

## **The Development Of Ular Tangga Pohon Misteri Game for Early Reading Activity**

**RIKZA AZHARONA SUSANTI**

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Email: [rikza589@gmail.com](mailto:rikza589@gmail.com)

**DESSY PUTRI WAHYUNINGTYAS**

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Email: [dessyputriwahyuningtyas@gmail.com](mailto:dessyputriwahyuningtyas@gmail.com)

---

*Article received: 31 January 2020, Review process: 23 April 2020,  
Article Accepted: 07 September 2021, Article published: 30 September 2021*

---

### **Abstract**

*One aspect of development that needs to be considered in early childhood is language development, one of which is related to the child's early reading skills. This study aims to develop a game outside the stairs with a mystery tree using used materials for the activity of starting reading the children of group B in Raudhatul Athfal (RA). This study uses a research and development plan that is carried out through procedures: 1. Conducting research and information gathering, 2) Conducting planning, then being evaluated by experts, 3) Developing the initial product form, 4) Conducting small group trials with 6 subjects, 5) Conducting revisions to the initial product, 6) Conducting major field tests with 20 subjects, 7) Conducting revisions to the Instruments product used in the form of a questionnaire containing product designs and products that have been made. The data analysis technique used is qualitative and quantitative analysis in the form of percentages and expert input addressed to three experts including early childhood learning experts, design experts and early childhood practitioners. The results of the development of the quantitative data analysis of large group field tests, obtained percentages, namely: (1) 95% of children easily play games; (2) 100% of children enjoy playing the ladder snake game with a mystery tree; and (3) 100% of children are safe when playing snake and ladder games with mystery trees. Based on the results of the development of the game of snakes and ladders with a mystery tree, it is concluded that this media is interesting, easy and fun and not dangerous for children to do.*

**Keywords:** *development; snake and ladder; mystery tress; read the beginning*

### **Abstrak**

*Salah satu aspek perkembangan yang perlu diperhatikan pada anak usia dini adalah perkembangan bahasa, salah satunya terkait dengan kemampuan membaca permulaan anak. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan permainan ular tangga dengan pohon misteri menggunakan bahan bekas untuk aktivitas membaca permulaan anak kelompok B di Raudhatul Athfal (RA). Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian dan pengembangan yang dilaksanakan melalui prosedur: 1. Melakukan penelitian dan pengumpulan informasi, 2) Melakukan perencanaan, selanjutnya dievaluasi oleh para ahli, 3) Mengembangkan bentuk produk awal, 4) Melakukan uji coba kelompok kecil dengan 6 subjek, 5) Melakukan revisi terhadap produk awal, 6) Melakukan uji lapangan*

---

utama dengan 20 subjek, 7) Melakukan revisi produk Instrumet yang digunakan berupa kuesioner yang berisi tentang rancangan produk dan produk yang telah dibuat. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis kualitatif dan kuantitatif berupa prosentase dan masukan ahli yang ditujukan kepada tiga ahli diantaranya ahli pembelajaran anak usia dini, ahli desain dan praktisi anak usia dini. Hasil pengembangan pada analisis data kuantitatif uji lapangan kelompok besar, diperoleh persentase yaitu: (1) 95% anak mudah melakukan permainan; (2) 100% anak senang melakukan permainan ular tangga dengan pohon misteri; dan (3) 100% anak aman saat melakukan permainan ular tangga dengan pohon misteri. Berdasarkan hasil pengembangan permainan ular tangga dengan pohon misteri, maka disimpulkan bahwa media ini menarik, mudah dan menyenangkan serta tidak berbahaya untuk dilakukan anak.

**Kata Kunci:** pengembangan, permainan ular tangga, pohon misteri, membaca permulaan

## PENDAHULUAN

Masa bermain merupakan kebutuhan anak yang tak terpisahkan dari kehidupannya. Masa yang penting untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak. Anak-anak pada masa usia dini memerlukan berbagai layanan dan bantuan orang dewasa, dari kebutuhan jasmani sampai rohani. Di mana bentuk layanan tersebut diarahkan untuk memfasilitasi pertumbuhan sebagai peletakkan dasar yang tepat bagi pertumbuhan dan perkembangan manusia seutuhnya (Hurlock, 2014). Dalam upaya mengoptimalkan segala kemampuan yang dimiliki anak usia dini yang berdasarkan prinsip PAUD, seharusnya setiap pendidikan anak usia dini memahami setiap tahapan pertumbuhan dan perkembangan karena segenap upaya yang dilakukannya harus berdasarkan pada tahapan tumbuh kembang anak agar mencapai hasil yang optimal (Papalia, 2015). Sehingga pendidik dituntut untuk memahami perkembangan anak didiknya.

Bahasa menjadi syarat penting dalam berkomunikasi. Potensi berbahasa pada anak ini dapat dikembangkan sedini mungkin melalui stimulus yang tepat. Pada rentang usia RA/TK kelompok B, anak sudah memasuki tahapan berfikir logis, seperti yang dijelaskan oleh Piaget, anak mulai mengembangkan kemampuan menerima stimulus secara terbatas. Kemampuan bahasa mulai berkembang, pemikiran masih statis, belum dapat berfikir abstrak, dan kemampuan persepsi waktu dan ruang masih terbatas (Hanafi and Sumitro, 2020). Selain itu, tahapan memahami bahasa pada usia 5-6 tahun ini sudah cukup kompleks, diantaranya: Mengerti beberapa perintah secara bersamaan, Mengulang kalimat yang lebih kompleks, Memahami aturan dalam suatu permainan, dan senang dan menghargai bacaan (Rosalina, 2014). Dengan demikian, akan menjadi masalah apabila pada masa keemasan yang seharusnya, anak tidak memperoleh stimulus yang tepat dan bermakna bagi perkembangannya (Ulfah and Evana, 2018).

