

## **MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA HURUF HIJAIYAH MELALUI PERMAINAN ULAR TANGGA IQRO' PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI PAUD DARUSSALAM DUSUN TIRTA MULYA KABUPATEN BUNGO**

**Siska Irmayati<sup>1</sup>, Prengki Ade Candra<sup>2</sup>, Ulfa Adilla<sup>3</sup>**

siskairmayanti36@gmail.com<sup>1</sup>, prengkipasca13@gmail.com<sup>2</sup>, adillahasan@gmail.com<sup>3</sup>.

<sup>1,2</sup>PIAUD, Institut Agama Islam Yasni Bungo, Indonesia.

<sup>3</sup>PGMI, Institut Agama Islam Yasni Bungo, Indonesia.

*Korespondensi: adillahasan@gmail.com; Telp.: 082261335044*

Submit: 14/06/2022

Review: 02/08/2022 s.d 25/08/2022

Publish: 03/09/2022

### **Abstract**

This study aims to improve the ability to read hijaiyah letters through iqro ladder snake games in children aged 5-6 years in PAUD Darussalam in Tirta Mulya Hamlet. The ability to read hijaiyah letters studied is to read hijaiyah letters randomly and to distinguish hijaiyah letters with similar shapes. This type of research is collaborative classroom action research. The subjects of this study were 16 children aged 5-6 years group B consisting of 9 girls and 7 boys. The object of research is the ability to read hijaiyah letters using the snakes and ladders game. Data collection techniques through observation and Interview. The data analysis technique used was descriptive qualitative and quantitative. Indicators of success in this study are said to be successful if the ability to read hijaiyah letters of children with good categories has reached a minimum percentage of 75%.

**Keywords:** *Reading Ability, Early Childhood, Game of Ladder Snakes*

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan membaca huruf hijaiyah melalui permainan ular tangga iqro pada anak usia 5-6 tahun di PAUD Darussalam Dusun Tirta Mulya. Kemampuan membaca huruf hijaiyah yang diteliti adalah membaca huruf hijaiyah secara acak dan membedakan huruf hijaiyah yang bentuknya hampir mirip. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas kolaboratif. Subyek penelitian ini adalah 16 anak usia 5-6 tahun kelompok B yang terdiri dari 9 anak perempuan dan 7 anak laki-laki. Obyek penelitian adalah kemampuan membaca huruf hijaiyah menggunakan permainan ular tangga. Teknik pengumpulan data melalui observasi dan wawancara. Teknik analisis data yang dilakukan secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Indikator keberhasilan pada penelitian ini dikatakan berhasil apabila kemampuan membaca huruf hijaiyah anak dengan kategori baik sudah mencapai persentase minimal sebesar 75%.

**Kata kunci:** *Kemampuan membaca, Anak Usia Dini, Permainan Ular Tangga*

## PENDAHULUAN

Anak memiliki karakteristik tertentu yang tidak sama dengan orang dewasa dan memiliki pola perkembangan dan kebutuhan tertentu pula. Anak masih sangat memerlukan bimbingan dan pengawasan dari orang tua. Namun apabila orang tua mempercayakan pendidikan dan bimbingan anaknya pada lembaga pendidikan, maka lembaga pendidikan tersebutlah yang bertanggung jawab memberikan pendidikan dan bimbingan kepada anak, lembaga pendidikan itu meliputi lembaga Nonformal yang sering disebut dengan pendidikan Prasekolah ataupun Pendidikan Anak Usia Dini. Pendidikan prasekolah merupakan pendidikan yang bermakna untuk mengembangkan seluruh potensi yang dimiliki anak tanpa merusak kondisi fisik dan psikisnya. Hal ini seperti disebutkan dalam dokumen standar Kompetensi taman kanak-kanak dan raudhatul Athfal bahwa, "Tujuan pendidikan Taman Kanak-Kanak dan raudhatul Athfal adalah membantu anak didik mengembangkan potensi baik psikis dan fisik yang meliputi, Moral dan nilai agama, social emosional, kognitif, bahasa, fisik/motorik, kemandirian dan seni untuk siap memasuki pendidikan dasar".<sup>1</sup>

Pada usia ini anak perlu mendapatkan stimulasi yang tepat agar seluruh aspek perkembangan anak dapat berkembang dengan optimal, baik aspek kognitif, bahasa, fisik-motorik, moral agama maupun aspek social emosionalnya. Kelima aspek ini tidak dapat dipisahkan satu dengan yang lainnya. Salah satunya adalah aspek bahasa yang memiliki peran penting dalam tumbuh kembang anak terutama dalam membantu seseorang untuk berinteraksi dan berkomunikasi dengan orang lain. Aspek Perkembangan bahasa anak meliputi pada kemampuan mengenal, membaca dan menulis huruf. Kemampuan mengenal huruf merupakan bagian dari aspek perkembangan bahasa anak yang perlu untuk dikembangkan dengan memberi rangsangan pada anak usia dini dengan optimal bisa dengan cara melatih memperdengarkan bunyi huruf, kata-kata tentang benda dan memperlihatkan bentuk huruf dan bendanya.<sup>2</sup> Karena pengenalan terhadap huruf merupakan modal awal

---

<sup>1</sup> Kurikulum 2004 Standar Kompetensi Taman Kanak-kanak dan Raudhatul Athfal, (Jakarta: Departmen Pendidikan Nasional, 2004), h. 5.

