

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Tinjauan Pustaka**

Beberapa penelitian mengenai penggunaan media permainan ular tangga untuk meningkatkan kemampuan siswa telah dilakukan oleh beberapa peneliti terdahulu. Sri Rahayu, 2013 dengan judul penelitian *Meningkatkan kemampuan anak dalam berhitung melalui penggunaan media permainan ular tangga*, menggunakan sampel siswa kelompok B TK Puspa Mekar Kecamatan Sukosari, Bandung. Dengan menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK), penelitian ini terbukti bahwa media permainan ular tangga ditinjau dari kajian teori dan penelitian merupakan media yang tepat dipakai guru dalam proses belajar mengajar, karena dapat meningkatkan perkembangan anak terutama kognitif dan bahasa-membaca, disamping meningkatkan rasa bahagia anak, karena dalam bentuk permainan dengan teman dan memungkinkan bagi anak banyak bergerak dinamis.

Diambil dari jurnal Internasional yaitu penelitian tentang *guided reading: a research-based response to the challenges of early reading instruction* (Iaquinta, 2006). Penelitian yang dilakukan di Inggris selama kurang lebih 2 dekade menemukan bahwa anak yang telat belajar membaca akan kesulitan untuk mengikuti pelajaran membaca tahap selanjutnya. Penelitian ini berfokus pada bagaimana guru mengajarkan membaca kepada anak, peneliti menghasilkan cara-cara instruksi membaca atau panduan membaca yang diberikan oleh guru kepada

anak dengan cara mengajarkan membaca kepada anak dengan mudah pada saat anak sedang mulai belajar membaca awal.

*Reading, Reasoning, and Literacy: Strategies for Early Childhood Education From the Analysis of Classroom Observations* yang dilakukan oleh McKie dkk, pada tahun 2011 memaparkan bahwa penelitian yang dilakukan di beberapa daerah Washington DC, membahas daerah yang membutuhkan perbaikan, dan menyajikan strategi untuk menangani ketertinggalan. Penelitian ini mengungkapkan kepada pendidik anak usia dini bagaimana cara meningkatkan pengajaran dan pembelajaran teknik dan lingkungan dalam program anak usia dini. Tujuannya adalah untuk mempromosikan peningkatan secara keseluruhan dalam membaca, penalaran, dan melek huruf bagi anak-anak yang terdaftar dalam program anak usia dini dan dengan demikian lebih baik mempersiapkan mereka untuk TK.

Penelitian oleh Nafiah Nurul Ratnaningsih, 2014 dengan judul *Penggunaan Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar* menggunakan metode PTK dengan analisis data menggunakan teknik analisis data deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan ular tangga mampu meningkatkan motivasi belajar siswa kelas III di SDN Nogopuro, Sleman hingga 73,89% pada Siklus I dan 85,74% pada Siklus II.

Penelitian Tiara Raysia, 2016 mengenai penggunaan media permainan ular tangga dalam meningkatkan kemampuan berhitung anak usia 5-6 tahun di TK Tunas Melati Bandar Lampung. Penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling* dengan jumlah sampel 14 anak, hasil penelitian memberikan kesimpulan

bahwa pembelajaran dengan metode ini berpengaruh pada kemampuan berhitung anak. Hal ini ditunjukkan oleh nilai hitung pada analisis data dengan menggunakan uji korelasi *product moment*.

## **B. Kerangka Teori**

### **1. Pengertian dan Tahapan Membaca**

Membaca merupakan keterampilan bahasa tulis yang bersifat reseptif. Kemampuan membaca termasuk kegiatan yang kompleks dan melibatkan berbagai keterampilan. Jadi kegiatan membaca merupakan suatu kesatuan kegiatan yang terpadu yang mencakup berbagai kegiatan seperti mengenali huruf dan kata-kata, menghubungkannya dengan bunyi, maknanya serta menarik kesimpulan mengenai maksud bacaan. Anderson dkk. (1985) memandang membaca sebagai suatu proses untuk memahami makna suatu tulisan. Proses yang di alami dalam membaca adalah berupa penyajian kembali dan penafsiran suatu kegiatan di mulai dari mengenali huruf, kata, ungkapan, frase, kalimat, dan wacana serta menghubungkannya dengan bunyi dan maknanya. Bahkan lebih jauh dari itu dalam kegiatan membaca, pembaca menghubungkannya dengan maksud penulis berdasarkan pengalamannya.