Demikian juga dengan pentingnya stimulus yang tepat, sehingga pada usia tersebut (5-6 tahun atau usia RA/TK kelompok B) anak membutuhkan media yang tepat sebagai sarana menyalurkan stimulus sehingga kemampuan membaca anak dapat berkembang pula dengan baik. Adapun kemampuan membaca permulaan ini meliputi kemampuan dasar meliputi kemampuan mengenal huruf, suku kata, kata membaca kalimat dan kemudian kemampuan memaknai kata dan kalimat (Christianti, 2015). Melalui aktivitas permainan, akan mempermudah proses

---

membaca permulaan karena kesan yang menyenangkan dan tanpa paksaan pada anak, yang mana sebelumnya anak di kelompok A lebih banyak bermain daripada kegiatan mengenal atau belajar membaca.

Permainan menjadi hal penting lainnya bagi anak, karena anak memperoleh banyak manfaat dari permainan. Permainan adalah bagian mutlak dari kehidupan anak dan permainan merupakan bagian integral dari proses pembentukan kepribadian anak (M Fadlillah, 2019). Jenis permainan apapun, pada dasarnya memiliki indikasi mampu mengembangkan aspek perkembangan anak usia dini. Namun pengembangan dalam berbagai permainan kurang dilakukan oleh guru di berbagai lembaga pendidikan, terlebih lagi di Raudhatul Athfal (RA). Perlu adanya permainan yang mengandung unsur edukatif dan mampu mengoptimalkan seluruh aspek perkembangan anak (Fitriana, 2018). Guru harus kreatif menyiapkan berbagai permainan edukatif untuk merangsang perkembangan anak.

Permasalahan tersebut diatas, membuat peneliti ingin mengembangkan sebuah permainan yang mampu mengoptimalkan perkembangan anak. Berdasarkan penelitian sebelumnya yang telah dilakukan oleh Dhita tahun 2014 yaitu Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Permainan Ular Tangga di TK B PAUD Permata Bunda Blitar, diperoleh hasil bahwa media permainan Ular Tangga dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak (Ningtyas, 2014). Sehingga dengan pengembangan dan perbaikan, penelitian ini mengembangkan permainan Ular Tangga dengan Pohon Misteri untuk aktivitas membaca permulaan.

Melalui permainan Ular Tangga dengan Pohon Misteri ini anak akan menemukan kata-kata yang sering ditemukan dalam kehidupan sehari-hari sebagai tahap awal dalam membaca. Sehingga aktivitas membaca yang dilakukan akan menyenangkan. Permainan Ular Tangga dengan Pohon Misteri dikembangkan dengan pemanfaatan barang bekas sehingga meringankan pendidik untuk membuat media baru dan tidak mengeluarkan biaya berlebih. Diharapkan pengembangan permainan Ular Tangga dengan Pohon Misteri ini dapat membantu mengembangkan aktivitas membaca permulaan anak kelompok B di RA Syihabuddin Malang.

Penerapan permainan Ular Tangga dengan Pohon Misteri ini merupakan salah satu alternatif aktivitas membaca permulaan bagi anak kelompok B di RA Syihabuddin Malang. Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan permainan Ular Tangga dengan Pohon Misteri yang diharapkan mudah untuk dilakukan, menyenangkan dan yang terpenting tidak membahayakan untuk dilakukan oleh anak. Tersedianya permainan Ular Tangga sebagai media pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan dan kemampuan kreativitas guru sebagai fasilitator dalam pembelajaran membaca permulaan anak serta pengembangan seluruh aspek perkembangan anak.

### **Anak Usia Dini**

Dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) menyiratkan bahwa anak usia dini ialah anak yang berada pada rentang masa usia lahir sampai usia 6 tahun (Istiana, 2014). Senada dengan Undang-Undang Sisdiknas tersebut, Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), Direktorat Jenderal Pendidikan Luar Sekolah dan Pemuda (Ditjen PLSP), Departemen Pendidikan Nasional (Depdiknas), mengemukakan bahwa anak usia dini ialah anak yang berada pada rentang masa usia lahir sampai

---

usia 6 tahun (Khaironi, 2018). Menurut beberapa Undang-Undang di atas, anak usia dini berada pada rentang ketika lahir sampai usia 6 tahun. Rentang usia Raudhatul athfal adalah sama dengan rentang usia Taman Kanak-kanak yaitu rentang usia empat hingga enam tahun. Sehingga dapat disimpulkan bahwasannya anak dalam rentang usia empat hingga enam tahun adalah termasuk Anak Usia Dini dalam Raudhatul Athfal karena payung dibawah Kementerian Agama (Suyadi dan Maulidya Ulfah, 2017).

Anak usia dini memiliki berbagai macam karakteristik yang unik. Karakteristik anak pra sekolah menurut Soegeng adalah suka meniru, ingin mencoba, spontan, jujur, riang, suka bermain, ingin tahu (suka bertanya), banyak gerak, suka menunjukkan akunya (egosentris), dan unik (Huliyah, 2016). Sama halnya dengan anak usia Taman Kanak-kanak, Anak Raudhatul Athfal memiliki karakteristik yang sama karena keduanya berada di rentang usia yang sama yaitu usia empat hingga enam tahun. Karakteristik tersebut seharusnya mendapatkan pelayanan yang maksimal (Darimi, 2018).