<sup>2</sup> Rasyid, dkk, *Assesmen Perkembangan Anak Usia Dini* (Yogyakarta: Gama Media, 2012), h. 110.

untuk mampu membaca. Kemudian dengan mampu membaca anak akan dikaitkan dengan kemampuan untuk menulis.

Salah satu kemampuan berbahasa yang diajarkan adalah membaca Alquran yang merupakan bagian dari belajar Agama islam sejak dini. Perlunya penanaman Agama sejak dini karena anak merupakan tambang emas bagi keluarga yang nantinya bisa dididik menjadi generasi penerus yang faham agama sehingga berguna bagi bangsa dan Negara. Kemampuan membaca Alquran yang diajarkan adalah kemampuan membaca huruf hijaiyah yang merupakan dasar-dasar untuk membaca AlQuran. Dengan belajar huruf hijaiyah ini diharapkan agar nantinya anak bisa dan mampu untuk membaca Al-Quran dengan baik dan lancar dan tidak mempunyai hambatan dalam membaca Al-Quran. Oleh sebab itu agar pencapaian tujuan tersebut dapat optimal maka pembelajaran sudah tentu tidak sama seperti sekolah dasar, bahwa pembelajaran memiliki prinsip belajar sambil bermain dan bermain seraya belajar.<sup>3</sup> Dalam hal ini tentunya diperlukan adanya perencanaan Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) di PAUD yang meliputi bagaimana memilih bahan atau media, sumber belajar dan metode atau teknik kegiatan yang tepat, sehingga guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan bermakna.

Dalam perkembangannya guru sebagai tenaga pendidik harus mempunyai standar pengajaran, agar guru dapat mengoptimalkan dan bertanggung jawab dalam perkembangan peserta didik, guru harus mampu merangsang perkembangan anak melalui bermain sebab anak usia dini merupakan pribadi yang suka bermain. Jhon W. Santrok mengemukakan arti bermain (*Play*) yaitu suatu kegiatan yang menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri.<sup>4</sup> Utami Munandar mendefinisikan bermain sebagai suatu aktivitas yang membantu anak untuk mencapai perkembangan yang utuh baik secara fisik, mental dan emosional.<sup>5</sup>

Dalam melakukan kegiatan bermain anak memerlukan alat bermain. Saat anak bermain akan terjadi berbagai eksplorasi, penemuan, penciptaan, perkembangan daya

---

<sup>3</sup> Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar dalam Berbagai Aspeknya* (Jakarta: Kencana Pranada Media Group, 2011), h.167.

<sup>4</sup> John Santrok, *Live Span Human Development* (Jakarta: Erlangga, 2012), h. 272.

<sup>5</sup> Ananda Ismail, *Education Games Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif* (Jogjakarta: Pilar Media, 2008), h. 14.

pikir, perkembangan bahasa, perkembangan motorik halus, perkembangan motorik kasar, kebiasaan berbagi, bermain bersama, berimajinasi dan kreativitas.<sup>6</sup> Agar anak dapat mencapai tingkat perkembangan yang optimal, dibutuhkan keterlibatan orang tua dan orang dewasa lainnya dalam memberikan rangsangan yang bersifat menyeluruh dan terpadu meliputi pendidikan, pengasuhan, kesehatan gizi, dan perlindungan yang diberikan secara konsisten pembiasaan dalam permainan.

PAUD Darussalam Dusun Tirta Mulya, Kecamatan Pelepat Ilir, Kabupaten Bungo adalah tempat yang digunakan untuk Meneliti. Di Paud ini terdapat 3 kelas yang dibagi berdasarkan usianya. 1 kelas yang pertama adalah kelas untuk kelompok A untuk anak usia 4-5 tahun dan 2 kelas lainnya adalah kelompok B untuk anak usia 5-6 tahun. Masing-masing kelas diampu oleh 1 orang guru. Disini kelas B2 menjadi focus penelitian yaitu anak yang berusia 5-6 tahun. berdasarkan hasil membaca huruf hijaiyah dan membedakan huruf hijaiyah yang bentuknya hampir mirip yang dilakukan pada hari jumat tanggal 4 oktober 2019 di kelompok B2 yang berjumlah 16 anak menunjukkan bahwa kemampuan membaca yakni menyebutkan huruf hijaiyah dan membedakan huruf hijaiyah yang bentuknya hampir mirip untuk kriteria Berkembang sangat Baik sebanyak 2 anak, Berkembang Sesuai Harapan sebanyak 3 anak, Mulai Berkembang sebanyak 5 anak, dan Belum Berkembang sebanyak 6 anak (tabel observasi awal terlampir).<sup>7</sup>

Kemampuan membaca huruf hijaiyah di Paud Darussalam belum berkembang dengan baik karena ketika peneliti mencobakan satu persatu anak untuk membaca huruf hijaiyah banyak anak yang kesulitan membedakan huruf yang bentuknya hampir mirip. Terkadang anak salah menyebutkan huruf ta menjadi tsa dan seterusnya. Hal ini menjadi kekhawatiran peneliti ketika anak nantinya bisa membaca Al-Quran dan ada salah satu huruf keliru dibaca seperti ta menjadi tsa makan akan berbeda pula arti ataupun maknanya. Oleh karena itu penting bagi guru untuk mengajarkan cara membaca huruf hijaiyah dengan kaidah-kaidah yang benar yang sesuai dengan makhrijul hurufnya sejak dini agar tidak terjadi kesalahan yang fatal ketika anak sudah bisa membaca Al-Quran nantinya.

---

<sup>6</sup> A. Martuti, *Mengelola PAUD dengan Aneka Permainan Meraih Kecerdasan Majemuk*, (Yogyakarta:Kreasi Wacana, 2008), h. 237.

