

PENINGKATAN KEMAMPUAN LITERASI ANAK USIA DINI MELALUI KONSEP ULAR TANGGA ASMAUL HUSNA

Siti Nurhidayati¹, Imron²

^{1,2} Universitas Muhammadiyah Magelang

E-mail: ¹sitinurhidayati.2703@gmail.com, ²imron1807yes@ummgl.ac.id

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menginvestigasi peningkatan kemampuan literasi anak usia dini khususnya aspek membaca dan menghafal Asmaul Husna dengan memanfaatkan permainan ular tangga yang di buat dengan memanfaatkan lantai dalam ruang bermain dan ruang serbaguna. Desain penelitian ini menggunakan tindakan kelas melalui 2 siklus, setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, refleksi. Pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan adanya kemampuan literasi membaca dan menghafal Asmaul Husna meningkat secara signifikan. Pada pra siklus kemampuan siswa dalam aspek membaca meningkat sebesar 15 %, sedangkan menghafal Asmaul Husna meningkat 15 %. Pada siklus pertama aspek membaca meningkat sebesar 50 % dan sedangkan menghafal Asmaul Husna meningkat sebesar 60 %. Pada siklus ke 2 kemampuan anak dalam aspek membaca meningkat menjadi 85 % dan menghafal Asmaul Husna terjadi peningkatan sebesar 85%. Penelitian ini membuktikan bahwa dengan menggunakan konsep permainan ular tangga literasi membaca siswa meningkat sebesar 70 % dan menghafal Asmaul Husna meningkat 70 %.

Keyword: Bermain, Ular Tangga, Literasi

Abstract: The purpose of this study is to explore the improvement of early childhood literacy skills, particularly reading and memorizing Asmaul Husna by using a game of snakes and ladders by optimizing the floor in the playroom and multipurpose room. This study used classroom action research through two cycles, each cycle consisting of planning, execution, reflection, observation, interview and data collection documentation. The findings showed that the reading and memorization of literacy skills of Asmaul Husna by students increased significantly. The ability of the students to read was 15 percent in the pre-cycle and 15 percent in the memorizing aspect of Asmaul Husna. The reading component increased 50 percent in the first cycle, and memorizing Asmaul Husna got 60 percent. The ability of children to read increased 85 percent in the second cycle and memorizing Asmaul Husna increased by 80 percent. The result showed that 70 percent of the reading aspect was increased by implementing the snake and ladder game concept and memorizing Asmaul Husna got 70 percent increased.

Keyword: Playing, Snake and Ladder Game, Literacy

PENDAHULUAN

Dunia anak adalah dunia bermain. Kata tersebut sering kita dengar dalam dunia anak. Bermain adalah kegiatan yang dilakukan anak-anak dalam kehidupan sehari-hari di waktu dan tempat yang tidak ada batasnya. Bermain haruslah dilaksanakan dengan menyenangkan. Aktivitas bermain dilakukan serius oleh seseorang anak, karena aktivitas bermain yang dicoba oleh anak harus rileks dan aktivitas yang di idamkan serta disenangi (Papalia, 2015).

Bagi Seafeld serta Barbour (Perdani, 2015) kegiatan bermain ialah sesuatu aktivitas yang otomatis pada anak yang menghubungkannya dengan aktivitas orang berusia serta area tercantum di dalamnya imajinasi, penampilan anak dengan memakai segala perasaan, tangan ataupun segala tubuh. Aktivitas bermain yang dicoba anak umumnya bertabiat otomatis penuh imajinatif serta dicoba dengan segenap perasaannya.

Bermain sambil belajar, belajar seraya bermain merupakan salah satu prinsip dalam Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) dimana dalam kegiatan bermain dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan yaitu moral dan agama, kognitif, bahasa, fisik motorik, sosial emosional dan seni (Wulan, 2015). Seluruh aspek tersebut merupakan kemampuan dasar yang harus dimiliki oleh seluruh anak usia dini. Salah satu kemampuan yang sering dijadikan prioritas dalam pemberian stimulasi anak usia dini adalah kemampuan berbahasa yaitu literasi (keaksaraan dan membaca). Kemampuan anak dalam membaca menjadi salah satu kemampuan dasar sebagai bekal untuk melanjutkan dijenjang pendidikan berikutnya.