### **Permainan**

Permainan sebagai salah satu aktifitas yang membantu anak mencapai perkembangan yang utuh, baik fisik, intelektual, sosial, moral, dan emosional (Hasanah, 2019). Permainan dibagi menjadi 2 pengertian yaitu: Pertama, permainan adalah sebuah aktifitas bermain yang murni mencari kesenangan tanpa mencari menang atau kalah; dan Kedua, permainan diartikan sebagai aktifitas bermain yang dilakukan dalam rangka mencari kesenangan dan kepuasan, namun ditandai pencarian menang atau kalah (Zaleha Damanhuri, 2018). Selanjutnya Morisson memaparkan bahwa permainan adalah cara utama anak untuk terlibat secara aktif dengan lingkungannya dan untuk berpikir dan belajar, permainan memberikan kesempatan praktik dan berpikir, sehingga anak bisa mendapat pengalaman dan belajar lewat semua jenis materi (Imroatun *et al.*, 2020). Hal ini menjelaskan bahwa melalui proses-proses inilah anak-anak mendapat pemahaman tentang dunia mereka dan belajar tentang cara kerja benda-benda.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa permainan adalah aktivitas yang dilakukan untuk mencari kesenangan serta kepuasan yang membantu anak mencapai perkembangan yang utuh, baik fisik, intelektual, sosial, moral, dan emosional sekaligus memberikan kesempatan praktik dan berpikir, sehingga anak bisa mendapat pengalaman dan belajar lewat semua jenis materi. Dengan demikian, permainan sangat cocok untuk meningkatkan kemampuan membaca anak, karena dengan permainan anak bisa belajar segala hal dan sekaligus meningkatkan seluruh aspek perkembangan anak.

Jean Piaget mengemukakan tahapan perkembangan bermain usia kelompok B yang termasuk pada tahapan Permainan Simbolik sebagai berikut ini, di mana permainan *Simbolik* ( $\pm$  2-7 tahun) merupakan ciri periode *pra – operasional* yang ditemukan pada usia 2-7 tahun ditandai dengan bermain khayal dan bermain pura-pura (Wiresti and Na'imah, 2020). Pada masa ini anak lebih banyak bertanya dan menjawab pertanyaan, mencoba berbagai hal berkaitan dengan konsep angka, ruang, kuantitas dan sebagainya. Berdasarkan tahapan bermain menurut Piaget dapat dipahami, bahwasannya permainan ular tangga dapat dikategorikan dalam permainan yang dapat dilakukan oleh anak pada tahap permainan simbolik yang menjadi ciri periode *pra – operasional* di mana anak lebih

---

banyak bertanya dan menjawab pertanyaan, mencoba berbagai hal yang berkaitan dengan konsep angka, ruang, kuantitas dan sebagainya (Mawarni Purnamasari and Na'imah, 2020). Dalam permainan ular tangga dengan pohon misteri, anak dapat menjawab pertanyaan ataupun membaca kata yang terdapat pada pohon misteri namun secara simbolik dengan cara yang menyenangkan.

### **Ular Tangga dengan Pohon Misteri**

Ular tangga adalah permainan yang menggunakan dadu untuk menentukan berapa langkah yang harus dijalani bidak (Nur'aini, 2017). Permainan ini masuk dalam kategori "*board game*" atau permainan papan sejenis dengan permainan monopoli, halma, ludo, dan sebagainya. Papan berupa gambar petak-petak yang terdiri dari 10 baris dan 10 kolom dengan nomor 1-100, serta bergambar ular dan tangga (Nur Hidayah, 2020). Senada dengan pengertian sebelumnya, Ular tangga memiliki definisi yakni permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh 2 orang atau lebih. Papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak digambar sejumlah "tangga" dan "ular" yang menghubungkannya dengan kotak lain. Permainan ini diciptakan pada tahun 1870. Tidak ada papan permainan standar dalam ular tangga, setiap orang dapat menciptakan papan mereka sendiri dengan jumlah kotak, ular dan tangga yang berlainan (Putri, 2019).

Diperkuat dengan pengertian ular tangga menurut Sriningsih bahwa permainan ular tangga dapat diberikan untuk anak usia 5-6 tahun dalam rangka menstimulasi berbagai bidang pengembangan seperti kognitif, bahasa dan social (Reni Amiliya, 2019). Keterampilan berbahasa yang dapat distimulasi melalui permainan ini misalnya kosa kata, naik-turun, maju mundur, ke atas ke bawah dan lain sebagainya (Tarigan, 2015). Keterampilan sosial yang dilatih dalam permainan ini di antaranya kemauan mengikuti dan mematuhi aturan permainan, bermain secara bergiliran. Keterampilan kognitif-matematika yang terstimulasi yaitu menyebutkan urutan bilangan, mengenal lambang dan konsep bilangan (Hartanto *et al.*, 2016).

Dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan, permainan ular tangga adalah permainan dengan papan bergambar ular dan tangga yang dimainkan oleh dua orang atau lebih menggunakan dadu. Permainan ular tangga dengan pohon misteri dikembangkan untuk memfasilitasi aktivitas yang berkaitan dengan kemampuan membaca permulaan. Melalui permainan ular tangga yang aman dan menyenangkan dapat meningkatkan salah satu aspek perkembangan yaitu bahasa anak.