Adapun menurut Hari (1970: 3) membaca merupakan interpretasi yg bermakna dari simbol verbal yang tertulis/ tercetak. Membaca adalah tindakan menyesuaikan arti kata dengan simbol- simbol verbal yang tertulis/ tercetak. Sejalan dengan itu Kridalaksana (1993: 13) juga mengemukakan bahwa membaca adalah “Keterampilan mengenal dan memahami tulisan dalam bentukpemahaman

diam-diam atau pengajaran keras-keras. Kegiatan membaca pada hakikatnya adalah kegiatan fisik dan mental untuk menemukan makna dari tulisan.”

Hal yang patut diperhatikan, bahwa permulaan membaca bagi anak harus memperoleh perhatian sungguh- sungguh dari pendidik, sehingga anak menyadari bahwa dengan membaca anak- anak dapat memperoleh berbagai pengetahuan dan informasi dari media cetak, dan pada akhirnya mereka dapat menginformasikan dan mengkomunikasikannya kepada orang lain.

Berdasarkan beberapa penelitian (Goodman, Harse et al., Smith, Taylor, Teale and Sulzby, dalam Raines dan Canad, 1990), Perkembangan membaca awal merupakan proses interaktif di mana anak adalah peserta aktif. Perkembangan membaca anak berlangsung dalam beberapa tahapan sebagai berikut:

- a. Tahap Fantasi (*Magical Stage*). Pada tahap ini anak mulai belajar menggunakan buku, melihat dan membalik lembaran buku ataupun membawa buku kesukaanya.
- b. Tahap Pembentukan konsep diri (*Self Concept Stage*). Pada tahap ini anak mulai memandang dirinya sebagai ‘pembaca’ dimana terlihat keterlibatan anak dalam kegiatan membaca, berpura- pura membaca buku, memaknai gambar berdasarkan pengalaman yang di peroleh sebelumnya, dan menggunakan bahasa baku yang tidak sesuai dengan tulisan.
- c. Tahap membaca gambar (*Bridging Reading Stage*). Pada tahap ini pada diri anak mulai tumbuh kesadaran akan tulisan dalam buku dan menemukan kata yang pernah di temui sebelumnya, dapat

mengungkapkan kata- kata yang bermakna dan berhubungan dengan dirinya, sudah mengenal tulisan kata- kata puisi, lagu, dan sudah mengenal abjad.

- d. Tahap pengenalan bacaan (*Take off Reader Stage*). Anak mulai menggunakan tiga system isyarat (graphoponik, sematik, dan sintakatis). Anak mulai tertarik dengan bacaan, dapat mengingat tulisan dalam konteks tertentu, berusaha mengenal tanda- tanda pada lingkungan, serta membaca berbagai tanda seperti pada papan iklan, kotak susu, pasta gigi dan lainnya.

Tahap membaca lancar (*Independent Reader Stage*). Pada tahap ini anak dapat membaca berbagai jenis buku. Ada beberapa metode belajar membaca sesuai dengan karakter anak di antaranya: (Nakita, 21-27 Oktober 2013)

- a. Metode Eja/ Bunyi

Metode ini dilakukan dengan mengeja huruf demi huruf. Anak diajarkan dengan di kenalkan dengan lambang- lambang huruf dari A- Z. Untuk mempermudah anak, pengenalan huruf di mulai dari huruf vocal baru kemudian di kenalkan huruf konsonan. Jadi metode ini merupakan tahapan pertama di mana anak harus hafal huruf vocal dan konsonan. Metode ini mempunyai kelemahan yaitu dapat menimbulkan kebingungan pada anak. Kadang mereka sulit menerima mengapa rangkaian *b* dan *a* harus di baca *ba* ( bukan *be-a*). Kelemahan lain anak sulit menghilangkan kebiasaan mengeja setelah menguasai

rangkaian suku kata. Misalnya proses mengeja *be a ba de u du* sulit di hilangkan untuk membaca *badu*.

b. Metode Suku Kata

Metode ini mulai banyak di gunakan karena tingkat keberhasilan cukup baik. Anak di perkenalkan dengan penggalan suku kata, kemudian di rangkai menjadi satu kata, seperti /ba, bi, bu, be, bo/; ca, ci, cu, ce, co/; da, di, du, de, do/, dan seterusnya. Suku- suku kata tersebut, kemudian dirangkaikan menjadi kata- kata bermakna, seperti da- da, bi- bi, bo- ca, dan sebagainya. Keunggulan metode ini merupakan salah satu cara yang paling banyak di gunakan saat ini karena kepraktisannya. Karena metode ini tidak memerlukan waktu untuk mengeja terlebih dahulu.