<sup>7</sup> Hasil observasi pada hari jum'at tanggal 4 Oktober 2019 pukul 08.00 WIB.

Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah Untuk meningkatkan kemampuan membaca huruf hijaiyah melalui permainan ular tangga iqro' pada anak kelompok B2 usia 5-6 di Paud Darussalam Dusun Tirta Mulya. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri, dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik, dan hasil belajar siswa meningkat. PTK dapat juga diartikan sebagai kegiatan penelitian dalam bentuk siklus yang merupakan suatu tindakan sebagai hasil refleksi seorang guru dikelas yang dikelolanya, dengan tujuan utama untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dalam rangka perbaikan dan peningkatan kinerja siswa dalam bentuk prestasi belajar.<sup>8</sup>

Adapun karakteristik PTK dan yang membedakannya dengan jenis penelitian lain adalah masalah dalam PTK dipicu oleh munculnya kesadaran pada diri guru bahwa praktik yang dilakukannya selama ini di kelas mempunyai masalah yang perlu diselesaikan.<sup>9</sup> Oleh sebab itu PTK dipilih karena jenis penelitian ini mampu adan cocok untuk mengatasi permasalahan yang ada. Pendekatan penelitian yang dilakukan dalam PTK ini adalah pendekatan kolaboratif (partisipatoris). Dimana kolaboratif artinya dalam pelaksanaan PTK melibatkan pihak lain sebagai *partner* kerja atau sebagai observer.<sup>10</sup>

## LANDASAN TEORI

### 1. Pengertian kemampuan Membaca

Kemampuan adalah sesuatu yang benar-benar dapat dilakukan oleh seseorang. Kemampuan dapat diartikan sebagai kecakapan, ketangkasan, bakat, kesanggupan; tenaga (daya kekuatan) untuk melakukan sesuatu perbuatan.<sup>11</sup> Selain itu kemampuan adalah kekuatan siswa dalam menunjukkan tindakan responsive, termasuk gerakan-

---

<sup>8</sup> Benidiktus tanujaya dan Jeine Mumu, *Penelitian Tindakan kelas Panduan Belajar Mengajar dan Meneliti* (Yogyakarta: Media Akademi, 2016), h. 7.

<sup>9</sup> Hamzah B. Uno, *et al. Menjadi Peneliti PTK yang Profesional* (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), h. 41.

<sup>10</sup> Dadang Yudhistira, *Menulis Penelitian Tindakan Kelas Yang APIK: Asli, Perli, Ilmiah, Konsisten* (Jakarta: PT Grasindo, 2013), h. 44.

<sup>11</sup> Chaplin J. P., *Kamus Legkap Psikologi, Terjemahan Kartini Kartono* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2000), h. 1.

gerakan terkoordinasi yang bersifat kompleks dan pemecahan problem mental. Lain halnya dengan Pendapat Gagne dan Briggs kemampuan adalah hasil belajar yang diperoleh siswa setelah mengikuti suatu proses belajar mengajar.<sup>12</sup> Jadi berdasarkan pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa kemampuan adalah suatu kecakapan atau kesanggupan yang sangat diperlukan siswa untuk melakukan suatu tindakan atau aktifitas.

Menurut kamus bahasa Indonesia baca memiliki arti melihat serta memahami isi dari apa yang tertulis atau dengan melisankan atau hanya dalam hati.<sup>13</sup> Membaca dimulai dari melihat. Stimulus masuk lewat indra penglihatan atau mata. Membaca pada hakikatnya adalah sesuatu yang rumit yang melibatkan banyak hal, tidak hanya melafalkan tulisan tetapi juga melibatkan aktifitas visual, berfikir, psikolinguistik dan kognitif. Menurut Martinus Yamin membaca adalah suatu cara untuk mendapatkan informasi yang disampaikan secara verbal dan merupakan hasil ramuan pendapat, gagasan, teori-teori, hasil peneliti para ahli untuk diketahui dan menjadi pengetahuan siswa.<sup>14</sup>

Dari pengertian kemampuan dan membaca diatas dapat disimpulkan bahwa kemampuan membaca adalah suatu yang dapat dilakukan oleh seseorang karena adanya keseimbangan antara aktivitas otak dan mata yang memerlukan besarnya tindakan terpisah-pisah, mencakup penggunaan pengertian atau khayalan atau pengamatan dan ingatan. Mulyono Abdurrahman mengutip Lerner bahwa kemampuan membaca merupakan dasar untuk menguasai berbagai bidang studi. Jika anak pada usia sekolah permulaan tidak segera memiliki kemampuan membaca, maka anak tersebut akan mengalami banyak kesulitan dalam mempelajari berbagai bidang studi pada kelas-kelas berikutnya.<sup>15</sup>

## **2. Perkembangan kemampuan membaca pada Anak Usia 5-6 Tahun**

Kemampuan berbahasa merupakan aspek penting dalam tumbuh kembang anak yang perlu mendapatkan perhatian khusus, karena melalui bahasa seseorang dapat

---

<sup>12</sup> Gagne Robert M. Dn Briggs, Lessie J. *principles of instructional design*, (New York: Holt Rinehart and Winston, 1997), h. 57.

<sup>13</sup> <http://kamusbahasaIndonesia.org/baca>, diakses pada tanggal 12 juli 2019, pukul 19.25 WIB.

<sup>14</sup> Martinnus yamin, *Desain Pembelajaran Berbasis Tingkat Satua Pendidikan*, (Jakarta: Gau Persa Perss, 2007), h. 106.