Bagi Vygotsky (1969) pertumbuhan anak tergantung pada interaksi anak dengan orang lain serta dengan fasilitas tertentu (semacam bahasa) yang disediakan oleh kultur serta menolong membentuk pemikiran dunia anak. Bagi teori ini proses fundamental pendidikan berlangsung lewat interaksi anak dengan seorang yang berpengetahuan, entah itu orang berusia (semacam orang tua ataupun guru) ataupun sahabat sebaya.

Menurut Vygotsky (1986) Tahap psikologi naïf (*naïve psychology*). Pada tahapan kedua (sekitar usia 2 sampai 7 tahun), anak memperlihatkan kondisi *psikologi naïf (naïve psychology)*. Dalam tahapan ini, tata bahasa dan tata kalimat menjadi bagian terpadu dalam pembicaraan anak. Namun yang terpenting adalah bahwa bahasa pada tahapan ini bukan merupakan bagian dari proses pemikiran anak, karena masih bersifat simbolik, mempresentasikan benda-benda dan tidak selalu ide-ide, dan anak tentu saja belum mampu merekayasa ide-ide. Anak menggunakan bahasa untuk mengomunikasikan kebutuhan dan ide-idenya, akan tetapi cara berpikir anak tidak dipengaruhi oleh bahasanya, dan pemikiran anak pun tidak memodifikasi bahasan.

Bagi Smith (2008), game yang sangat baik yakni game yang membagikan donasi pada anak dalam belajar konsep serta kegiatan yang nyata (Janet R Moyles: 4). Game yang baik merupakan yang bisa mengarahkan pada anak keahlian tertentu baik itu bertabiat individual maupun kelompok. Kegiatan yang diberikan dalam bermain merupakan

kegiatan yang bisa membagikan uraian pada anak tentang dunia nyata yang berguna dalam kehidupannya tiap hari.

Media kegiatan bermain anak dalam mengembangkan kemampuan literasi (membaca dan keaksaraan) juga diperlukan sebagai media pembelajaran. Media pendidikan anak usia dini digunakan bersumber pada kebutuhan anak didik supaya modul yang di informasikan jauh lebih gampang dimengerti (Anjani Sudono, 2000). Bermain ular tangga merupakan game yang telah banyak dikenali oleh warga sehingga tidak perlu waktu yang lama buat mengenalkan serta menarangkan nama game ini kepada anak (Sugiwati, 2012). Ular tangga bagaikan media pendidikan yang menarik, anak jadi bahagia, anak terasa bagaikan bermain meski pada realitasnya game ini ialah belajar sembari bermain. Agar lebih menarik dan lebih bermakna dalam permainan ini anak sendirilah yang menjadi menjadi pion. Lantai digunakan sebagai media papan bertujuan agar anak dapat lebih leluasa dalam menjalankan pion pada dirinya. Papan pion yang biasanya menggunakan media gambar sebagai sarana intruksi disetiap kotaknya, penulis menggunakan tulisan sebagai instruksi langsung sebagai konsep literasi.

Pada tanggal 24 Maret 2020 Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia mengeluarkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang pelaksanaan kebijakan Pendidikan Dalam Masa darurat penyebaran covid 19. Surat edaran tersebut menjelaskan bahwa proses belajar dilaksanakan di rumah melalui pembelajaran daring atau jarak jauh (Kemdikbud, 2020). Dengan diterbitkannya surat tersebut menuntut guru berfikir kreatif dalam memberikan pendidikan literasi kepada anak. Salah satunya dengan konsep permainan ular tangga asmaul husna.

Berdasarkan hasil penelitian Handari Permadi (2018), bahwa dengan bermain ular tangga dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak. Selain itu berdasarkan penelitian Nanaik Handayani (2015) melalui media ular tangga dapat meningkatkan kemamuan kognisi anak usia dini. La Hewi (2020) menyatakan bahwa literasi anak pada indikator perkembangan anak dapat mengenal simbol untuk persiapan membaca, anak dapat mengenal huruf awal dari nama benda, menuliskan dan mengucapkan huruf a-z dan anak dapat menuliskan nama sendiri. Seluruh indikator literasi anak tersebut berkembang dengan sangat baik melalui penggunaan permainan dadu literasi.