c. Metode Kata Lembaga

Belajar membaca di mulai langsung dengan menampilkan kata. Gunakan kartu- kartu yang bertuliskan kata- kata sederhana. Ucapkan kata tersebut dan anak mengikutinya. Setelah anak di kenalkan dengan kata tersebut, lalu kata ini di jadikan lembaga sebagai dasar untuk pengenalan suku kata dan huruf. Artinya, kata yang di maksud tadi diuraikan menjadi suku kata, kemudian dari suku kata menjadi huruf- huruf. Setelah itu dari huruf- huruf tadi di rangkai kembali menjadi suku kata dan kata. Jadi, prosesnya melibatkan serangkaian proses pengupasan dan perangkaian. Maka itu di kenal juga sebagai “ metode

kupas- rangkai”. Sebagian orang menyebutnya “metode kata” atau metode kata lembaga.

d. Metode SAS

SAS merupakan kependekan dari Stuktural Analitik Sintetik. Metode belajar membaca yang satu ini terbilang unik karena dilakukan dengan mengukur kedalaman bahasa anak., misalnya lewat metode tanya jawab di kelas. Kemudian memulai suatu kalimat yang sudah akrab dengan anak, yang diasosiasikan dengan cerita dalam kehidupan sehari- hari (struktur). Setelah itu, kalimat di urai menjadi suku kata dan huruf, kemudian anak menganalisis perbagian (analitik), Selanjutnya melakukan penggalan pada kalimat semula (sintetik).

e. Metode Global

Caranya memperkenalkan kalimat lengkap terlebih dahulu, kemudian di pilah- pilah menjadi kata, suku kata dan huruf.

Contoh :

ini buku

ini/ buku

i-ni/ bu-ku

i-n-i/ b-u-k-u

f. Metode *Montessori*

Maria Montessori, seorang pendidik, ilmuwan, sekaligus dokter, mengembangkan sebuah metode pendidikan anak- anak dengan memberi kebebasan bagi mereka untuk melakukan kegiatan dan

mengatur acara hariannya. Metode tersebut di terapkan pula dalam mengajarkan membaca. Dengan demikian proses belajar membaca yang menggunakan metode Montessori di kemas dalam bentuk permainan. Metode Montessori dapat di terapkan pada semua anak dengan gaya belajarnya masing- masing, baik visual, auditori, maupun kinestetik.

g. Metode *Glenn Doman*

Keunikan metode *Glen Doman* dengan metode belajar membaca lainnya adalah dilakukan sambil bermain, dalam waktu singkat dan cepat, serta ibu dan anak dalam suasana hati yang baik. Perbedaan lainnya, mengajarkan membaca dengan metode ini bisa di lakukan sedini mungkin, bahkan sejak lahir. Tentu programnya di sesuaikan dengan tumbuh kembang/ kematangan system penglihatan anak. Selain itu, “membaca” pada bayi dalam metode *Glenn Doman* di artikan sebagai rangsangan visual, bukan untuk di pahami dan di ucapkan (kata- kata yang di baca) secara verbal.

## 2. Membaca Permulaan

Membaca permulaan dalam pengertian ini adalah membaca permulaan dalam teori keterampilan, maksudnya menekankan pada proses penyandian membaca secara mekanikal. Menurut Anderson (1972:209), “Membaca permulaan yang menjadi acuan adalah membaca merupakan proses *recoding* dan *decoding*”. Membaca merupakan suatu proses yang bersifat fisik dan psikologis. Proses yang bersifat fisik berupa kegiatan mengamati tulisan

secara visual. Dengan indera visual, pembaca mengenali dan membedakan gambar-gambar bunyi serta kombinasinya. Melalui proses *recoding*, pembaca mengasosiasikan gambar-gambar bunyi beserta kombinasinya itu dengan bunyi-bunyinya. Dengan proses tersebut, rangkaian tulisan yang dibacanya menjelma menjadi rangkaian bunyi bahasa dalam kombinasi kata, kelompok kata, dan kalimat yang bermakna.

Menurut Syafi'ie (1999:7), bahwa “Pembaca mengamati tanda-tanda baca untuk membantu memahami maksud baris-baris tulisan”. Proses psikologis berupa kegiatan berpikir dalam mengolah informasi. Melalui proses *decoding*, gambar-gambar bunyi dan kombinasinya diidentifikasi, diuraikan kemudian diberi makna. Proses ini melibatkan *knowledge of the word* dalam skemata yang berupa kategorisasi sejumlah pengetahuan dan pengalaman yang tersimpan dalam gudang ingatan.

