningkatkan kemampuan mengenal kata.

E. Kerangka Pemikiran

Salah satu masalah yang sering dihadapi oleh anak adalah sulit untuk berkonsentrasi, dengan menggunakan permainan ular tangga kata, diharapkan masalah tersebut dapat teratasi. Karena, permainan ini membutuhkan konsentrasi anak untuk bermain agar mendapatkan hasil yang maksimal. Permainan dapat menjadi sumber belajar atau media belajar apabila permainan tersebut untuk mencapai tujuan pendidikan atau pembelajaran.

Dunia anak adalah dunia bermain, karena melalui permainan anak dapat menggunakan otot tubuhnya, menstimulasi indera – indera tubuhnya,

mengeksplorasi dunia sekitarnya, menemukan dirinya sendiri, menemukan hal-hal yang baru, memuaskan keinginannya, fisik akan terlatih, juga kemampuan kognitif dan kemampuan berinteraksi dengan orang lain akan berkembang.

Tujuan bermain adalah memelihara perkembangan atau pertumbuhan yang optimal pada anak usia dini yaitu melalui permainan yang kreatif, interaktif dan terintegrasi dengan lingkungan bermain anak. Dengan bermain otot-otot tubuh anak akan semakin kuat dan lentur dan akan berkembang keterampilannya juga akalnya akan digunakan untuk berfikir sehingga anak tersebut akan tumbuh dan berkembang dengan sempurna.

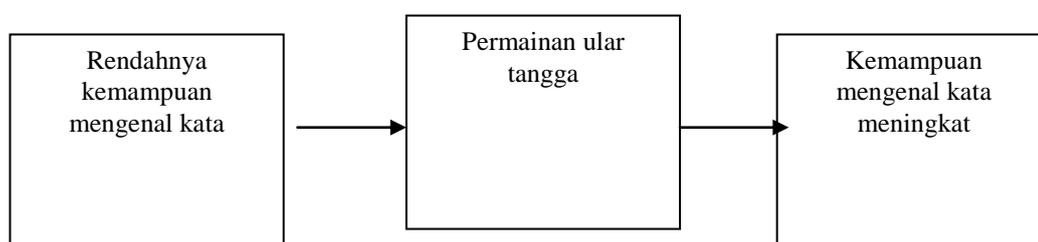
Permainan ular tangga adalah merupakan salah satu alternatif permainan untuk menjadikan anak menjadi aktif dan kreatif dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran baik di dalam maupun di luar kelas sehingga menjadi anak yang cerdas dan terampil dalam belajar dan bekerja.

Kurangnya pemahaman anak untuk mengenal banyak kata, diharapkan dapat berkurang dengan adanya pembelajaran melalui permainan ular tangga kata, Selain itu sebagai masukan bagi guru untuk mencoba teknik pembelajaran yang variatif dan menyenangkan.

Permainan ular tangga kata ini merupakan gabungan dari permainan ular tangga yang ditiap kotaknya ada gambar dan tulisan atau kata-kata tentang nama hewan dan tangga juga gambar ular, agar dapat digunakan anak dalam pembelajaran untuk mengenal banyak kata. Diharapkan dengan permainan ini, perbendaharaan kata pada anak usia dini semakin meningkat.

Permainan ular tangga kata merupakan permainan alternatif yang digunakan peneliti agar anak dapat mengenal banyak kata juga mampu membaca sehingga siap memasuki ke jenjang pendidikan selanjutnya. Diharapkan juga anak merasa *enjoy* dan nyaman dalam melakukan pembelajaran baik di dalam maupun di luar ruangan.

Berikut ini merupakan bagan kerangka berfikir:



Gambar 1 Kerangka Berpikir

F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum berdasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Sugiyono, (2010). Hipotesis dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah, namun belum merupakan jawaban empiris untuk digunakan dalam pengumpulan data.

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berfikir yang telah dijelaskan di atas, maka hipotesis yang dirumuskan dalam penelitian ini adalah permainan ular tangga kata dapat meningkatkan kemampuan mengenal kata.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi di dalam sebuah kelas secara bersama.

Penelitian tindakan kelas adalah salah satu bentuk penyelidikan refleksi diri yang dilaksanakan oleh parapartisipan dalam situasi-situasi sosial (termasuk pendidikan) untuk meningkatkan rasionalitas dan keadilan dalam praktik-praktik sosial dan pendidikan mereka sendiri, pemahaman mereka tentang praktik-praktik ini, dan situasi-situasi yang melingkupi pelaksanaan praktik-praktik tersebut.