<sup>15</sup> *Ibid*, h. 2001.

berkomunikasi dan berinteraksi dengan orang lain. Bachtiar Bakri mengelompokkan pengembangan bahasa menjadi dua yaitu mendengar dan berbicara serta membaca dan menulis.<sup>16</sup> Hal ini juga dikemukakan oleh Soemiarti Patmonodewo yaitu terdapat dua daerah pertumbuhan bahasa yang meliputi bahasa yang bersifat pengertian atau reseptif (mendengarkan dan membaca) serta bahasa yang bersifat pernyataan atau ekspresif (berbicara dan menulis).<sup>17</sup>

Beberapa dimensi perkembangan yang diungkapkan dapat menggambarkan bahwa perkembangan bahasa anak lebih ditekankan pada kemampuan berbicara, mendengar, membaca, dan menulis. Keempatnya harus diarahkan untuk membantu interaksi dan berkomunikasi anak dengan lingkungannya. Meskipun demikian diperlukan pengembangan bahasa yang berfokus memberikan bekal kesiapan pada anak untuk melangkah pada jenjang pendidikan selanjutnya, yaitu terutama kemampuan membaca. Perkembangan kemampuan membaca anak usia dini tidak bisa dipaksakan, tetapi sedikit demi sedikit masuk dalam pembelajaran. Anak akan mengalami perkembangan kemampuan membaca secara bertahap.

Setiap anak melewati tahap perkembangan bahasa secara umum sekalipun berbeda variasi perkembangannya antara anak satu dengan lainnya. Anak usia 5-6 tahun anak kelompok B dapat mengungkapkan bahasa dengan baik melalui bercerita, berbicaranya juga sudah lancar, menyampaikan keterangan atau informasi, menyebutkan sebanyak-banyaknya nama benda serta menceritakan gambar yang telah disediakan. Tadkirotun Musfiroh mengungkapkan bahwa anak usia 5 tahun telah dapat mengidentifikasi huruf-huruf. Anak juga dapat menikmati kegiatan “membaca dan mengeja”.<sup>18</sup>

Kesimpulan dari beberapa pendapat di atas bahwa anak usia 5-6 tahun telah dapat mengungkapkan kemampuan bahasanya untuk berkomunikasi melalui berbicara dan bercerita. Untuk kemampuan literasinya anak telah dapat mengidentifikasi huruf-huruf. Anak juga dapat menikmati kegiatan “membaca dan

---

<sup>16</sup> Bachtiar.S Backri, *Pengembangan kegiatan bercerita Teknik Dan Prosedurnya* (Jakarta: Depdikbud, 2005), h. 4.

<sup>17</sup> Soemiarti Patmonodewo, *Pendidikan Anak Prasekolah* (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), h. 29.

<sup>18</sup> Tadkirotun Musfiroh, *Bercerita Untuk Anak Usia Dini* (Jakarta: Depdiknas, 2005), h. 194.

mengeja", kosakata reseptif anak bertambah bukan saja lewat mendengar tetapi juga lewat membaca.

### 3. Pengertian Huruf Hijaiyah

Huruf hijaiyah adalah kumpulan huruf arab yang terdapat dalam ayat Alqur'an. Huruf hijaiyah merupakan huruf penyusun kata dalam Alqur'an. Seperti halnya di Indonesia yang memiliki huruf alphabet dalam menyusun sebuah kata menjadi sebuah kalimat. Huruf hijaiyah juga memiliki peran yang sama. Huruf hijaiyah terdiri dari dua kata yaitu huruf dan hijaiyah.

Huruf adalah bentuk jamak dari al-harfu ( ح ل ا ر ف ) yang berarti bagian terkecil dari lafal yang tidak dapat membentuk makna tersendiri kecuali harus dirangkai dengan huruf lain. Huruf hijaiyah ditulis dan dibaca dari kanan ke kiri. Bentuk huruf hijaiyah berbeda-beda. Beberapa huruf hijaiyah berbentuk sama yang membedakan adalah titiknya. Huruf hijaiyah bertitik satu, dua, atau tiga. Tempat titik juga bisa berbeda, ada yang di atas, di dalam, dan di bawah. Huruf hijaiyah adalah huruf yang digunakan dalam bahasa Arab untuk membaca Al-Qur'an.<sup>19</sup> Pada dasarnya setiap orang telah memiliki keterampilan dan potensi dalam membaca, hanya saja keterampilan dan potensi yang dimiliki harus dikembangkan. Oleh karena itu, kemampuan dalam membaca merupakan kemampuan yang kompleks yang menuntut sejumlah pengetahuan dan keterampilan.

Jadi dapat disimpulkan bahwa kemampuan membaca huruf hijaiyah adalah kemampuan seseorang untuk melafal huruf-huruf alfabet Arab yang terdapat dalam Al-Qur'an.<sup>20</sup> Selain membaca tentunya bisa menuliskan huruf hijaiyah tersebut dengan diartikan bahwa menulis Alquran merupakan suatu proses pemberian bimbingan, motivasi, serta fasilitas kepada anak tentang cara membentuk alphabet arab yaitu huruf-huruf hijaiyah yang terdapat dalam alquran.<sup>21</sup>

### 4. Hakikat bermain anak usia dini

---

<sup>19</sup> Imroatun, "Pembelajaran Huruf Hijaiyah Bagi Anak Usia Dini," dalam *The 2nd Annual Conference on Islamic Early Childhood Education*, vol.2. h. 178.