Tingkat *Visual Memory* (VM), huruf, kata dan kalimat terlihat sebagai lambang grafis, sedangkan pada tingkat *Phonological Memory* (PM) terjadi proses pembunyian lambang. Lambang tersebut juga dalam bentuk kata, dan kalimat. Proses pada tingkat ini bersumber dari *Visual Memory* (VM) dan *Phonological Memory* (PM). Akhirnya pada tingkat *Memory* (SM) terjadi proses pemahaman terhadap kata dan kalimat. Selanjutnya dikemukakan bahwa untuk memperoleh kemampuan membaca diperlukan tiga syarat, yaitu kemampuan membunyikan (a) lambang-lambang tulis, (b) penguasaan kosakata untuk memberi arti, dan (c) memasukkan makna dalam kemahiran bahasa. Pada tingkatan membaca permulaan, pembaca belum memiliki keterampilan kemampuan membaca yang

sesungguhnya, tetapi masih dalam tahap belajar untuk memperoleh keterampilan/kemampuan membaca. Membaca pada tingkatan ini merupakan kegiatan belajar mengenal bahasa tulis. Melalui tulisan itulah siswa dituntut dapat menyuarkan lambang-lambang bunyi bahasa tersebut, untuk memperoleh kemampuan membaca diperlukan tiga syarat, yaitu kemampuan membunyikan (a) lambang-lambang tulis, (b) penguasaan kosa kata untuk memberi arti, dan (c) memasukkan makna dalam kemahiran bahasa.

Membaca permulaan merupakan suatu proses keterampilan dan kognitif. Proses keterampilan menunjuk pada pengenalan dan penguasaan lambang-lambang fonem, sedangkan proses kognitif menunjuk pada penggunaan lambang-lambang fonem yang sudah dikenal untuk memahami makna suatu kata atau kalimat.

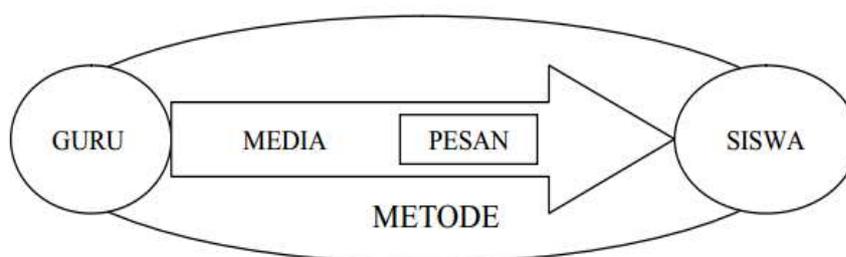
### **3. Media Pembelajaran**

Kata media merupakan bentuk jamak dari kata medium. Medium dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima. Media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan. Berdasarkan definisi tersebut, dapat dikatakan bahwa proses pembelajaran merupakan proses komunikasi.

Proses pembelajaran mengandung lima komponen komunikasi, guru (komunikator), bahan pembelajaran, media pembelajaran, siswa (komunikan), dan tujuan pembelajaran. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat

digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar.

Dalam proses pembelajaran, media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa). Sedangkan metode adalah prosedur untuk membantu siswa dalam menerima dan mengolah informasi guna mencapai tujuan pembelajaran.



Gambar 2.1  
Proses Pembelajaran

Dalam kegiatan interaksi antara siswa dengan lingkungan, fungsi media dapat diketahui berdasarkan adanya kelebihan media dan hambatan yang mungkin timbul dalam proses pembelajaran. Tiga kelebihan kemampuan media adalah sebagai berikut.

- a. Kemampuan fiksatif, artinya dapat menangkap, menyimpan, dan menampilkan kembali suatu obyek atau kejadian. Dengan kemampuan ini, obyek atau kejadian dapat digambar, dipotret, direkam, difilmkan, kemudian dapat disimpan dan pada saat diperlukan dapat ditunjukkan dan diamati kembali seperti kejadian aslinya.

- b. Kemampuan manipulatif, artinya media dapat menampilkan kembali obyek atau kejadian dengan berbagai macam perubahan (manipulasi) sesuai keperluan, misalnya diubah ukurannya, kecepatannya, warnanya, serta dapat pula diulang-ulang penyajiannya.
- c. Kemampuan distributif, artinya media mampu menjangkau audien yang besar jumlahnya dalam satu kali penyajian secara serempak, misalnya siaran TV atau Radio.