Penelitian tindakan kelas ini menggunakan beberapa siklus sampai tercapainya indikator peningkatan mengenal kata terhadap subyek penelitian yaitu peserta didik di kelompok A Bustanul Athfal Aisyiyah Ngluwar 3, Karangkopek, Kecamatan Ngluwar. Kegiatan penelitian meliputi perencanaan (*planning*), tindakan (*action*), pengumpulan data (*observe*), dan menganalisis data atau informasi untuk memutuskan sejauh mana kelebihan atau kelemahan tindakan tersebut (*reflect*).

Dari berbagai pendapat ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas (PTK) adalah penelitian tindakan yang direncanakan guru untuk memperbaiki suatu masalah yang dialami siswa dalam suatu kelas yang akan

dianalisis setiap perubahan yang terjadi. Penelitian ini meliputi perencanaan, tindakan, pengumpulan data dan refleksi.

B. Identifikasi Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiono, 2012: 61). Dalam penelitian tindakan kelas dengan variabel *input*, variabel proses, dan variabel *output*. Ketiga variabel tersebut adalah :

1. Variabel *input*

Variabel *input* merupakan pengembangan dari hal-hal yang menjadi pokok atau akar permasalahan. Penelitian ini yang menjadi variabel *input* adalah kemampuan mengenal kata pada siswa di kelompok A Bustanul Athfal Aisyiyah Ngluwar³, Desa Ngluwar, Kecamatan Ngluwar, Kabupaten Magelang yang masih rendah.

2. Variabel Proses

Variabel Proses merupakan variabel yang digunakan pada saat proses penelitian berlangsung, berkaitan erat dengan tindakan yang dipilih untuk dilakukan. Peneliti menggunakan permainan ular tangga kata untuk meningkatkan kemampuan mengenal kata.

3. Variabel *Output*

Variabel *output* berkaitan erat dengan evaluasi pencapaian hasil berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan. Variabel *output* dalam penelitian

ini adalah peningkatan kemampuan mengenal kata pada siswa di Bustanul Athfal Aisyiyah Ngluwar 3, Desa Ngluwar, Kecamatan Ngluwar, Kabupaten Magelang.

C. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Definisi operasional penelitian bertujuan untuk membuat konsep secara operasional mengarah pada penyusunan instrumen penelitian.

1. Kemampuan mengenal kata

Kemampuan mengenal kata adalah kemauan anak dalam mengikuti teks tertulis atau cerita dengan menunjukkan kata-kata yang dikenali, yang sering didengar dan dilihat atau merupakan kemampuan anak untuk mengenal tanda-tanda aksara atau mengenal kata atau kelompok kata yang memiliki makna tertentu.

2. Permainan ular tangga kata

Permainan ular tangga kata adalah permainan papan untuk anak-anak dimainkan oleh dua orang atau lebih, yang dibagi dalam kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak ada gambar tangga atau ular yang berhubungan dengan kotak lainnya.

D. Tempat, Waktu, dan Subjek Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelompok A Bustanul Athfal Aisyiyah Ngluwar 3 yang berlokasi di Dusun Karangkopek Desa Ngluwar Kecamatan Ngluwar Kabupaten Magelang. Hal yang berdasarkan pada pertimbangan ini adalah:

- a. Penelitian ini dilakukan di dalam kelas berkolaborasi dengan guru.
- b. Penelitian bermanfaat untuk peneliti terutama dalam meningkatkan kualitas pendidikan di lembaga

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester 1 tahun ajaran 2018/2019, dengan waktu efektif selama tiga bulan, dimulai dari bulan Oktober 2018 -bulan Desember 2018.Tahapan kegiatannya yaitu: penyusunan proposal penelitian, pelaksanaan siklus 1, pelaksanaan siklus 2, dan penyusunan laporan penelitian

3. Subjek Penelitian

Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelompok usia 4-5tahun yang terdiri dari 2 siswa kelompok A Bustanul Athfal Aisyiyah Ngluwar 3, Dusun Karangkopek,Kecamatan Ngluwar.

E. Prosedur Penelitian

Berawal dari dirasakan adanya masalah, kemudian peneliti bersama kolaborator mengidentifikasi masalah.Tahap selanjutnya adalah menetapkan fokus penelitian, menganalisis masalah, merumuskan masalah, kemudian membuat perencanaan awal dan menyusun langkah-langkah penelitian.

Prosedur penelitian adalah alat atau fasilitas, sehingga dapat melaksanakan dengan mudah dan hasil yang optimal oleh peneliti dalam pengumpulan data dapat sistematis dan mudah diolah(Arikunto, 2006).Penelitian ini menggunakan prosedur berupa lembar observasi dan

pedoman wawancara yang bertujuan untuk mengetahui perkembangan kemampuan anak dalam mengenal kata sesuai dengan indikator yang ada.