Pada permaian ular tangga asmaul husna tidak hanya mengembangkan kemampuan anak dalam aspek bahasa (literasi) tetapi seluruh aspek perkembangan bisa distimulasi dengan permainan ini. Aspek perkembangan Nilai Agama dan moral

distimulasi dengan menghafal asmaul husna. Aspek Fisik motorik terstimulasi dengan koordinasi seluruh tubuh dalam memainkan permainan ini. Aspek perkembangan kognitif terstimulasi dengan melempar dadu mengenal konsep angka 1-6 serta konsep angka pada papan ular tangga. Aspek perkembangan bahasa sendiri menjadi prioritas dengan menempel instruksi menggunakan tulisan sebagai pengenalan simbol huruf (literasi awal). Permainan ular tangga asmaul husna ini dilakukan lebih dari satu orang sehingga interaksi anak dapat terjalin dengan lawan main anak itu sendiri. Sebagai upaya membuat permainan ini lebih menyenangkan anak, sebagian papan permainan yang mengharuskan anak sebagai pion mendapatkan hukuman bernyanyi atau bertepuk sesuai nada dalam sebuah lagu sebagai stimulasi dalam aspek seni.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini digunakan guru sebagai upaya melakukan kegiatan pendidikan yang lebih baik (Arikunto, 2012: 20).

Penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui tentang bagaimana upaya meningkatkan kemampuan anak dalam membaca dan menghafal. Penelitian ini akan menjadikan kolaborasi antara peneliti dan guru kelas. Peneliti merencanakan, memantau, mencatat, dan mengumpulkan data, kemudian menganalisa data serta berakhir dengan melaporkan hasil penelitiannya. Sedangkan guru kelas berperan sebagai pelaksana tindakan seperti yang dirancang oleh peneliti.

Subyek penelitian adalah anak usia dini sebanyak 20 siswa TK pada usia 5-6 tahun (kelompok B) dengan target hafalan asmaul husna sebanyak 50 asma asmaul husna. Teknik pengumpulan data observasi. Tujuan peneliti menggunakan teknik observasi adalah agar dapat mengumpulkan data-data aktivitas yang dilaksanakan dan aktivitas siswa pada saat pembelajaran. Aktivitas yang dilaksanakan guru adalah, guru menjelaskan cara bermain dan membacakan setiap ada instruksi serta membacakan asmaul husna pada masing-masing papan (bagi yang belum lancar membaca) serta memberikan stimulasi lanjutan pada anak yang membutuhkan.

Setelah data terkumpul melalui pengamatan, kemudian data dianalisis dengan menggunakan teknik deskriptif kuantitatif menggunakan persentase. Guna mengetahui seberapa keberhasilan kegiatan yang dilakukan setiap siklus. Untuk mengetahui nilai hasilobservasi digunakan rumus:

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

Keterangan :

P : Angka prosentasi
 F : Jumlah prosentasi
 N : Number Of case

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil masing-masing siklus menentukan hasil penelitian. Kriteria anak bisa dikatakan mampu membaca dan menghafal (Berkembang dengan baik) apabila anak mendapatkan penilaian Anak Berkembang sesuai Harapan (BSH) dan Anak Berkembang sangat Baik (BSB) dalam permainan ular tangga asmaul husna ini. Anak dengan penilaian BB (Belum Berkembang) dan MB (Mulai Berkembang) belum termasuk mempunyai perkembangan baik dalam membaca dan menghafal.

Sebelum dilakukan penelitian kemampuan anak dalam membaca dan menghafal asmaul husna dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Hasil Sebelum Siklus

No	Kriteria / Penilaian	Kemampuan membaca	Kemampuan menghafal asmaul husna
1	<i>Berkembang dengan baik</i>	3	3
2	<i>Belum berkembang dengan baik</i>	17	17
3	<i>Prosentase perkembangan</i>	15 %	15 %

Berdasarkan sajian data tabel diatas, siswa yang mengalami perkembangan baik dalam membaca sebesar 3 siswa atau 15% dan menghafal asmaul husna sebesar 3 siswa atau 15%.

Pada pelaksanaan siklus I, siswa telah mulai memainkan permainan ular tangga asmaul husna dengan bantuan orangtua. Hasil yang dapat dicapai pada siklus I adalah:

Tabel 2. Hasil Siklus 1

No	Kriteria / Penilaian	Kemampuan membaca	Kemampuan menghafal asmaul husna
1	<i>Berkembang dengan baik</i>	10	12
2	<i>Belum berkembang dengan baik</i>	10	8
3	<i>Prosentase perkembangan</i>	50 %	60 %

Berdasarkan sajian data tabel diatas, siswa yang mengalami perkembangan baik dalam membaca sebesar 10 siswa atau 50% dan menghafal asmaul husna sebesar 12 siswa atau 60%.