Media pembelajaran diklasifikasi berdasarkan tujuan pemakaian dan karakteristik jenis media. Terdapat lima model klasifikasi, yaitu :

- a. Menurut Schramm, media digolongkan menjadi media rumit, mahal, dan media sederhana. Schramm juga mengelompokkan media menurut kemampuan daya liputan, yaitu (1) liputan luas dan serentak seperti TV, radio, dan facsimile; (2) liputan terbatas pada ruangan, seperti film, video, slide, poster audio tape; (3) media untuk belajar individual, seperti buku, modul, program belajar dengan komputer dan telpon.
- b. Menurut Gagne, media diklasifikasi menjadi tujuh kelompok, yaitu benda untuk didemonstrasikan, komunikasi lisan, media cetak, gambar diam, gambar bergerak, film bersuara, dan mesin belajar. Ketujuh kelompok media pembelajaran tersebut dikaitkan dengan kemampuannya memenuhi fungsi menurut hirarki belajar yang dikembangkan, yaitu pelontar stimulus belajar, penarik minat belajar, contoh perilaku belajar, member kondisi eksternal, menuntun cara

berpikir, memasukkan alih ilmu, menilai prestasi, dan pemberi umpan balik.

- c. Menurut Allen, terdapat sembilan kelompok media, yaitu: visual diam, film, televisi, obyek tiga dimensi, rekaman, pelajaran terprogram, demonstrasi, buku teks cetak, dan sajian lisan. Di samping mengklasifikasikan, Allen juga mengaitkan antara jenis media pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Allen melihat bahwa, media tertentu memiliki kelebihan untuk tujuan belajar tertentu tetapi lemah untuk tujuan belajar yang lain. Allen mengungkapkan enam tujuan belajar, antara lain : info faktual, pengenalan visual, prinsip dan konsep, prosedur, keterampilan, dan sikap. Setiap jenis media tersebut memiliki perbedaan kemampuan untuk mencapai tujuan belajar, ada tinggi, sedang, dan rendah.
- d. Menurut Gerlach dan Ely, media dikelompokkan berdasarkan ciri-ciri fisiknya atas delapan kelompok, yaitu benda sebenarnya, presentasi verbal, presentasi grafis, gambar diam, gambar bergerak, rekaman suara, pengajaran terprogram, dan simulasi.
- e. Menurut Ibrahim, media dikelompokkan berdasarkan ukuran serta kompleks tidaknya alat dan perlengkapannya atas lima kelompok, yaitu media tanpa proyeksi dua dimensi, media tanpa proyeksi tiga dimensi, media audio, media proyeksi, televisi, video, dan computer.

Pengklasifikasian tersebut berdasarkan sifat dan jenis media. Secara garis besar media tersebut hasil dari berbagai inovasi yang telah dilakukan dan dimanfaatkan sebagai sumber dalam pelaksanaan pembelajaran.

## **2. Media Permainan Ular Tangga**

### **a. Pengertian Permainan Ular Tangga**

Gagne (dalam Dhieni, dkk 2008), menyebutkan media adalah berbagai jenis komponendalam lingkungan anak didik yang dapat memotivasi anak didik untuk belajar.Umar Hamalik (dalam Nurbiana Dhieni,dkk 2008) menyatakan media adalah alat atau metode dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interes antara guru dan anak didik dalam proses pendidikan dan pembelajaran di sekolah.Jadi media secara umum adalah segala bentuk alat yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan/ informasi dari sumber kepada anak didik yang bertujuan agar dapat merangsang pikiran , perasaan, minat dan perhatian anak didik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran dan memahami materinya.

Peranan media adalah untuk menyampaikan pesan /bagian tertentu dari kegiatan pembelajaran, memberi penguatan maupun motivasi, membantu mengkongkretkan kegiatan yang abstrak, memperdalam pemahaman anak, mengatasi sikap pasif dan memberikan variasi dalam pembelajaran menurut Hamalik (1997), Sadiman (2003) dalam Nurbiana Dhieni, dkk (2008). Peranan media tersebut menegaskan bahwa media adalah sebuah alat untuk membantu menyampaikan informasi.

Permainan ular tangga adalah permainan yang menggunakan papan gambar yang bisa disesuaikan sesuai fungsinya, permainan ini bisa dikelompokkan sesuai dengan umur anak ataupun bentuk tampilan gambar, aturan permainannya, setiap pemain dimulai pada bidak yang terdapat dipojok kiri bawah, secara bergiliran melemparkan dadu, kemu-dian lihat angka berapa yang muncul pada dadu. Bidak dapat berjalan sesuai dengan jumlah mata dadu yang muncul, bila pemain mendarat ujung bawah sebuah tangga, mereka dapat langsung naik ke ujung tangga yang lain, bila mendarat di kotak dengan ular, mereka harus turun kekotak ujung dibawah ular tersebut (Nurjatmika, 2012: 103-104). Kegiatan tersebut dilakukan terus menerus hingga salah satu pemain mencapai garis finish.