1. Perencanaan

. Tahapan awal perencanaan yaitu melakukan persiapan pengajaran dengan menyusun Rencana Kegiatan Harian (RKH) terlebih dahulu sesuai dengan indikator tindakan yang akan dilakukan. Langkah yang dilakukan peneliti sebelum pelaksanaan tindakan adalah melakukan pengamatan awal yang biasa disebut sebagai pratindakan. Peneliti melakukan kegiatan pratindakan pada kemampuan anak mengenal kata. Rencana pembelajaran ini digunakan sebagai program kerja atau pedoman penelitian dalam melaksanakan proses belajar mengajar agar tujuan tercapai. Dalam rencana pembelajaran ini, peneliti menyiapkan skenario pembelajaran, alat-alat dan bahan yang digunakan dan berhubungan dengan aktivitas. Setelah menyusun rencana pembelajaran, kemudian menyiapkan instrumen penelitian yang berupa lembar observasi dan pedoman wawancara untuk anak usia 4-5 tahun di Bustanul Athfal Aisyiyah Ngluwar 3 Kecamatan Ngluwar Kabupaten Magelang Tahun Ajaran 2018/2019.

2. Tindakan

Tindakan dilakukan sesuai dengan rencana pembelajaran. Penerapan tindakan mengacu pada pembelajaran yang tertulis dalam Rencana Kegiatan Harian melakukan kegiatan awal. Pada tahap ini peneliti melakukan rencana tindakan yang akan dilakukan yang

disusun berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan sebelumnya, yaitu dengan mengajarkan perbendaharaan kata yang mencakup kata benda, kata kerja dan kata sifat dengan permainan ular tangga.

3. Refleksi

Setelah proses tindakan berakhir, peneliti bersama guru kelas meninjau kembali apa yang telah dilaksanakan, bagaimana hasilnya dan apakah sudah mencapai target yang sudah diharapkan, jika belum mencapai target akan dilakukan perbaikan dan perencanaan langkah selanjutnya.

Langkah-langkah dalam penelitian tindakan kelas sebagai berikut:

a. Persiapan penelitian

1) Persiapan materi dan waktu penelitian

Minggu pertama peneliti menyiapkan materi penelitian berupa rencana kegiatan yang akan dilakukan dalam dua siklus. Dalam setiap siklusnya terdiri dari tigakali pertemuan. Peneliti membuat materi kegiatan mengacu pada indikator kemampuan mengenal kata menggunakan media bahan permainan ular tangga dengan berbagai macam kegiatan pembelajaran dengan alokasi waktu 2x 45 menit. Sebagai syarat pembelajaran, maka materi kegiatan mengenal kata disusun dalam rencana kegiatan harian (RKH). Materi kegiatan melalui pembelajaran menyebutkan perbendaharaan kata yang mencakup kata benda, kata kerja, dan

kata sifat dengan permainan ular tangga. Dengan waktu penelitian pada semester I tahun ajaran 2018/2019.

2) Persiapan alat, bahan dan sumber belajar

Peneliti menyiapkan alat dan bahan ajar yang akan digunakan dalam pembelajaran yaitu papan ular tangga, dadu, pion, dan pemain 2 orang.

3) Persiapan instrumen penelitian

Peneliti juga menyiapkan dan menyusun instrumen penelitian berupa lembar observasi dan pedoman wawancara. Lembar observasi dan pedoman wawancara ini berisikan indikator-indikator kemampuan mengenal kata untuk mengetahui kemampuan anak dalam mengenal kata pada gambar melalui permainan ular tangga. Penelitian ini dipergunakan untuk mengamati secara langsung dengan teliti terhadap fenomena kegiatan mengenal kata. Penelitian ini dilakukan di Bustanul Athfal Aisyiyah Ngluwar 3 Kecamatan Ngluwar Kabupaten Magelang. Kisi-kisi lembar observasi disusun oleh peneliti yang sebelumnya dilakukan uji ahli atau *Professional Judgement* dengan cara berkonsultasi dan berdiskusi tentang hal-hal yang akan peneliti laksanakan dengan Pengurus IGTKI Kecamatan Ngluwar. *Professional Judgement* digunakan untuk mengetahui layak

tidaknya lembar observasi sebagai sebuah instrumen penelitian yang akan peneliti gunakan.

Wawancara dengan guru kelas dilakukan di ruang kantor sekolah. Wawancara ini dilakukan untuk mengumpulkan data tentang pencapaian kemampuan mengenal kata subyek penelitian. Pedoman wawancara ini disusun oleh peneliti yang sebelumnya dilakukan uji ahli atau *Professional Judgement* dengan cara berkonsultasi dan berdiskusi tentang hal-hal yang akan peneliti wawancarai terkait indikator kemampuan mengenal kata melalui media permainan ular tangga terhadap pihak-pihak yang berkompeten yaitu Pengurus IGTKI Kecamatan Ngluwar Kabupaten Magelang.