<sup>20</sup> Sirojuddin, *Seni Kaligrafi Islam* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2000), h. 24.

<sup>21</sup> Ahmada Izza, *Metode Pembelajaran Bahasa Arab* (Bandung: Humaniora, 2004), h. 65.



Bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan demi kesenangan. Bermain dilakukan secara sukarela, tanpa paksaan atau tekanan dari pihak luar. Meskipun sama-sama mengandung aktivitas, bermain dibedakan dengan bekerja. Kegiatan dalam bermain menimbulkan efek kesenangan bagi pelakunya.<sup>22</sup> Soegeng Santoso menyatakan bahwa bermain adalah suatu kegiatan tingkah laku yang dilakukan anak secara sendirian atau berkelompok dengan menggunakan alat atau tidak untuk mencapai tujuan tertentu. Sedangkan Sofia Hartati mengungkapkan bahwa bermain merupakan sarana yang dapat mengembangkan anak secara optimal karena memiliki pengaruh terhadap perkembangan.

Teori klasik menerangkan bahwa ada empat alasan mengapa anak suka dengan bermain dengan dasar sebagai berikut:

- a. Kelebihan energi Teori yang didukung antaranya oleh filsuf Inggris Herbert Spencer yang mengatakan bahwa anak memiliki energi yang digunakan untuk mempertahankan hidup. Pada anak normal jika mereka kelebihan energi akan menggunakannya untuk bermain, bermain dilakukan anak-anak agar terbebas dari perasaan tertekan.
- b. Rekreasi dan Relaksasi Teori ini mengatakan bahwa bermain dilakukan anak untuk menyegarkan tubuh. Apabila energi sudah digunakan untuk melakukan pekerjaan, anak akan kelelahan dan kurang semangat. Dengan bermain anak akan memperoleh kembali energinya sehingga anak akan lebih aktif lagi. Teori ini didukung oleh Moritz Lazarus.
- c. Instink Bermain pada anak merupakan sifat bawaan anak yang digunakan anak untuk mempersiapkan diri melakukan peran sebagai orang dewasa.
- d. Rekapitulasi Teori ini mengatakan bahwa bermain sendiri adalah peristiwa mengulang kembali apa yang telah dilakukan oleh nenek moyang dan sekaligus mempersiapkan diri untuk hidup pada jaman sekarang.<sup>23</sup>

Secara umum bermain bermanfaat, setidaknya-tidaknya untuk kesenangan, relaksasi, pelepasan energy, pengurangan ketegangan, serta ekspresi diri.

---

<sup>22</sup> Tadkiroatun Musfiroh, *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan* (Jakarta: Depdiknas, 2005), h. 2.

<sup>23</sup> Slamet Suyanto, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: Depdiknas, 2005), h.120.

Selain itu, bermain juga bermanfaat menyaurkan hobi, memelihara kebugaran dan kesehatan, sarana mendidik anak, menerapi anak, mengembangkan imajinasi, dan lain sebagainya. Selain itu, Bermain merupakan faktor terpenting dalam kegiatan pembelajaran dimana bermain harus menjadi jiwa dari setiap kegiatan pembelajaran anak usia dini. Beberapa nilai yang terkandung dalam bermain yang berfungsi bagi perkembangan anak adalah nilai fisik dan kesehatan, dimana melalui bermain anak dapat melatih dan mengembangkan otot-ototnya dan bagian tubuh lainnya yang selanjutnya akan memberi efek sehat dan bugar pada diri anak.<sup>24</sup>

NAEYC (*National association for the education of young children*) dan ACEI (*Association for childhood education international*) menegaskan bahwa bermain memungkinkan anak mengeksplorasi dunianya, mengembangkan kemampuan sosial, membantu anak mengekspresikan apa yang mereka rasakan dan mereka pikirkan, memberi kesempatan pada anak menemukan dan menyelesaikan masalah, menumbuhkan kepercayaan diri anak, menumbuhkan kemauan berbagai, dapat mengontrol emosi-agresi. Yang terpenting bagi anak usia dini, kegiatan bermain mempengaruhi enam aspek perkembangan anak, yakni aspek kesadaran diri (*personal awareness*), emosional, social, komunikasi, kognisi, dan keterampilan motorik.<sup>25</sup>

## **5. Pengertian Permainan Ular Tangga**

Ular tangga adalah sebuah permainan dengan bentuk papan yang dibagi menjadi kotak-kotak kecil dengan beberapa kotak, bergambar sejumlah tangga atau ular yang menghubungkan dengan kotak lain. Biasanya permainan ini dimainkan oleh dua anak atau lebih. Bentuk gambar dimodifikasi sedemikian rupa memang suatu kesengajaan agar menarik perhatian dan minat anak untuk melakukan permainan ini. Sehingga meskipun anak gagal ia akan tetap bersemangat untuk mencoba dan terus mencobanya kembali karena selalu dibuat penasaran oleh permainan ini.

---

<sup>24</sup> John W. Santrock, *Life-Span Development* (Terjemahan: Juda Damanik dan Achmad Chusairi), (Jakarta: Erlangga, 2002), h. 37.

<sup>25</sup> 25Tadkirotun Musfiroh, *Pengembangan Kecerdasan Majemuk* (Jakarta: Universitas terbuka, 2008), h. 122.