Definisi permainan ular tangga adalah sarana bermain ini terdiri dari selembaar papan atau kertas tebal bergambar kotak-kotak sebanyak 100 buah, dimana terdapat gambar ular tangga dan tangga pada kotak-kotak tertentu, lalu terdapat sebuah tabung atau gelas kecil dari plastik dan dadu kecil berbentuk kotak tapi tumpul pada setiap sudutnya sehingga mudah menggelinding, pada sisi sisi dadu ini terdapat bintik berjumlah satu hingga enam bintik, dadu ini juga terbuat dari plastik, lalu ada lagi sebuah plastik kecil berbentuk kerucut, pemain bisa sendirian, bisa juga dengan 2-3 anak laki-laki ataupun perempuan, cara memainkan bergantian satu persatu anak (Mulyani, 2013: 121). Jumlah pemain pada permainan ini dapat disesuaikan menurut ukuran media, semakin besar ukuran media ular tangga, jumla anak yang bermain juga semakin banyak.

Permainan ular tangga sedi-kit berbeda dengan definisi para ahli sebelumnya, karena permainan ini sudah dimodifikasi, dengan menga-dopsi

permainan ular tangga yang seperti biasa. Permainan ular tangga ini digunakan untuk sarana atau media belajar anak-anak bila benar jawaban, maka bisa naik tangga bila salah maka akan turun tangga seperti ular (Jamil, 2009: 155). Anak-anak harus belajar bekerja sama dengan baik, terutama untuk menjawab soal berupa pengetahuan yang mereka pelajari. Anak-anak juga belajar dan berlatih memahami suatu strategi berpikir yang tepat dan cepat.

Menurut definisi para pakar diatas maka dapat diambil kesimpulan bahwa permainan ular tangga adalah permainan yang menggunakan papan bergambar 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 ke ekor ular. Apabila dadu menunjukkan angka 6 maka pemain bisa melempar dadu sebanyak 2 kali.

Media permainan ular tangga dibuat dalam bentuk sebuah papan atau alas lantai dari plastik (banner) bergambar kotak-kotak biasanya berukuran 10x10 kotak. Tiap kotak diberi nomor urut mulai dari nomor 1 dari sudut kiri bawah sampai nomor 10 di sudut kanan bawah, lalu dari kanan ke kiri mulai nomor 11 baris kedua sampai nomor 20 dan seterusnya sampai nomor 100 di sudut kiri atas. Masing-masing kotak, disamping ditulis angka ditulis pula tulisan dua suku kata konsonan- vocal berikut gambar yang sesuai, contoh pada angka 5 ditulis bo dengan background gambar bola. Di permainan ini ada gambar tangga yang

artinya naik dan kalau gambar ular berarti turun. Karena itu dinamakan “ular tangga.” Giliran bermain dan jumlah langkah yang akan dimainkan ditentukan menggunakan lemparan dadu. Tujuan permainan ini adalah bagaimana mencapai kotak nomor 100 secepat mungkin.



Gambar 2.2  
Media Permainan Ular Tangga Lantai

Media permainan ular tangga dipilih untuk meningkatkan kemampuan membaca anak kelas awal. Media permainan ular tangga dibuat menarik dan merangsang minat baca bagi anak, karena setiap kotak ada gambar-gambar menarik dengan tulisan satu suku awal dari gambar benda. Dari sisi teknis permainan ular tangganya juga sangat menyenangkan bagi anak, karena anak belajar sambil bermain, bisa belajar sambil bergerak dan semakin bersemangat

dalam permainan kelompok, Dimana masing-masing kelompok terdiri 4 anak, anak yang pertama bertugas melempar dadu, anak kedua menyebut angka yang didapat, anak ketiga berjalan diatas zona ular tangga-yang langkahnya sesuai dengan angka dadu yang didapat lalu menyebut gambar dan bacaan yang diinjaknya, dan anak terakhir bertugas menulis suku kata yang didapat anak ketiga.

#### **b. Bentuk dan Isi Ular Tangga**

Permainan ular tangga memiliki bentuk khusus yaitu papan permainan dibagi dalam kotak-kotak dan di beberapa kotak digambar sejumlah “ular” dan “tangga” yang menghubungkan dengan kotak yang lain.

Setiap pemain mulai dengan bidaknya di kotak pertama (biasanya kotak di sudut kiri bawah) dan secara bergiliran melemparkan dadu. Bidak dijalankan sesuai dengan jumlah mata dadu yang muncul. Bila pemain mendarat di ujung bawah sebuah tangga, mereka dapat langsung pergi ke ujung tangga yang lain. Bila mendarat di kotak dengan ular, mereka harus turun ke kotak di ujung bawah ular. Pemenang adalah pemain pertama yang mencapai kotak terakhir. Biasanya bila seorang pemain mendapatkan angka 6 dari dadu, mereka mendapat giliran sekali lagi. Bila tidak, maka giliran jatuh ke pemain selanjutnya (Fransisca Wulandari, 2008: 19).