Menurut Kemendiknas tahun 2010, penilaian di pendidikan anak usia dini merupakan proses pengumpulan dan pengolahan informasi untuk menentukan tingkat pencapaian perkembangan anak dan pengambilan keputusan, pengakuan atau ketepatan tentang kondisi.

Adapun kisi-kisi lembar observasi sebagai berikut :

Tabel 1
Kisi-Kisi Instrumen Penelitian Lembar Observasi
Mengenal Kata

Variable	Indikator	Sub indicator
Mengenal kata	1. Mengenal perbendaharaan kata	a.Mampu mengenal kata sifat b.Mampu mengenal kata kerja c.Mampu mengenal kata benda
	2. Mengulang kalimat sederhana	Mampu mengulang kalimat sederhana yang didengar
	3. Menjawab pertanyaan sederhana	a. Mampu menjawab pertanyaan dengan kata tanya apa. b. .Mampu menjawab pertanyaan dengan kata tanya di mana.
	4. Mengungkapkan perasaan dengan kata sifat.	Mampu mengungkapkan perasaan dengan kata sifat
	5. Menyebutkan kata-kata yang dikenal	Menyebutkan kata yang didengar.
	6. Mengutarakan pendapat kepada orang lain	Mampu bercerita tentang diri sendiri dengan kalimat sederhana
	7. Mengenal suara-suara hewan yang ada di sekitarnya	Mampu membedakan suara-suara hewan yang dikenalnya

Adapun kisi-kisi pedoman wawancara sebagai berikut :

Tabel 2
Kisi-Kisi Pedoman Wawancara

No	Butir Wawancara
1	Menyebutkan perbendaharaan kata
2	Menyebutkan kalimat sederhana
3	Mampu menjawab dari pertanyaan sederhana
4	Mampu mengungkapkan perasaan dengan kata sifat
5	Menyebutkan kata-kata yang dikenal
6	Mampu mengutarakan pendapat kepada orang lain
7	Mampu mengenal suara-suara hewan yang ada disekitarnya

Peneliti melaksanakan penelitian yang terdiri dua siklus dengan tigakali pertemuan setiap siklusnya dengan alokasi waktu 2 x 45 menit. Peneliti melakukan refleksi kegiatan penelitian pada setiap siklus yang diperoleh dari hasil observasi subyek dan hasil wawancara.

b. Pelaksanaan Penelitian

Pada tahap ini dilakukan tindakan berupa pelaksanaan program pembelajaran, pengambilan atau pengumpulan data dengan menggunakan lembar observasi dan pedoman wawancara. Pelaksanaan penelitian ini dilakukan selama dua siklus melalui 3x pertemuan dalam tiap siklus.

c. Refleksi

Tahapan ini dimaksudkan untuk mengkaji secara menyeluruh tindakan yang telah dilakukan berupa kegiatan dengan media permainan ular tangga. Berdasarkan data yang telah terkumpul, kemudian dilakukan evaluasi guna menyempurnakan tindakan berikutnya. Refleksi mencakup analisis, sintesis dan penelitian terhadap hasil tindakan yang telah dilakukan. Jika terdapat masalah dari proses refleksi, maka dilakukan proses pengkajian ulang melalui siklus selanjutnya

Secara rinci prosedur penelitian tindakan kelas ini dapat dijabarkan, adapun langkah-langkah dalam penelitian tindakan kelas sebagai berikut :

Siklus I

a. Tahap Perencanaan

Dalam proses pembelajaran mengenal kata pada anak Bustanul Athfal Aisyiyah Ngluwar 3 Magelang peneliti merencanakan pembuatan rencana pembelajaran yang disusun secara sistematis Dengan demikian hasil yang dicapai memenuhi TPP (Tingkat Pencapaian Pengembangan). Untuk anak yang belum mencapai ketuntasan guru mengadakan perbaikan pembelajaran.

- 1) Mengumpulkan data yang diperlukan melalui lembar observasi dan pedoman wawancara
- 2) Membuat Rencana Kegiatan Harian (RKH)

Dalam menyusun Rencana Kegiatan Harian (RKH) peneliti harus memilih indikator yang sesuai dengan Promes (Program Semester), memilih kegiatan yang sesuai Rencana Kegiatan Harian (RKH) untuk mencapai indikator yang dipilih, memilih kegiatan pembuka, kegiatan inti, dan penutup. Memilih alat dan sumber belajar yang dapat menunjang kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan.

- 3) Membuat lembar observasi dalam pembelajaran mengenal kata melalui permainan ular tangga

b. Tahap pelaksanaan tindakan I

Untuk memperlancar jalannya penelitian, peneliti mempersiapkan Rencana Kegiatan Harian (RKH). Untuk waktu pembelajaran peneliti juga membatasi waktu dengan tujuan agar pemberian materi tidak sampai terlalu jauh dari koridor yang telah ditetapkan.