### **Kemampuan Membaca Permulaan**

Tujuan membaca mencakup: (1) kesenangan, (2) menyempurnakan membaca nyaring, (3) menggunakan strategi tertentu, (4) memperbaharui pengetahuannya tentang suatu topik, (5) mengaitkan informasi baru dengan informasi yang telah diketahuinya, (6) memperoleh informasi untuk laporan lisan atau tertulis, (7) menginformasikan atau menolak prediksi, (8) menampilkan suatu eksperimen atau mengaplikasikan informasi yang diperoleh dari suatu teks dalam beberapa cara lain dan mempelajari tentang struktur teks, (9) menjawab pertanyaan-pertanyaan yang spesifik (Mulyati and Nugrahani, 2019).

Kemampuan membaca merupakan dasar untuk menguasai berbagai bidang studi. Jika anak pada usia sekolah permulaan tidak segera memiliki kemampuan membaca maka ia akan mengalami banyak kesulitan dalam mempelajari berbagai bidang studi pada kelas-kelas berikutnya (Hadini, 2017). Membaca merupakan

---

langkah awal untuk mempelajari banyak hal, sehingga anak diharuskan belajar membaca agar ia dapat membaca untuk belajar banyak hal disekitarnya.

Rukayah menyatakan bahwa anak atau siswa dikatakan berkemampuan membaca permulaan jika dia dapat membaca dengan lafal dan intonasi yang jelas, benar dan wajar, serta lancar dalam membaca dan memperhatikan tanda baca (Yeni Lestari, 2019). Pengajaran membaca permulaan lebih ditekankan pada pengembangan kemampuan dasar membaca. Siswa dituntut untuk dapat menyuarakan huruf, suku kata, kata dan kalimat yang disajikan dalam bentuk tulisan ke dalam bentuk lisan (Djamilatun, 2021).

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan membaca permulaan adalah kesanggupan siswa membaca dengan lafal dan intonasi yang jelas, benar dan wajar serta memperhatikan tanda baca. Dan permainan ular tangga dengan pohon misteri merupakan salah satu pengembangan kemampuan membaca permulaan pada anak.

## **METODOLOGI**

Penelitian dan pengembangan ini menggunakan model pengembangan Borg and Gall "*research and development is a process used to develop and validate educational products*" (Putra et al., 2020). Artinya penelitian dan pengembangan ini digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, serta menguji keefektifan produk tersebut. Produk yang dikembangkan nantinya adalah produk yang layak, menarik, dan telah divalidasi oleh ahli materi dan ahli media (Darmadi, 2013). Sehingga dapat diterapkan sebagai sumber dan media pembelajaran di kelas.

Penelitian dan pengembangan ini dilakukan pada kelompok B RA Syihabudin Malang dengan jumlah 20 anak. Sedangkan guru RA Syihabudin sebagai mediator pelaksanaan aktivitas bermain. Produk yang dihasilkan nanti berupa pengembangan media ular tangga dengan pohon misteri guna membantu aktivitas membaca permulaan anak. Media yang dihasilkan nantinya memanfaatkan penggunaan bahan bekas sehingga memudahkan guru maupun para pendidik lain nantinya untuk menerapkan permainan ini.

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini berupa data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif berupa angka yang diperoleh dari lembar validasi para ahli, untuk mengetahui presentase kebutuhan produk yang akan dikembangkan serta data uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan kelompok besar. Sedangkan data kualitatif berupa saran dan masukan dari validator dan data uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan (kelompok besar) melalui observasi (Susetyo, 2010) pada saat kegiatan permainan ular tangga dengan pohon misteri berlangsung melalui pengamatan anak saat melakukan aktivitas yaitu permainan yang mudah melakukan, tidak berbahaya bagi anak dan yang terpenting anak senang melakukannya. Komentar, saran dan jawaban dari validator serta subjek uji coba tersebut dijadikan sebagai bahan pertimbangan untuk memperbaiki produk.

Instrumen teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini berupa lembar observasi dan kuesioner (Sugiyono, 2019). Kuesioner digunakan untuk pengumpulan data kuantitatif antara lain: 1) lembar validasi untuk validator ahli media dan ahli materi pembelajaran; dan 2) lembar angket untuk menilai respon anak melalui observasi. Lembar validasi dan angket anak yang digunakan

dalam penelitian ini terdiri atas dua bagian yaitu: a) evaluasi ahli pembelajaran, evaluasi ahli desain dan evaluasi praktisi anak usia dini; b) uji kelompok kecil dan uji kelompok besar. Pendekatan kualitatif digunakan untuk pengumpulan data antara lain: a) dari para ahli berupa saran, masukan, dan tanggapan terhadap rancangan produk; b) observasi pelaksanaan permainan terhadap subjek uji coba.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini dilakukan secara partisipatif melibatkan ahli materi, ahli media pembelajaran, dan Praktisi PAUD (Rijali, 2019). Evaluasi kegiatan dilakukan selama tiga kali (Suharsimi, 2013), meliputi: (1) evaluasi tema pembelajaran membaca permulaan yang dilakukan oleh ahli materi; (2) evaluasi media pengembangan ular tangga dengan pohon misteri oleh ahli media pembelajaran, dan (3) evaluasi perkembangan anak oleh guru Raudhatul Athfal.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian dan pengembangan ini dikembangkan dan dikaji melalui proses mulai dari analisis kebutuhan, pembuatan rancangan produk hingga produk akhir, melalui validasi dan revisi. Uji coba dilakukan dengan tinjauan ahli pembelajaran PAUD, ahli desain PAUD, uji coba kelompok kecil dan uji lapangan kelompok besar. Produk permainan ular tangga dengan pohon misteri yang telah dikembangkan adalah: (1) media papan permainan ular tangga didesain dari *Start* (mulai) hingga *finish* (selesai) yang terdiri dari kolom A hingga Z; (2) menggunakan media bahan bekas untuk membuat pohon misteri dan dadu yang dilapisi kertas sukung; (3) menggunakan kertas manila bekas untuk membuat kartu kata dan kartu perintah yang dilapisi laminating. Berdasarkan hasil observasi terhadap aktivitas permainan ular tangga dengan pohon misteri menggunakan bahan bekas untuk aktivitas membaca permulaan diperoleh temuan-temuan yaitu permainan mudah dilakukan, menyenangkan dan tidak berbahaya untuk anak kelas B di RA Shihabuddin Malang.