Permainan ular tangga yang diterapkan untuk penelitian ini adalah permainan ular tangga kata yang didesain khusus dari bahan spon ati yang berukuran 20cm x 20cm berbentuk persegi sejumlah 20, berisikan kata dan gambar yang digunakan untuk mengembangkan kemampuan mengenal kata.

Papan permainan dibagi kotak-kotak dan kotak-kotak tersebut terdapat kata serta gambar bendanya. Misal pada angka 1 ada gambar gunung dibawah gambar ada kata gunung. Gambar yang ada papan disesuaikan dengan tema yang akan digunakan dalam pembelajaran.

Permainan ular tangga membentuk karakter anak dan peserta didik secara tidak langsung. Sehingga perlu dikembangkan yaitu melalui pengarahan yang dilakukan oleh orang tua. Permainan ular tangga ini dapat dimainkan oleh orang tua bersama anaknya atau guru bersama muridnya di waktu senggang. Melalui permainan ular tangga ini diharapkan komunikasi dan keakraban bisa dibangun. Saat bermain bersama anak atau peserta didik diajarkan apa maksud dan tujuan dari permainan ular tangga. Anak akan lebih mudah mengingat saat masih kecil dari pada saat dia dewasa. Sehingga dengan bermain ular tangga ini anak diharapkan mempunyai memori tentang pelajaran moral dan pendidikan karakter yang ada di dalam permainan ular tangga (Semiawan, 2002: 21) dalam Freddy Widya.

Menurut Raisatun Nisak (2013: 129) tata cara permainan ular tangga tujuan permainan ular tangga adalah melatih anak supaya lebih berkonsentrasi, melatih ketelitian anak mencapai kotak terakhir tanpa dimakan oleh ular. Peralatan yang akan dibutuhkan: 1) papan ular tangga, 2) dadu, 3) pion, 4) pemain

Cara Bermain :

- 1) Untuk memulai, setiap pemain mengocok dan melemparkan dadu.

Pemain yang melemparkan dadu dengan angka yang paling besar akan mendapat giliran pertama.

- 2) Taruh pemain atau pion di kotak start. Lemparkan dadu dan hitung jumlah angka yang ditunjukkan kedua dadu, lalu gerakkan pion ke kotak berikutnya di jalur papan ular tangga sesuai jumlah angka pada dadu.
- 3) Kalau pion berhenti pada kotak yang ada gambar ujung bawah sebuah tangga, naik keatas.
- 4) Kalau pion berhenti pada kotak yang ada gambar kepala ular, turun ke bawah.

### **c. Manfaat Permainan Ular Tangga**

Banyak manfaat yang dapat diambil dari sebuah permainan. Bagi anak, permainan yang dilakukan dengan menyenangkan akan berdampak positif terhadap perkembangan anak, sikap mental, dan nilai kepribadian anak. Permainan ular tangga juga memiliki banyak manfaat dalam hal pendidikan yang bisa diperoleh anak dari permainan ular tangga : 1) anak dapat menambah kosa kata baru melalui gambar dalam papan ular tangga tersebut (berlatih mendeskripsikan gambar), 2) melatih anak belajar matematika sederhana, 3) melatih anak belajar membaca, 4) melatih anak belajar memahami kalimat permintaan atau perintah, 5) anak bermain peran ketika melakukan perintah atau permintaan sesuai dengan pertanyaan yang tertulis dalam tiap kotak ular tangga tersebut (Freddy, 2011: 39).

Ahmad Susanto (2011: 4) mengemukakan bahwa hikmah dari permainan antara lain: 1) anak belajar keteraturan, peraturan, dan latihan menjalani komitmen dari yang dibangun dalam permainan, 2) anak akan belajar memecahkan masalah, 3) anak berlatih sabar menunggu giliran. Menurut Agus N.

Cahyo (2011: 109) permainan ular tangga memiliki manfaat bagi otak kiri dan kanan anak yaitu anak akan belajar mengenal kata, mengenal angka, menghitung langkah sesuai dengan mata dadu, mengenal gambar, dan menghafal gambar.

Dari beberapa pendapat diatas dapat ditegaskan bahwa manfaat permainan ular tangga yaitu 1) anak dapat menambah kosa kata, 2) melatih anak belajar membaca, 3) melatih anak belajar memahami kalimat permintaan atau perintah, anak akan belajar memecahkan masalah, 5) anak akan belajar mengenal kata.