Pelaksanaan tindakan berdasarkan pada perencanaan kegiatan yang telah disusun dengan memperhatikan indikator kemampuan mengenal kata pada anak usia dini. Pada pelaksanaan tindakan siklus I ini, dilaksanakan pada tanggal 3 Desember 2018, 5 Desember 2018, dan 7 Desember 2018. Peneliti memberikan kegiatan mengenal kata dengan bermain mencari kata menggunakan permainan ular tangga. Kegiatan ini dilakukan peneliti dengan dibekali lembar observasi menurut indikator yang digunakan untuk menilai kemampuan mengenal kata pada anak. Adapun media yang digunakan menggunakan gambar tentang perbendaharaan kata tentang kata sifat, atau kata kerja, dan kata benda dengan tulisannya.

Tindakan yang dilakukan berupa pelaksanaan kegiatan mengenal kata sebagai berikut :

Tabel 3
Matrik Pada Siklus/ Tindakan I

No	Tahapan	Rencana Peneliti	Peran Peneliti	Peran Subyek	Hasil
1	Pembukaan	Baris,salam,berdoa,bercakap-cakap kegiatan hari ini	Memberi penjelasan materi pembelajaran	Menerima peneliti dengan senang	Belum semua subyek paham apa yang disampaikan guru
2	Kegiatan inti	Mengajarkan kepada anak melalui media permainan ular tangga dengan bermain mengenal perbendaharaan kata mencakup kata sifat, kata kerja, dan kata benda untuk meningkatkan kemampuan mengenal kata	Memberi contoh dan menciptakan suasana yang menyenangkan	Memberi penguatan dan melakukan kegiatan	
3	Penutup	Mengakhiri pertemuan	Menutup pertemuan mengulas kegiatan yang baru dilakukan dan memberi pesan bahwa pembelajaran akan dilanjutkan pada pertemuan yang akan datang	Subyek menerima tawaran berikutnya	Sebagian besar subyek belum mampu mengenal kata dengan baik

c. Tahap refleksi I

Kegiatan refleksi ini dilakukan setiap akhir pembelajaran. Berdasarkan hasil refleksi pada siklus I ini sekalipun pelaksanaan tindakan telah dilaksanakan namun hasilnya belum

optimal dan belum memenuhi indikator keberhasilan yang telah ditetapkan, sehingga perlu dilakukan pemberian tindakan kembali.

Siklus 2

a. Tahap perencanaan tindakan II

Perencanaan pada siklus II ini karena hasil refleksi kemampuan mengenal pola belum optimal. Pada siklus ini peneliti menggunakan rancangan program kegiatan yang hampir sama dengan perencanaan siklus I dengan memperhatikan hasil refleksi siklus II.

Persiapan pada siklus II

- 1) Mempersiapkan sarana dan media pembelajaran
- 2) Membuat rencana kegiatan harian
- 3) Menyiapkan instrumen penelitian
- 4) Menentukan waktu penelitian

b. Tahap pelaksanaan tindakan II

Tindakan yang dilakukan pada siklus II berupa pelaksanaan dari semua rencana yang telah disempurnakan. Pelaksanaan tindakan pada siklus II dilaksanakan pada hari Senin, 10 Desember 2018, hari Rabu, 12 Desember 2018 dan Jum'at 14 Desember 2018. Pada siklus ini peneliti mengfokuskan pada hasil pokok yang perlu diperhatikan dalam mengenal kata melalui media permainan ular tangga yaitu dengan menyebutkan perbendaharaan kata mencakup kata sifat, kata kerja, dan kata benda. Pelaksanaan tindakan siklus II pada intinya sama dengan siklus I, yaitu guru menyampaikan kegiatan harian yang

telah dibuat. Rencana kegiatan yang telah disusun dengan memperhatikan indikator kemampuan mengenal kata pada anak usia dini. Tindakan yang dilakukan berupa pelaksanaan kegiatan mengenal kata melalui tahap sebagai berikut :

Tabel 4
Matrik Pada Siklus/ Tindakan II

No	Tahapan	Rencana Peneliti	Peran Peneliti	Peran Subyek	Hasil
1	Pembukaan	Baris salam, berdoa, bercakap-cakap tentang kegiatan hari ini	Mengadakan pendekatan menyapa subyek menciptakan suasana positif/konndusif	Merespon positif sapaan dari peneliti memperhatikan dan memahami penjelasan dari peneliti	Tercipta hubungan baik antara peneliti dengan subyek
2	Kegiatan inti	Mengajarkan kepada anak melalui media permainan ular tangga dengan bermain menengal perbendaharaan kata mencakup kata sifat ,kata kerja, dan kata benda untuk meningkatkan kemampuan mengenal kata	Mengarahkan, membimbing dalam kegiatan	Subyek melakukan kegiatan dengan media yang disediakan	Sebagian subyek merasa senang dan tertarik dan kemampuan mengenal pola meningkat
3	Penutup	Mengakhiri pertemuan mengulas kegiatan yang baru saja dilakukan dan memberi penghargaan	Menutup pertemuan mengulas kegiatan yang baru saja dilakukan dan memberi penghargaan pada subyek atas usahanya	Menerima dengan senang dan puas	Hasil meningkat, subyek sudah mampu mengenal kata