Produk pengembangan ini sebagai media aktivitas membaca permulaan, memiliki beberapa kelebihan: (1) aspek bahasa pada aktivitas membaca permulaan anak semakin berkembang; (2) Aspek Kognitif: menyebut huruf A-Z, berfikir, membedakan kartu kata dan atau kartu perintah, berhitung; (3) aspek motorik: melempar dadu, menempel kartu pada pohon misteri dan berjalan diatas papan ular tangga; (4) Aspek Sosial-Emosional: Bersabar mengantri atau menunggu giliran, percaya diri, kehati-hatian saat bermain; (5) Aspek Seni meliputi: membedakan warna, meyanyikan lagu; (6) Permainan ular tangga dapat dilakukan di dalam kelas maupun di luar kelas; (7) Bahan-bahan yang digunakan dari bahan bekas sehingga cukup murah dan mudah diperoleh di lingkungan sekolah. Berikut ini adalah penjabaran secara rinci terkait hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan.

### **Analisis Kebutuhan Produk Pengembangan**

Analisis kebutuhan awal melalui observasi diperoleh temua bahwa: 1) tidak ditemukannya permainan yang menunjang membaca permulaan bagi anak, semua kegiatan terkait dengan membaca permulaan dilakukan hanya saat kegiatan belajar di kelas, 2) masa transisi dari kelas sebelumnya kepada RA kelas B yang terjeda lama karena liburan semester yang panjang menyebabkan anak perlu pendekatan lebih untuk membaca permulaan dengan pendekatan yang menyenangkan. 3) anak kurang antusias untuk memulai pembelajaran membaca

permulaan di dalam kelas, sehingga 17 dari 20 anak cepat jenuh dan enggan memperhatikan penjelasan dari guru. 4) 3 dari 20 anak tidak mengikuti perintah dari guru. 5) 2 dari 20 anak tidak menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru.

Hasil wawancara terhadap guru diperoleh temuan bahwa: 1) pembelajaran membaca permulaan dengan media ular tangga belum pernah dilakukan di sekolah tersebut, 2) guru setuju jika dikembangkan pembelajaran membaca permulaan dengan permainan ular tangga menggunakan bahan bekas di sekolah tersebut.

### **Hasil Pengembangan Permainan Ular Tangga dengan Pohon Misteri**

Permainan ular tangga dengan pohon misteri merupakan pengembangan permainan ular tangga yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan membaca permulaan anakkelompok B - RA Shihabuddin. Pada permainan ini tahapan kemampuan membaca anak dapat dikembangkan, diantaranya: kemampuan membaca permulaan berupa kemampuan dasar mengenal huruf, suku kata, kata membaca kalimat dan kemudian kemampuan memaknai kata dan kalimat.

#### **1. Manfaat Permainan**

Manfaat permainan ular tangga adalah memberikan kesempatan ada anak untuk melatih kemampuan membaca permulaan berupa kemampuan dasar mengenal huruf, suku kata, membaca kalimat, dan memaknai kata dan kalimat dengan permainan yang menarik juga menyenangkan sehingga diharapkan anak tertarik mengikuti permainan ular tangga dari awal hingga selesai.

#### **2. Langkah-langkah Permainan Ular Tangga Dengan Pohon Misteri.**

##### **a. Kegiatan guru**

- 1) Mempersiapkan peralatan/media yang digunakan
- 2) Memperkenalkan satu persatu alat permainan yang akan digunakan serta kegunaannya.
- 3) Memberikan contoh tentang cara melakukan permainan yang akan dilakukan oleh anak.
- 4) Membimbing dan memotivasi anak dalam melaksanakan kegiatan.
- 5) Mengevaluasi kegiatan yang dilakukan oleh anak dengan alat penilaian unjuk kerja.

##### **b. Kegiatan anak**

- 1) Anak berbaris di lapangan kemudian berdoa dan bernyanyi sebelum melakukan permainan.
- 2) Anak dibagi beberapa kelompok dengan masing-masing kelompok terdiri atas 3 orang. Satu orang bertugas berjalan di atas papan ular tangga, satu orang bertugas melempar dadu, dan satu anak lagi bertugas mengambil kartu kata/ kartu perintah kemudian ditempel pada pohon misteri.
- 3) Pada papan ular tangga, anak berjalan sesuai dengan jumlah angka yang muncul setelah dadu dilempar. Jika berhenti pada kotak yang bergambar tangga, maka mendapat kesempatan naik ke kotak bergambar tangga namun jika berhenti pada kotak yang bergambar ular maka anak harus turun ke kotak yang bergambar kepala ular.
- 4) Anak yang bertugas melempar dadu harus menyebut bilangan yang muncul dari dadu tersebut dan menyebutkan pada kotak huruf apakah

temannya berhenti, lalu menyampaikan pada teman yang bertugas mengambil kartu kata.