#### **d. Kelebihan dan Kekurangan Permainan Ular Tangga**

Permainan ular tangga ini memiliki kelebihan dan kekurangan, karena setiap metode pembelajaran tidak ada yang sempurna dan saling melengkapi satu sama lain. Kelebihan dari permainan ular tangga (Sri Rahayu, 2013: 46 ) adalah:

1. Merupakan permainan yang menyenangkan bagi anak karena anak terlibat langsung dalam permainan.
2. Bersifat fleksibel karena dapat menyesuaikan dengan materi atau tema yang akan diajarkan.
3. Mengembangkan bahasa anak khususnya menambah kosakata yang ada disekitarnya.
4. Penggunaan media permainan ular tangga dapat merangsang anak belajar memecahkan masalah sederhana tanpa disadari anak.
5. Mengembangkan komunikasi dan interaksi anak satu dengan yang lain sebab permainan dilakukan secara berkelompok.

6. Meningkatkan perkembangan motorik anak sebab permainan ini melibatkan fisik anak secara langsung.

Melalui kelebihan tersebut, permainan ini sesuai untuk meningkatkan kemampuan anak. Peningkatan kemampuan yang ingin dicapai dapat disesuaikan dengan rancangan ular tangga yang digunakan. Konten dari ular tangga juga dapat dirubah sesuai dengan kebutuhan.

Selain kelebihan dari permainan ular tangga, terdapat pula kekurangan dari permainan ini yaitu:

- 1) Permainan membutuhkan tempat yang luas agar anak lebih leluasa saat melakukan permainan ini.
- 2) Kurangnya pemahaman aturan permainan oleh anak dapat menimbulkan kericuhan.

Kekurangan tersebut masih dapat di tanggulangi dengan memberi aturan main yang jelas untuk anak, sehingga dalam pelaksanaannya tidak menimbulkan kericuhan. Dalam melaksanakan tempat permainan dapat disesuaikan, jika ruang kelas kurang besar permainan dapat dilaksanakan di luar kelas/*outdoor*.

#### **e. Langkah-langkah Permainan Ular Tangga**

Berdasarkan cara bermain ular tangga dari Raisatun Nisak (2013: 129), dalam penelitian ini mengembangkan langkah-langkah permainan ular tangga sebagai berikut:

- 1) Anak dikondisikan duduk berkelompok di karpet.

- 2) Anak-anak diberi penjelasan tentang permainan yang akan dilakukan, yaitu permainan ular tangga kata.
- 3) Anak-anak diberi contoh cara bermain ular tangga yang akan dijelaskan sebagai berikut:
  - a) guru mengambil sebuah dadu dan pion, kemudian diperlihatkan pada anak-anak.
  - b) guru menaruh pion pada kolom start, kemudian melempar dadu, dan menyebutkan angka yang tertera pada dadu tersebut.
  - c) guru menggerakkan pion ke kotak berikutnya di jalur papan ular tangga sesuai jumlah angka pada dadu, kemudian menyebutkan gambar yang ada pada jalur papan ular tangga dimana pion berhenti.
  - d) jika pion berhenti pada kotak yang ada gambar ujung bawah sebuah tangga, maka naik ke atas.
  - e) jika pion berhenti pada kotak yang ada gambar kepala ular, maka turun ke bawah.
- 4) Anak-anak diajak mempraktikkan permainan ular tangga secara bersama-sama, dengan posisi anak masih duduk membentuk lingkaran, permainan dimulai:
  - a) empat anak sebagai pemain,urut berdasarkan kelompok yang sudah dibagi.

- b) anak mengambil sebuah dadu dan pion, anak menaruh pion pada kolom start, kemudian melempar dadu, dan menyebutkan angka yang tertera pada dadu tersebut.
- c) anak menggerakkan pion ke kotak berikutnya di jalur papan ular tangga sesuai jumlah angka pada dadu, kemudian menyebutkan kata yang ada pada jalur papan ular tangga dimana pion berhenti.

Langkah-langkah tersebut telah dirancang agar sesuai dengan karakteristik ular tangga. Sehingga dapat mengurangi kekurangan ular tangga sebagai media yang penggunaannya sulit dipahami.

### **C. Hipotesis Tindakan**

Hipotesis dalam penelitian ini adalah media permainan ular tangga dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas I SDN Arosbaya 1 Kecamatan Arosbaya Kabupaten Bangkalan Tahun Pelajaran 2016/2017 dalam arti di setiap siklus akan ada peningkatan lebih baik dari siklus sebelumnya.