c. Tahap refleksi II

Kegiatan evaluasi ini bertujuan untuk menilai keseluruhan kegiatan mengenal kata melalui media permainan ular tangga pada anak usia 4-5 tahun. Pada tahap ini, hasil observasi dianalisis untuk mengetahui kemajuan-kemajuan yang telah dicapai oleh subyek selama proses pembelajaran. Untuk mengetahui seberapa besar prosentase pencapaian kemampuan mengenal kata pada anak yang terjadi setelah melalui dua siklus yang telah diterapkan.

Berdasarkan hasil refleksi pada siklus II yang telah dilaksanakan hasilnya sudah meningkat, subyek sudah mampu mengenal kata.

Tabel 5
Indikator dan Skor Penilaian Observasi
Mengenal kata

	Indikator	Sub Indikator	Skor Penilaian			
			1	2	3	4
1	Mengenal perbendaharaan kata	a.Mampu mengenal kata sifat b.Mampu mengenal kata kerja c.Mampu mengenal kata benda				
2	Mengulang kalimat sederhana	Mampu mengulang kalimat sederhana yang didengar				
3	Menjawab pertanyaan sederhana	a. Mampu menjawab pertanyaan dengan kata tanya apa. b. .Mampu menjawab pertanyaan dengan kata tanya di mana.				
4	Mengungkapkan perasaan dengan kata sifat.	Mampu mengungkapkan perasaan dengan kata sifat				
5	Menyebutkan kata-kata yang dikenal	Menyebutkan kata yang didengar.				
6	Mengutarakan pendapat kepada orang lain	Mampu bercerita tentang diri sendiri dengan kalimat sederhana				
7	Mengenal suara-suara hewan yang ada di sekitarnya	Mampu membedakan suara-suara hewan yang dikenalnya				

Keterangan :

1 = Tidak dapat melakukan

2 = Dapat melakukan kegiatan dengan bantuan guru

3 = Dapat melakukan kegiatan namun belum sesuai dengan harapan

4 = Dapat melakukan kegiatan dengan baik

Tabel 6
Pedoman Wawancara
Mengenal kata

No	Pertanyaan	Jawaban		Keterangan
		Ya	Tidak	
1	Apakah subjek dapat mengenal perbendaharaan kata.			
2	Apakah subjek dapat mengulang kalimat sederhana.			
3	Apakah subjek dapat menjawab pertanyaan sederhana.			
4	Apakah subjek dapat mengungkapkan perasaan dengan kata sifat.			
5	Apakah subjek dapat menyebutkan kata-kata yang dikenal			
6	Apakah subjek mampu mengutarakan pendapat kepada orang lain			
7	Apakah subjek mampu mengenal suara-suara hewan yang ada di sekitarnya			

F. Metode Pengumpulan Data

Dalam rangka pengumpulan data diperlukan metode yang setepat-tepatnya untuk memperoleh data (Suharsimi, 2006). Metode ataupun cara-cara pengumpulan tersebut dapat berupa tes, kuesioner/angket,

interview/wawancara, observasi, dan dokumentasi. Setelah penggunaan metode ditentukan, kemudian peneliti menyusun alat pembantu untuk pengumpulan data yang berupa instrumen.

Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu metode Observasi dan metode wawancara. Pengukuran kemampuan mengenal kata peserta didik dalam penelitian ini diukur menggunakan lembar observasi dan lembar wawancara.

1. Lembar Observasi

Lembar Observasi merupakan penilaian yang menuntut peserta didik untuk melakukan tugas dalam perbuatan yang diamati dalam berbagai bentuk praktek (Kemendiknas, 2010: 9). Lembar Observasi adalah format pengumpulan data yang menuntut anak didik untuk melakukan tugas dalam perbuatan yang diamati.

Observasi merupakan kegiatan yang dilakukan secara langsung dan alamiah untuk mendapatkan data dan informasi tentang perkembangan anak dalam berbagai situasi dan kegiatan yang dilakukan.

2. Wawancara

Wawancara disebut juga dengan istilah *interview* atau *kuesioner lisan* yaitu sebuah dialog yang dilakukan oleh pewawancara (*interviewer*) untuk memperoleh Informasi dari terwawancara (*interviewee*). Wawancara ini dilakukan pada guru kelas setelah tindakan kegiatan bermain ular tangga kata untuk meningkatkan kemampuan mengenal kata sudah selesai dilakukan anak.