- 5) Anak yang bertugas mengambil kartu di dalam box, kemudian membaca gambar/ huruf/ kalimat tersebut dan menempelkannya pada pohon misteri.
- 6) Permainan dimulai dari *start* dan berhenti pada *finish*. Pemain yang terlebih dahulu sampai di *finish* adalah pemenang dari permainan ular tangga.
- 7) Anak berdoa setelah selesai melakukan kegiatan permainan ular tangga.

### **Penyajian Data Uji Coba**

Berdasarkan pengumpulan data dari kajian uji coba Pengembangan Permainan Ular Tangga dengan Pohon Misteri Menggunakan Bahan-bahan Bekas untuk Membaca Permulaan anak kelompok B – RA Shihabuddin Malang, di bawah ini akan disajikan data hasil evaluasi dari para ahli, hasil uji coba kelompok kecil, hasil uji lapangan (kelompok besar). Data hasil evaluasi dari para ahli diperoleh dari hasil evaluasi ahli pembelajaran anak usia dini, ahli desain dan praktisi pendidikan anak usia dini (guru RA). Data uji coba kelompok kecil dan uji lapangan (kelompok besar) diperoleh dari pelaksanaan permainan ular tangga di RA Shihabuddin Malang.

#### **1. Data Evaluasi Ahli**

Rancangan produk permainan ular tangga dengan pohon misteri pada penelitian dan pengembangan ini di evaluasi oleh tiga orang ahli, diantaranya ahli pembelajaran anak usia dini, ahli desain dan praktisi pendidikan anak usia dini (guru RA) yang berupa data kuantitatif dan data kualitatif.

##### **a. Data Evaluasi Ahli Pembelajaran Anak Usia Dini**

Data evaluasi ahli dari satu orang ahli pembelajaran anak usia dini, diperoleh hasil yaitu 100%. Sehingga dinyatakan baik dan layak untuk digunakan dengan memperhatikan data kualitatif berupa saran dan masukan dari ahli terhadap hasil pengembangan permainan ular tangga dengan pohon misteri yaitu:

- 1) Kondisikan anak pada sikap berdoa yang baik sebelum dan sesudah memulai permainan.
- 2) Aktivitas permainan ular tangga diharapkan bisa diterapkan untuk semua aspek perkembangan, meskipun fokus utama pada membaca permulaan anak.
- 3) Terapkan mengantri/ bergantian saat bermain supaya anak lebih mampu untuk bersabar menunggu giliran dan berbagi.
- 4) Permainan tersebut belum dinyatakan menyenangkan bagi anak, apabila belum ditanyakan kepada anak tentang perasaannya setelah bermain dengan permainan tersebut.

##### **b. Data Evaluasi Ahli Desain**

Data evaluasi ahli dari satu orang ahli desain media permainan, diperoleh hasil yaitu 100%. Sehingga dinyatakan baik dan layak untuk digunakan. Selain itu terdapat data kualitatif berupa saran-saran dan masukan dari ahli desain terhadap hasil pengembangan permainan ular tangga dengan pohon misteri yaitu:

- 1) Jika papan ular tangga dibuat dari kardus bekas, sebaiknya dilapisi dengan plastik bening supaya saat digunakan tidak luntur dan lebih awet.
- 2) Kata START dan FINISH sebaiknya diganti dengan bahasa Indonesia yang baik dan benar menjadi MULAI dan SELESAI.
- 3) Bubuhkan tanda panah pada semua kolom di papan ular tangga untuk mempermudah anak memahami alur jalannya permainan.
- 4) Warna bingkai diganti yang lebih mencolok dan menarik supaya tidak dominan warna hijau pada papan ular tangga.

### **c. Data Evaluasi Praktisi Pendidikan Anak Usia Dini (Guru RA)**

Data evaluasi dari ahli yang merupakan salah satu orang praktisi dalam pendidikan anak usia dini, diperoleh hasil sebesar 100%. Hal tersebut berarti menyatakan bahwa media yang diujicobakan sudah baik dan layak untuk digunakan.

## **2. Data Uji Coba Kelompok Kecil**

Hasil uji coba kelompok kecil terhadap produk awal permainan ular tangga dengan pohon misteri menggunakan bahan bekas untuk aktivitas membaca permulaan anak kelompok B di RA Shihabuddin Malang diperoleh hasil observasi terkait aspek kemudahan, kesenangan dan keamanan anak dalam melakukan permainan ular tangga dengan pohon misteri. Pengisian data dilakukan oleh asisten peneliti dengan melakukan observasi. Adapun data uji coba kelompok kecil terkait dengan aspek kemudahan adalah 89,17% untuk jawaban mudah dan 10,83% untuk jawaban tidak mudah. Sedangkan data uji kelompok kecil terkait aspek kesenangan anak terhadap permainan sebesar 100%. Selain itu, data uji kelompok kecil terkait aspek keamanan anak terhadap permainan diperoleh prosentase sebesar 100%. Sehingga dinyatakan baik dan layak untuk digunakan.

## **3. Data Uji Lapangan (Kelompok Besar)**

Data uji coba kelompok besar terhadap uji lapangan permainan ular tanggadengan pohon misteri untuk aktifitas membaca permulaan anak kelompok B RA Shihabuddin dengan subyek sebanyak 20 anak diperoleh berdasarkan observasi selama proses kegiatan terkait aspek kemudahan, kesenangan dan keamanan anak saat melakukan permainan ular tangga. Pengisian data dilakukan oleh pembantu lapangan dengan melakukan observasi. Adapun data uji kelompok besar terkait dengan aspek kemudahan adalah 100%. Sedangkan data uji kelompok besar terkait aspek kesenangan anak terhadap permainan sebesar 100%. Selain itu data uji kelompok besar terkait aspek keamanan anak terhadap permainan yaitu 100%. Sehingga dinyatakan baik dan layak untuk digunakan.