Permainan ular tangga merupakan permainan tradisional yang biasa dimainkan oleh anak-anak.<sup>26</sup> Ular tangga adalah permainan yang menggunakan dadu untuk menentukan berapa langkah yang harus dijalani bidak. 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.<sup>27</sup>

Aturan permainannya Para pemain meletakkan bidak pada papan permainan ular tangga yang bertuliskan kata “Strat” selanjutnya tiap pemain mengocok dadu untuk menentukan berapa langkah yang harus dijalankan. Pemain harus melangkah sesuai dengan jumlah mata dadu yang keluar. Setelah berhenti di salah satu kotak, pemain dapat langsung menebak nama huruf, langkah permainan diatas dilakukan oleh pemain secara bergantian hingga berakhir di kotak yang bertuliskan kata “Finish”.<sup>28</sup>

Menurut Sriningsih menjelaskan bahwa permainan ular tangga dapat diberikan untuk anak usia 5-6 tahun dalam rangka menstimulasi berbagai bidang pengembangan seperti kognitif ,bahasa dan sosial. Keterampilan berbahasa yang dapat distimulasi melalui permainan ini misalnya kosa kata naik-turun, maju-mundur, ke atas ke bawah dan lain sebagainya. Keterampilan sosial yang dilatih dalam permainan ini di antaranya kemauan mengikuti dan mematuhi aturan permainan, bermain secara bergiliran.<sup>29</sup>

Menurut definisi para pakar diatas maka dapat diambil kesimpulan bahwa permainan ular tangga adalah permainan yang mengguna-kan papan bergambar

---

<sup>26</sup> Rifki Afandi, “Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar”, (Skripsi Program Studi Ilmu Pendidikan Sosial Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Jawa Timur), h. 80.

<sup>27</sup> Nafiah Nurul Ratnaningsih, “Penggunaan Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPS Kelas III A SDN Nogopuro, Sleman” (Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Jurusan Pendidikan Pra Sekolah Dan Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, 2014), h. 57.

<sup>28</sup> Sugiwati, “Bermain ular tangga untuk meningkatkan kognitif anak kelompok A di TK Ria Buruk Utara”, *Jurnal PG Paud*, Fip, Unesa, Surabaya, 2011.

<sup>29</sup> Iis Maysaroh, “Metode Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Di MTS Al Ikhwaniyah Pondok Aren” (Skripsi Program Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, Jakarta, 2014), h. 17.

berbentuk kotak-kotak bertuliskan angka 1-100, akan tetapi pembuatan bidak bisa disesuaikan sesuai dengan fungsi dan tujuan permainan dan tidak ada aturan yang pasti. Permainan ular tangga ini menggunakan dadu yang mempunyai 6 sisi dan juga bidak untuk dijalankan. Apabila bidak berada di bawah tangga maka bidak bisa naik ke ujung tangga, sedangkan apabila bidak berada di kepala ular maka bidak harus turun menuju keekor ular. Apabila dadu menunjukkan angka 6 maka pemain bisa melempar dadu sebanyak 2 kali.

Bermainan ular tangga atau permainan ular tangga memiliki beberapa manfaat di antaranya adalah: mengenal kalah dan menang, belajar bekerja sama dan menunggu giliran, mengembangkan imajinasi dan mengingat peraturan permainan, merangsang anak belajar pramatematika yaitu saat menghitung langkah pada permainan ular tangga dan menghitung titik-titik yang terdapat pada dadu.<sup>30</sup>

Menurut Mulyati keunggulan bermain ular tangga antara lain: Menciptakan suasana pembelajaran yang fun, lebih merangsang anak dalam melakukan aktifitas belajar individual atau kelompok, dapat mengembangkan kreatifitas kemandirian anak menciptakan komunikasi timbal balik serta dapat membawa tanggung jawab.<sup>31</sup> Berdasarkan uraian mengenai manfaat permainan ular tangga diatas dapat peneliti simpulkan bahwa pada dasarnya permainan ular tangga yang digunakan dalam pembelajaran berguna untuk meningkatkan perkembangan fisik- motorik, bahasa, intelektual, moral, sosial, maupun emosional anak, sehingga permainan ular tangga dapat menjadi metode pembelajaran yang menyenangkan dan mengembangkan sikap siswa mengenai peraturan.

## METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari beberapa rangkaian kegiatan, yaitu perencanaan, tindakan (*acting*), pengamatan, dan refleksi. Penelitian ini terdiri dari dua siklus, dengan subjek

---

<sup>30</sup> Ira Sri Redjeki, "Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Ular Tangga Di Kelompok B Tk Pertiwi Kepoh Kecamatan Sambu Kabupaten Boyolali Tahun Ajaran 2012/ 2013" (Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2012), h. 3.

<sup>31</sup> *Ibid.*, h. 4.

penelitian yaitu anak usia dini di PAUD Darussalam Dusun Tirta Mulya tahun pelajaran 2019/2020.

Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi, dan dianalisis secara deskriptif. Tujuan penelitian ini adalah Untuk meningkatkan kemampuan membaca huruf hijaiyah melalui permainan ular tangga iqro' pada anak kelompok B2 usia 5-6.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa meningkatkan kemampuan membaca huruf hijaiyah melalui permainan ular tangga iqro' pada anak kelompok B2 usia 5-6 di PAUD Darussalam Dusun Tirta Mulya dilakukan dengan tahapan:

### **1. Pelaksanaan Penelitian Siklus I**

Hasil dari kemampuan membaca huruf hijaiyah pada Siklus I menunjukkan bahwa sudah ada peningkatan selama dilakukan tindakan. Peningkatan tersebut terjadi karena anak lebih mudah memahami huruf-huruf melalui penggunaan media papan Permainan ular Tangga iqro yang digunakan untuk membaca huruf.