Tujuan dari wawancara ini adalah mengetahui secara langsung pendapat guru terhadap proses kegiatan pembelajaran khususnya tentang pengenalan kata pada anak sebelum dan sesudah menggunakan media permainanlartangga kata. Wawancara juga merupakan pertanyaan-pertanyaan yang diajukan secara verbal kepada orang-orang yang dianggap dapat memberikan informasi atau penjelasan hal-hal yang dipandang perlu dan memiliki relevansi dan permasalahan tindakan kelas. Pedoman wawancara disusun oleh peneliti berdasarkan indikator kemampuan mengenal kata.

Penilaian di lembaga Pendidikan Anak Usia Dini merupakan proses pengumpulan data dan pengolahan informasi untuk menentukan tingkat pencapaian perkembangan anak dan pengambilan keputusan atau ketetapan tentang kondisi/kemampuan anak. Penilaian pada pendidikan anak usia dini bertujuan untuk merancang pembelajaran yang dibutuhkan dan sesuai dengan tahapan perkembangan anak.

Adapun cara pencatatan hasil penilaian harian perkembangan anak dilaksanakan dan dicantumkan pada kolom rencana kegiatan harian adalah sebagai berikut:

1. Anak yang sama sekali tidak melakukan sesuai hal yang diamati mendapatkan skor 1 (satu).
2. Anak yang dapat melaksanakan tugas selalu dibantu guru, maka pada kolom penilaian dituliskan nama anak dan diberi skor 2 (dua).

3. Anak yang dapat melaksanakan tugas, maka pada kolom penilaian mendapatkan skor 3 (tiga)
4. Anak yang dapat melaksanakan tugas dengan baik mendapatkan skor 4 (empat).

G. Validitas Data

Untuk memperoleh data secara keabsahan yang tinggi (*valid*) maka perlu dilakukan pemeriksaan data (*validation*). Untuk mendapatkan validitas dalam penelitian, peneliti menggunakan triangulasi. Teknik triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain diluar itu untuk keperluan pengecekan atau pembanding terhadap data itu.

Triangulasi yang digunakan pada penelitian ini adalah: *Triangulasi* sumber dilakukan untuk mendapatkan data dari sumber yang berbeda-beda dengan teknik yang sama. Jadi sumber tidak berdasarkan satu sumber saja. Data pengamatan dapat diperoleh peneliti, guru kelas, wali murid, dan anak untuk dapat dilibatkan melalui catatan pengamatan berupa pesan dan kesan terkait dengan yang dirasakan anak.

H. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan usaha untuk memilih, memilah, menggolongkan, serta menyusun kedalam kategorisasi, mengklasifikasikan data untuk menjawab pertanyaan pokok. Dalam

penelitian ini, data yang diperoleh dari hasil pengamatan dianalisis secara deskriptif kualitatif artinya gambaran proses belajar mengajar diungkapkan dalam kata maupun prosentase. Analisis data penelitian menurut Surachmat (dalam Paryanti, 2013) menggunakan rumus prosentase perubahan. Adapun rumus yang digunakan untuk prosentase sebagai berikut:

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

Keterangan : P = Prosentase perubahan peningkatan

F = Jumlah nilai atau skor yang diperoleh subjek

N = Skor maksimal

Analisis dalam penelitian ini menggunakan data hasil observasi pembelajaran yang dianalisis dengan guru kelas, kemudian ditafsirkan berdasarkan tokoh atau kajian pustaka serta pengalaman guru. Data – data yang memuat temuan – temuan penelitian yang perlu diperbaiki dalam proses pembelajaran berikutnya disimpulkan sementara. Dengan adanya analisis data dapat diperoleh gambaran tentang adanya peningkatan pengenalan kata.

I. Indikator Keberhasilan

Penelitian ini dikatakan berhasil apabila skor kemampuan anak mengenal kata menggunakan permainan ular tangga kata telah mencapai 60% pada kategori baik menurut (Sudjiono, 2007). Indikator keberhasilan ini ditentukan oleh peneliti sebelum penelitian dilakukan.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan landasan teori dan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Kesimpulan Teori

Kemampuan mengenal kata adalah kemauan anak dalam memilih teks tertulis atau cerita dengan menunjukkan kata-kata yang dikenali, mengetahui makna kata-kata yang sering didengar dan dilihat, atau merupakan kemampuan anak untuk mengenal tanda-tanda aksara atau mengenal kata atau kelompok kata yang memiliki makna tertentu

Anak dapat mengenal perbendaharaan kata seperti kata sifat, kata kerja, dan kata benda dan dapat mengucapkannya dari kata yang mudah sampai kata yang agak sulit.

Kemampuan mengenal kata merupakan kemampuan dasar bagi anak untuk mengenali kata-kata dalam suatu bahasa dan kemampuan anak untuk mengungkapkan perasaannya secara tepat sesuai budaya yang melingkupinya.