Pada siklus yang ke 2 siswa kembali memainkan permainan ular tangga asmaul husna dan mendapatkan sedikit stimulasi dari orangtua dalam membaca dan menghafal asmaul husna. Hasil dari siklus 2 terjadi peningkatan yang signifikan terhadap perkembangan anak dalam membaca dan menghafal asmaul husna. Hasil dari siklus 2 tersaji didalam tabel berikut :

Tabel 3. Siklus 2

No	Kriteria / Penilaian	Kemampuan membaca	Kemampuan menghafal asmaul husna
1	<i>Berkembang dengan baik</i>	17	17
2	<i>Belum berkembang dengan baik</i>	2	2
3	<i>Prosentase perkembangan</i>	85%	85 %

Berdasarkan sajian data tabel diatas, siswa yang mengalami perkembangan baik dalam membaca sebesar 17 siswa atau 85% dan menghafal asmaul husna sebesar 17 siswa atau 85%.

Kesimpulan hasil data penelitian dengan menggunakan media permainan ular tangga asmaul husna dapat meningkatkan kemampuan anak dalam membaca dan menghafal asmaul husna. Pada kemampuan membaca huruf pra siklus atau tindakan siswa berkembang sebesar 15%, setelah siklus II siswa dalam kemampuan membaca mengalami peningkatan sebesar 85%. Dari data tersebut melalui media permainan ular tangga asmaul husna kemampuan anak dalam membaca huruf meningkat 70%. Pada perkembangan kemampuan menghafal asmaul husna melalui media permainan ular tangga asmaul husna ada peningkatan kemampuan sebesar 70% melihat dari data sebelum siklus sebesar 15% dan peningkatan setelah siklus ke II sebesar 85%.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran menggunakan permainan ular tangga asmaul husna dapat meningkatkan kemampuan anak dalam membaca sekaligus menghafal asmaul husna itu sendiri. Peningkatan kemampuan membaca siswa sebesar 75% dengan melihat hasil pra siklus dan siklus II. Demikian juga pada aspek kemampuan menghafal asmaul husna terdapat peningkatan kemampuan menghafal sebesar 75% melihat data dari pra siklus dan siklus II. Dari hasil penelitian tersebut dapat diambil kesimpulan melalui media permainan ular tangga asmaul husna dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam membaca dan menghafal asmaul husna.

Saran guru senantiasa selalu meningkatkan kemampuannya dalam membuat media pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif.

DAFTAR PUSTAKA

Dari Buku

Tadkiroatun Musfiroh, 2009, Modul 1 Teori dan Konsep Bermain, Yogyakarta, Universitas Terbuka

Dari Jurnal

La Hewi (2020), Pengembangan Literasi Anak Melalui Permainan Dadu Literasi, Jurnal IAIN Kendari: Vol. 8 | No. 1 | Januari – Juni 2020

Jeni Roes Widayati, Rien Safrina, Yetti Supriyati (2020), Alat Permainan Edukatif: Analisis Pengembangan Literasi Sains Anak Usia Dini, Pendidikan Anak Usia Dini, Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 5(1) 2021

Nur Afifah, Sri Hartatik, 2015, Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Terhadap Motivasi Belajar Pada Pelajaran Matematika Kelas II SD Kemala Bhayangkari 1 Surabaya, Journal of Mathematics Education, Science and Technology Vol. 4, No. 2, Desember 2019 Hal 209-216

Rifki Afandi, 2015, Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar, Jurnal Inovasi Pembelajaran, Volume 1, Nomor 1, Mei 2015 Hal 77-89

Ria Fransisca, Sri Wulan, Asep Supena, 2020, Meningkatkan Percaya Diri Anak dengan Permainan Ular Tangga Edukasi, Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Volume 4 Issue 2 (2020) Hal 630-638

Veny Iswantiningtyas, 2017, Penerapan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak, Universitas Nusantara PGRI Kediri, Jurnal Nomor 29

Dari Skripsi/ Thesis/ Disertasi

Handari Permadi. 2018. Pengembangan Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun: Universitas Negeri Jakarta

.Nanik Handayani, 2015, Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Permainan Ular Tangga Anak Kelompok A TK Dharma Wanita Sumberjo Kecamatan Kademangan Kabupaten Blitar Tahun Pelajaran 2014/2015, Universitas Nusantara PGRI Kediri

Ahmad Fahrudy, 2019, Pengembangan Media Ular Tangga Dengan Modifikasi Permainan Monopoli Muatan Pembelajaran IPS Kelas V A SD Negeri Petompon 02 Semarang, Universitas Negeri Semarang