Berdasarkan pengamatan, sebagian besar anak sudah mampu untuk menyebutkan huruf-huruf hijaiyah, terlihat pada saat anak dicobakan membaca huruf hijaiyah. dalam indicator membedakan huruf hijaiyah beberapa anak sudah banyak yang bisa membaca tanpa bantuan guru, namun beberapa anak harus dengan bantuan guru seperti ketika anak ragu-ragu dalam mengucapkan huruf خ(kho) karena masih sulit membedakan dengan huruf lainnya yang bentuknya sama, maka guru harus memberi contoh "kalau huruf yang ini ada titiknya diatas" kalau anak masih belum bisa menjawab maka guru memberitahu anak dengan suara lirih agar anak melihat gerak bibir guru. Biasanya anak jika disuruh menjawab namun tidak bisa, anak hanya diam saja dan memperhatikan guru. Menurut hasil obeservasi dengan guru anak yang seperti ini biasanya memang belum tahu huruf atau meminta guru untuk mengajari huruf tersebut.

Pelaksanaan refleksi dilakukan pada akhir Siklus I oleh peneliti dan guru. Refleksi bertujuan untuk mengetahui tingkat kemampuan dari pembelajaran yang telah dilakukan. Dalam hal ini peneliti dan guru melakukan evaluasi terhadap

beberapa tindakan yang telah diterapkan untuk diperbaiki pada tindakan berikutnya. Berdasarkan hasil observasi, beberapa hal yang menjadi kendala antara lain:

- a. Ruang kelas terlalu sempit dan bising untuk mengatur penataan pembelajaran sehingga pembelajaran kurang efektif dan belum optimal karena masih banyak anak yang belum memperhatikan, serta seringnya anak yg tidak sekolah.
- b. Pada saat proses pembelajaran membaca bersama-sama, beberapa anak masih sulit untuk dikondisikan sehingga anak masih suka mengganggu temannya sehingga yang tadinya peneliti membaca sedangkan anak mendengarkan masih belum mampu dilaksanakan.
- c. Anak banyak berbicara dan bermain sendiri saat proses pembelajaran, terlihat ketika anak membaca sendiri-sendiri banyak anak yang bermain sendiri.

Peneliti akan mengoptimalkan pada peningkatan kemampuan membaca huruf hijaiyah menggunakan permainan Ular Tangga Iqro yang ditambahkan dengan kegiatan bermain lainnya dengan indikator keberhasilan yang sudah ditentukan sehingga nantinya dengan menggunakan metode ini pada Siklus II dapat meningkatkan kemampuan membaca huruf hijaiyah setelah dilakukan refleksi. Peneliti menghipotesis bahwa pembelajaran menggunakan permainan ular tangga iqro agar lebih efektif dengan menambahkan permainan menjadi kegiatan menempel huruf, tebak huruf dan mengurutkan huruf serta pemberian motivasi serta reward berupa stiker bintang dapat meningkatkan kemampuan membaca huruf hijaiyah pada anak kelompok B2 Paud Darussalam Dusun Tirta Mulya dan menggunakan permainan ular Tangga Iqra untuk pembelajaran membaca bersama-sama.

## **2. Pelaksanaan Penelitian Siklus II**

Perencanaan pada Siklus Ini dimulai dengan berkoordinasi dengan guru kelas untuk menjelaskan berbagai refleksi yang dilakukan sebelumnya agar dapat diimplementasikan pada Siklus II. Tahap pertama, peneliti dan guru merencanakan dan menentukan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPPH), merencanakan pembelajaran yang tertuang dalam RPPH serta menentukan indikator keberhasilan. Tahap selanjutnya ialah mempersiapkan sarana dan prasarana yang digunakan untuk kegiatan membaca huruf hijaiyah, mempersiapkan kamera untuk mendokumentasikan aktivitas saat pembelajaran.

Pada saat melakukan pembelajaran membaca huruf hijaiyah dengan permainan Ular tangga iqra dan menempel huruf hijaiyah, guru dan peneliti menilai perkembangan anak khususnya dalam menyebutkan huruf hijaiyah dan membedakan huruf hijaiyah yang bentuknya terlihat mirip. Peneliti memberi motivasi dan bimbingan kepada anak yang masih kesulitan dalam melakukan kegiatan. Untuk anak yang mampu membaca dengan baik dan tidak mengganggu temannya maka peneliti memberi bintang di papan prestasi anak. Sedangkan anak yang masih suka mengganggu peneliti memberi peringatan. Setelah selesai kegiatan mengurutkan, anak mengumpulkan dan peneliti meminta anak untuk membaca huruf yang diurutkannya.

Pembelajaran meningkatkan kemampuan membaca huruf hijaiyah pada indikator kemampuan menyebutkan huruf hijaiyah dan membedakan huruf yang bentuknya terlihat mirip. Pada kegiatan ini terlihat sebagian besar anak sudah mampu membaca dengan lancar dan suara lantang saat membaca bersama-sama, saat peneliti menunjuk anak satu-persatu anak juga sudah berani membaca dengan suara lantang dan penuh percaya diri. Setelah itu anak-anak mengerjakan tugas mewarnai huruf hijaiyah dan mengurutkannya.