Permainan ular tangga kata adalah permainan papan untuk anak-anak dimainkan oleh dua orang atau lebih, yang dibagi dalam kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak ada gambar tangga atau ular yang berhubungan dengan kotak lainnya. Pada aktivitas yang menggunakan media permainan ular tangga kata dapat meningkatkan kemampuan

mengenal kata dan meningkatkan kemampuan membaca pada anak.. Hal ini megindikasikan anak mampu mengenal kata sehingga mmembaca.

2. Kesimpulan Hasil Penelitian

Proses pembelajaran di Bustanul Athfal Aisyiyah Ngluwar 3 tentang kemampuan mengenal kata pada anak melalui media permainan ular tangga dapat dikatakan meningkat. Masing- masing subyek menunjukkan perubahan yang lebih baik yaitu: subyek I mencapai 70%, dan subyek II mencapai 67%.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan ada beberapa saran yang peneliti sampaikan antara lain:

1. Bagi guru :

Media permainan ular tangga kata dapat menjadi salah satu alternatif dalam menggunakan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal kata. Media yang digunakan pada setiap kriteria penyusunan kata hendaknya tidak menggunakan media yang sama agar anak tidak terlalu jenuh.

2. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti-peneliti lain diharapkan dapat memberikan kontribusi dengan melengkapi penelitian ini melalui pemberian alteratif metode yang berbeda dalam rangka meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal kata.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Yunus, 2012. Pembelajaran Bahasa Berbasis Pendidikan Karakter. PT Defika Aditama: Bandung.
- Arikunto, Suharsimi, Suhardjono, Supardi. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT BDepdiknas. 2010. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 58 Standar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta.
- Catron, C. E. dan Allen, J. 1999. Early Childhood Curriculum A Creative-Play Model.
- Diana, Mutiah, 2010. Psikologi Bermain Anak Usia Dini. Jakarta:Kencana
- Depdiknas, 2009. Permendiknas. Jakarta.
- Dhieni, Nurbiana, 2005. Metode Pengembangan Bahasa. Universitas Terbuka.
- Dimiyati, Johni.2013.Metodologi Peneltian Pendidikan dan Aplikasinya pada Pendidikan Anak Usia Dini. Kencana: Jakarta
- Fauziddin, Mohammad, M.Pd, 2015. Pembelajaran Paud. PT Remaja Rosdakarya: Bandung
- Hakim, Luqmanul, 2012. Sejarah Permainan dan Ular Tangga. Diakses dari <http://www.carigold.com/portal/forums/archive/index.php/t-371618.html>
3 April 2018 pukul 10.30
- Hartati, Sofia, Dra. Perkembangan Belajar Pada Anak Usia Dini. Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi, Jakarta: 2008.Pedoman Penilaian di Taman Kanak-Kanak. Jakarta: Direktorat Pembinaan TK dan SD.
- Kementrian Pendidikan Nasional. 2010.
- Mayesty, Mary. 1990. Creative Activites for Young Children 4 th Ed: Play, Development, and Creativity. New York: Delmar Publisher Inc.
- Moeslichatoen. 2004. Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak. Jakarta:PT Rineka Cipta.
- Mulyasa, E. 2012. Manajemen PAUD. Bandung: PT Remaja Rusdakarya
- Permendikbud no 137, 2014. Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini: Jakarta

Permendiknas no 58 tahun 2009 tentang Standar Pendidikan Usia Dini (PAUD).
2012

Satya, 2012. PKM Ular Tangga. Diakses dari
<https://sayasatya.files.wordpress.com/2012/04/PKM-UlarTangga.com>
tanggal 3 April 2018 pukul 11

Seefeldt, Carol dan A. Wasik, Barbara, 2008. Pendidikan Anak Usia Dini
(Menyiapkan Anak Usia Tiga, Empat dan Lima Tahun Masuk Sekolah)
Jakarta: PT Indeks

Sugiyono, 2008. Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif, dan R & D. Alfabeta:
Bandung

_____, 2011. Metode Penelitian Pendidikan. Alfabeta: Bandung

Suhartono, 2005. Pengembangan Keterampilan Bicara Anak Usia Dini. Jakarta:
Depdiknas.

Sujiono, Y. Nurani.2009. Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta:PT
Indeks

Susanto, Ahmad, 2011. Perkembangan anak usia dini, Pengantar Dalam Berbagai
Aspeknya. Kencana: Jakarta

_____, Slamet, 2005. Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini. Hikayat
Publishing: Yogyakarta.

Suyadi, 2014. Teori Pembelajaran Anak Usia Dini. Remaja Rosdakarya:
Bandung

_____ dan Ulfah, Maulidya. M.Pd.I.Konsep Dasar Paud. Remaja Rusdakarya:
Bandung.