## **Analisis Data**

### **1. Hasil Analisis Evaluasi dari Para Ahli**

#### **a. Hasil Analisis Ahli Pembelajaran Anak Usia Dini**

Dari 13 poin yang di evaluasi terkait aspek pembelajaran anak anak usia dini, dinyatakan 100% setuju dengan rancangan produk permainan ular tangga dengan pohon misteri. Sehingga rancangan produk tersebut layak untuk digunakan dengan memperhatikan saran dari ahli pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Kondisikan anak pada sikap berdoa yang baik sebelum dan sesudah memulai permainan.
- 2) Aktivitas permainan ular tangga diharpkn bisa diterapkan untuk semua aspek perkembangan, meskipun fokus utama pada membaca permulaan anak.
- 3) Terapkan mengantri/bergantian saat bermain supaya anak lebih mampu untuk bersabar menunggu giliran dan berbagi.
- 4) Permainan tersebut belum terlihat menyenangkan pada anak apabila belum ditanyakan kepada anak tentang perasaannya setelah bermain.

**b. Hasil Analisis Ahli Desain**

Dari 12 poin yang di evaluasi terkait aspek desain media permainan ular tangga, dinyatakan 100% setuju dengan rancangan produk permainan ular tangga dengan pohon misteri. Sehingga rancangan produk tersebut layak untuk digunakan dengan memperhatikan saran dari ahli pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Jika papan ular tangga dibuat dari kardus bekas, sebaiknya dilapisi dengan plastik bening supaya saat digunakan tidak luntur dan lebih awet.
- 2) Kata START dan FINISH sebaiknya diganti dengan bahasa Indosesia yang baik dan benar menjadi MULAI dan SELESAI.
- 3) Bubuhkan tanda panah pada semua kolom di papan ular tangga untuk mempermudah anak memahami alur jalannya permainan.
- 4) Warna bingkai diganti yang lebih mencolok dan menarik supaya tidak dominann warna hijau pada papan ular tangga.

**c. Hasil Analisis Praktisis Pendidikan Anak Usia Dini (Guru RA)**

Dari 16 poin yang di evaluasi terkait pendidikan anak anak usia dini, dinyatakan 100% setuju dengan rancangan produk permainan ular tangga dengan pohon misteri dan tidak menambahkan saran atau masukan terhadap rancangan produk.

**Revisi Produk**

Rancangan produk permainan ular tangga dengan pohon misteri menggunakan bahan bekas, berdasarkan saran dari ahli desain diperlukan revisi sebagai berikut:

1. Jika papan ular tangga dibuat dari kardus bekas, sebaiknya dilapisi dengan plastik bening supaya saat digunakan tidak luntur dan lebih awet.
2. Kata START dan FINISH sebaiknya diganti dengan bahasa Indosesia yang baik dan benar menjadi MULAI dan SELESAI.
3. Bubuhkan tanda panah pada semua kolom di papan ular tangga untuk mempermudah anak memahami alur jalannya permainan.
4. Warna bingkai diganti yang lebih mencolok dan menarik supaya tidak dominann warna hijau pada papan ular tangga.

Dari beberapa masukan di atas, maka hasil revisi dari papan ular tangga dalam permainan ular tangga dengan pohon misteri menggunakan bahan bekas, adalah sebagai berikut:



**Gambar 1 Papan Ular Tangga**

## **SIMPULAN**

Penelitian dan pengembangan ini dilaksanakan di RA Syihabudin Malang dengan subyek penelitian yaitu 20 anak kelompok B. Produk yang dihasilkan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah permainan ular tangga dengan pohon misteri. Media yang digunakan menggunakan bahan bekas sehingga memudahkan guru dalam membuatnya. Produk ini telah dikembangkan dan dikaji melalui beberapa proses diantaranya: analisis kebutuhan, pembuatan rancangan produk hingga produk akhir, hingga validasi dan revisi untuk mendapatkan produk yang maksimal. Uji coba dilakukan langkah demi langkah dengan tinjauan ahli pembelajaran pendidikan anak usia dini, ahli desain dan praktisi pendidikan anak usia dini, uji coba kelompok kecil dan uji lapangan kelompok besar. Berdasarkan hasil observasi terhadap aktivitas permainan ular tangga dengan pohon misteri menggunakan bahan bekas untuk aktivitas membaca permulaan, diperoleh temuan-temuan yaitu permainan mudah dilakukan, mudah dipahami, menyenangkan, tidak berbahaya serta dapat membantu aktivitas belajar yaitu membaca permulaan untuk anak kelas B di RA Shihabuddin Malang.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Christianti, M. (2015) 'Membaca dan Menulis Permulaan Untuk Anak Usia Dini', *Jurnal Pendidikan Anak*. doi: 10.21831/jpa.v2i2.3042.
- Darimi, I. (2018) 'AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak Pendidikan Karakter Islami Anak Usia Dini Di Paud Seuramoe Jaya', *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak*.
- Darmadi, H. (2013) *Metode Penelitian Pendidikan Dan Pengembangan, Bandung*.
- Djamilatun, D. (2021) 'Peningkatan Kemampuan Membaca melalui Metode Suku Kata Berbantuan Kartu Bergambar pada Siswa Kelas I SD Negeri Becirongengor Wonoayu Sidoarjo', *Jurnal Pendidikan Tambusai*.
- Fitriana, S. (2018) 'Peranan Permainan Edukatif Dalam Menstimulasi