Indikator yang diamati yaitu ketika anak mampu menyebutkan huruf hijaiyah dan membedakan huruf hijaiyah yang bentuknya hampir mirip melalui tes membaca. Berdasarkan pengamatan pada setiap indikator tersebut, terlihat bahwa sebagian besar anak sudah memiliki kemampuan pada semua indikator membaca huruf hijaiyah, hanya terdapat beberapa anak yang masih kurang lancar dalam membaca huruf hijaiyah dan membedakan huruf hijaiyah yang bentuknya hampir mirip. Akan tetapi secara keseluruhan anak-anak mengalami peningkatan dalam kemampuan membaca huruf hijaiyah pada Siklus II. Adapun hasil data observasi serta perhitungan persentase kemampuan membaca huruf hijaiyah setelah diinterpretasikan ke dalam empat tingkatan. menunjukkan bahwa ketercapaian pada akhir Siklus II kriteria BSB sebanyak 14 anak, kriteria BSH sebanyak 1 anak, kriteria MB 1 anak dan sudah tidak ada anak yang berada pada kriteria BB.

## **KESIMPULAN**

Hasil Penelitian Kemampuan membaca huruf hijaiyah anak kelompok B2 PAUD Darussalam dilihat dari meningkatnya kemampuan membaca huruf hijaiyah untuk kriteria baik pada setiap siklusnya. Pada saat pra tindakan kemampuan membaca huruf hijaiyah dengan kriteria baik menunjukkan hasil 12,5% kemudian pada Siklus I anak yang mempunyai kriteria baik meningkat menjadi 68,75%, sehingga mengalami peningkatan sebesar 56,25% dan pada Siklus II meningkat menjadi 87,5%, sehingga mengalami peningkatan kembali sebesar 31,25%. Pembelajaran dikatakan berhasil karena perhitungan persentase kemampuan membaca huruf hijaiyah sudah mencapai kriteria baik minimal 75%.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Ahmad Susanto. *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Kencana Pranada Media Group. 2011.
- Ahmada Izza. *Metode Pembelajaran Bahasa Arab*. Bandung: Humaniora. 2004.
- Ananda Ismail. *Education Games Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif*. Jogjakarta: Pilar Media. 2008.
- Bachtiar S Backri. *Pengembangan kegiatan bercerita Teknik Dan Prosedurnya*. Jakarta: Depdikbud. 2005.
- Benidiktus tanujaya dan Jeine Mumu. *Penelitian Tindakan kelas Panduan Belajar Mengajar dan Meneliti*. Yogyakarta: Media Akademi. 2016.
- Chaplin J. P. *Kamus Legkap Psikologi, Terjemahan Kartini Kartono*. Jakarta: Raja Grafindo Persada. 2000.
- Dadang Yudhistira. *Menulis Penelitian Tindakan Kelas Yang APIK: Asli, Perli, Ilmiah, Konsisten*. Jakarta: PT Grasindo. 2013.
- Departmen Pendidikan Nasional. *Kurikulum 2004 Standar Kompetensi Taman Kanak-kanak dan Raudhatul Athfal*. Jakarta: Departmen Pendidikan Nasional. 2004.



Gagne Robert M. Dn Briggs, Lessie J. *principles of instructional design*. New York: Holt Rinehart and Winston. 1997.

Hamzah B. Uno, *et al. Menjadi Peneliti PTK yang Profesional*. Jakarta: Bumi Aksara. 2012.

<http://kamusbahasaindonesia.org/baca>, diakses pada tanggal 12 juli 2019, pukul 19.25 WIB.

Iis Maysaroh. "*Metode Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Di MTS Al Ikhwaniayah Pondok Aren*". Skripsi Program Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah. Jakarta. 2014.

Imroatun. "*Pembelajaran Huruf Hijaiyah Bagi Anak Usia Dini,*" dalam *The 2nd Annual Conference on Islamic Early Childhood Education*, vol. 2.

Ira Sri Redjeki. "*Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Ular Tangga Di Kelompok B Tk Pertiwi Kepoh Kecamatan Sambu Kabupaten Boyolali Tahun Ajaran 2012/ 2013*". Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Muhammadiyah Surakarta. 2012.

John Santrok. *Live Span Human Development*. Jakarta: Erlangga. 2012.

John W. Santrock. *Life-Span Development*. Terjemahan: Juda Damanik dan Achmad Chusairi. Jakarta: Erlangga. 2002.

Martinis yamin. *Desain Pembelajaran Berbasis Tingkat Satua Pendidikan*. Jakarta: Gau Persa Perss. 2007.

Martuti. *Mengelola PAUD dengan Aneka Permainan Meraih Kecerdasan Majemuk*. Yogyakarta: Kreasi Wacana. 2008.

Nafiah Nurul Ratnaningsih. "*Penggunaan Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPS Kelas III A SDN Nogopuro, Sleman*". Skripsi Program Studi

Pendidikan Guru Sekolah Dasar Jurusan Pendidikan Pra Sekolah Dan Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta. 2014.

Rasyid, dkk. *Assesmen Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Gama Media. 2012.

Rifki Afandi. "*Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar*". Skripsi Program Studi Ilmu Pendidikan Sosial Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Jawa Timur.

Sirojuddin. *Seni Kaligrafi Islam*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya. 2000.

Slamet Suyanto. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas. 2005.

Soemiarti Patmonodewo. *Pendidikan Anak Prasekolah*. Jakarta: Rineka Cipta. 2003.

Sugiwati. "Bermain ular tangga untuk meningkatkan kognitif anak kelompok A di TK Ria Buruk Utara", *Jurnal PG Paud*. 2011.

Tadkiroatun Musfiroh. *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan*. Jakarta: Depdiknas. 2005.

Tadkirotun Musfiroh. *Bercerita Untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas. 2005.

Tadkirotun Musfiroh. *Pengembangan Kecerdasan Majemuk*. Jakarta: Universitas terbuka. 2008.