- Perkembangan Kognitif ANAK', *Al Fitrah: Journal Of Early Childhood Islamic Education*. doi: 10.29300/alfitrah.v1i2.1339.
- Hadini, N. (2017) 'Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini melalui Kegiatan Permainan Kartu Kata di TK Al-Fauzan Desa Ciharashas Kecamatan Cilaku Kabupaten Cianjur', *Jurnal Empowerment*.
- Hanafi, I. and Sumitro, E. A. (2020) 'Perkembangan Kognitif Menurut Jean Piaget Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran', *Alpen: Jurnal Pendidikan Dasar*. doi: 10.24929/alpen.v3i2.30.
- Hartanto, F. et al. (2016) 'Pengaruh Perkembangan Bahasa Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 1-3 Tahun', *Sari Pediatri*. doi: 10.14238/sp12.6.2011.386-90.
- Hasanah, U. (2019) 'Penggunaan Alat Permainan Edukatif (Ape) Pada Taman Kanak-Kanak Se-Kota Metro', *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak*. doi: 10.24235/awlady.v5i1.3831.
- Huliyah, M. (2016) 'Hakikat Pendidikan Anak Usia Dini', *As-Sibyan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Hurlock, E. (2014) *Perkembangan Anak Edisi Keenam Jilid I. Jakarta, Penerbit Erlangga*.
- Imroatun, I. et al. (2020) 'Kajian Literatur Pengasuhan Anak Usia Dini Dalam Islam', *As-Sibyan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Istiana, Y. (2014) 'Konsep-Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini', *Didaktika*.
- Khaironi, M. (2018) 'Perkembangan Anak Usia Dini', *Jurnal Golden Age*. doi: 10.29408/goldenage.v2i01.739.
- M Fadlillah (2019) *Bermain & Permainan anak usia dini, pranadamedia grub*.
- Mawarni Purnamasari and Na'imah, N. (2020) 'Peran Pendidik dalam Konsep Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini', *Jurnal Pelita PAUD*. doi: 10.33222/pelitapaud.v4i2.990.
- Mulyati, D. and Nugrahani, F. (2019) 'Pengembangan Bahan Ajar Membaca Permulaan Berbasis Media Flash Card Variatif Untuk Sekolah Dasar', *Pengembangan Bahan Ajar Membaca*.
- Ningtyas, D. P. (2014) 'Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Permainan Ular Tangga', *Jurnal Pendidikan Usia Dini*.
- Nur'aini, E. (2017) 'Menumbuhkan Kebiasaan Membaca Buku Pelajaran melalui Media Ular Tangga', *Briliant: Jurnal Riset dan Konseptual*. doi: 10.28926/briliant.v2i4.58.
- Nur Hidayah, A. (2020) 'Strategi Pengembangan Kemampuan Membaca Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Permainan Ular Tangga', *Incrementapedia: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. doi: 10.36456/incrementapedia.vol2.no02.a3013.
- Papalia, D. E. (2015) 'Human Development (Psikologi Perkembangan)', *Cetakan ke-1*.
- Putra, D. D. et al. (2020) 'Kupas Tuntas Penelitian Pengembangan Model Borg & Gall', *Wahana Dedikasi: Jurnal PkM Ilmu Kependidikan*. doi: 10.31851/dedikasi.v3i1.5340.
- Putri, S. N. A. (2019) 'Pengaruh Permainan Ular Tangga Kata Besar Modifikasi Terhadap Kemampuan Membaca Anak Di Tk Islam Khairaummah', *Jurnal Ilmiah Pesona PAUD*. doi: 10.24036/104538.
- Reni Amiliya, A. D. M. D. (2019) 'Permainan Ular Tangga Bagi Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun', *Jurnal Al-Abyadh*.

- Rijali, A. (2019) 'Analisis Data Kualitatif [Qualitative Data Analysis]', *Alhadharah: Jurnal Ilmu Dakwah*.
- Rosalina, A. (2014) 'Peningkatan Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Bermain', *Psycho Idea*.
- Sugiyono (2019) *Metode Penelitian Pendidikan, Bandung: Alfabeta*.
- Suharsimi, A. (2013) 'Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan', *Jakarta: Bumi Aksara*.
- Susetyo, B. (2010) 'Statistika untuk analisis data penelitian', *Bandung: Refika Aditama*.
- Suyadi dan Maulidya Ulfah (2017) *Konsep Dasar PAUD*. PT Remaja Rosdakarya Bandung.
- Tarigan, H. G. (2015) *Berbicara: Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*, Penerbit Angkasa.
- Ulfah, M. and Evana, E. (2018) 'Peningkatan Kemampuan Komunikasi Melalui Permainan Memasangkan Gambar Dengan Kata Di Taman Kanak-Kanak Cirebon', *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak*. doi: 10.24235/awлады.v4i1.2656.
- Wiresti, R. D. and Na'imah, N. (2020) 'Aspek Perkembangan Anak : Urgensitas Ditinjau dalam Paradigma Psikologi Perkembangan Anak', *Aulad : Journal on Early Childhood*. doi: 10.31004/aulad.v3i1.53.
- Yeni Lestari, N. G. A. M. (2019) 'Stimulasi Membaca Permulaan Anak Usia Dini', *Pratama Widya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. doi: 10.25078/pw.v3i2.731.
- Zaleha Damanhuri (2018) 'Perkembangan Main Dalam Kalangan Kanak-Kanak Awal', *Jurnal Sains Sosial, Malaysian Journal of Social Sciences*.