

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **A. Permainan Ular Tangga**

##### **1. Pengertian Permainan ular Tangga**

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, kemudian 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 ekor ular, mereka harus turun ke kotak ujung dibawah ular tersebut.<sup>13</sup> Kegiatan tersebut dilakukan terus hingga salah satu pemain mencapai garis finish (juara).

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

---

<sup>13</sup> Nur jatmiko, Yusep. Ragam harian untuk TK. Jogjakarta: Diva Press, 2012.  
Hal: 103-104

gambar petak-petak yang terdiri dari 10 baris dan 10 kolom dengan nomor 1-100, serta bergambar ular dan tangga.<sup>14</sup>

Definisi permainan ular tangga adalah sarana bermain ini terdiri dari selembar 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.<sup>15</sup>

Permainan ular tangga merupakan salah satu jenis permainan yang sering dimainkan oleh anak-anak. Permainan yang sering dimainkan oleh dua orang atau lebih ini dapat melatih anak untuk berkompetisi selain itu, permainan ular tangga dapat melatih anak untuk bekerja sama serta melatih anak untuk bertindak sportif.<sup>16</sup> Permainan ular tangga merupakan jenis permainan kompetisi yang diarahkan pada kemampuan kerja sama dan sportivitas sehingga mampu mengoptimalkan pengalaman sosial dan moral anak. Permainan ular tangga merupakan salah satu permainan papan

---

<sup>14</sup> Husna Ahmad, Muslim. *100+ Permainan Tradisional Indonesia untuk Kreativitas, Ketangkasan, dan Keakraban*. Yogyakarta: Andi Offset. 2009. Hal: 145

<sup>15</sup> Mulyani, Sri. *Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta: Langensari Publishing, 2013. Hal: 45

<sup>16</sup> Zuhdi, Ulhaq, dkk. Pengembangan Perangkat Media Pembelajaran Ular Tangga Digital untuk Meningkatkan Penguasaan Kosa Kata Bahasa Inggris (Vocabulary) pada Mahasiswa S-1 PGSD. *Jurnal Pendidikan Wacana Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 2010. Vol:06. Hal. 188-201.

yang ringan dan cukup populer di Indonesia selain permainan papan lain seperti monopoli, ludo, dam, dan halma.<sup>17</sup> Pendapat tersebut didukung oleh pendapat lain yang menyatakan bahwa permainan ular tangga bersifat ringan, sederhana, mendidik, menghibur, dan sangat interaktif jika dimainkan bersama-sama.

Permainan ular tangga disini sedikit berbeda dengan definisi para ahli sebelumnya, karena permainan disini sedikit dimodifikasi, tetapi dibuat menyerupai permainan ular tangga yang sebenarnya, hanya saja yang membedakan adalah isi di dalam setiap kotak. 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.

Berdasarkan uraian pengertian tentang permainan ular tangga tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa permainan ular tangga adalah permainan yang sudah banyak dikenali oleh masyarakat, sehingga tidak butuh waktu yang lama untuk mengenalkan dan menjelaskan nama permainan tersebut kepada anak. Permainan ular tangga sebagai media pembelajaran yang menarik, anak akan menjadi senang, anak akan merasa sedang bermain walaupun pada kenyataannya mereka sedang belajar sambil bermain.<sup>18</sup>

---

<sup>17</sup>Rahman. *Pengertian Permainan Ular Tangga*. Dari <http://www.gameseducation.com/portal/forum/archieve/index.php/t-371618.html>, diakses pada 03 Februari 2019. 2010

<sup>18</sup> Dhita Paranita Ningtyas. *Peningkatan kemampuan Membaca Permulaan Melalui Permainan Ular Tangga*. Di PAUD Permata Bunda, Jawa Timur. 2014

## 2. Sejarah Permainan Ular Tangga

Permainan ini diciptakan pada abad ke-2 sebelum masehi dengan nama “Paramapada Sopanam (*Ladder to Salvation*)”. Berkaitan dengan hal tersebut permainan ular tangga pada awalnya telah dimainkan di India dan ditemukan oleh guru spiritual agama Hindu, dikenal dengan nama Moksha Patamu. Mokhsa Patamu dikaitkan dengan filsafat tradisional agama Hindu yakni “Karma dan Kama” yang diartikan sebagai Takdir dan Keinginan dari kehidupan manusia di dunia. Pada zaman dahulu di India permainan ular tangga memiliki beberapa nama, yaitu Leela yang berarti bahwa permainan ini mencerminkan kesadaran dalam agama Hindu dalam menjalani kehidupan sehari-hari. Di Andhra Pradesh permainan ular tangga dimainkan dengan nama Vaikuntapali, sedangkan Nama lain dari ular tangga ini adalah Tangga Keselamatan. Berdasarkan sejarah, selanjutnya permainan ular tangga dibawa ke Victoria, Inggris dengan versi baru yang telah dibuat dan diperkenalkan oleh John Jacques pada tahun 1892. Setelah itu, permainan Ular Tangga dibawa ke Amerika oleh seorang pembuat mainan bernama Milton Bradley di tahun 1943 dan telah diberi nama “*Snakes n Ladder*” yang berarti " Ular Tangga".<sup>19</sup>

Ular tangga menjadi bagian dari permainan tradisional di Indonesia meskipun tidak ada data yang lengkap mengenai masuknya permainan ular tangga tersebut ke indonesia. Pada zaman dulu, banyak anak-anak

---

<sup>19</sup> Luqmanul Hakim. *Sejarah Permainan Ular Tangga*. dari <http://www.carigold.com/portal.forumsarchive/index.php/t-371618.html>, diakses pada 3 Februari 2019. 2012

Indonesia yang bermain ular tangga, sehingga membuat permainan ini menjadi sangat populer di masyarakat.<sup>20</sup>

Berdasarkan sejarah permainan ular tangga tersebut, maka dapat diketahui bahwa permainan ini berasal dari India yang diajarkan oleh guru spiritual agama Hindu, dengan maksud untuk mengajarkan manusia dalam berbuat kebaikan dan meninggalkan kejahatan.

### 3. Karakteristik Metode Permainan Ular Tangga

Ular tangga termasuk dalam metode permainan, dimana bahwa permainan (*games*) adalah setiap kontes para pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan tertentu.<sup>21</sup> Berkaitan dengan pernyataan tersebut bahwasanya setiap permainan harus mempunyai komponen utama, yaitu:

- a. Adanya pemain-pemain.
- b. Adanya lingkungan untuk pemain berinteraksi.
- c. Adanya aturan-aturan main.
- d. Adanya tujuan-tujuan tertentu yang ingin.

Permainan ular tangga terdapat sebuah papan atau karton bergambar petak-petak, biasanya berukuran 10x10 petak. Tiap petak 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 pada baris kedua sampai nomor 20, dan seterusnya sampai nomor 100 di sudut kiri

---

<sup>20</sup>Satya. *Permainan Ular Tangga*, dari <http://sayasatya.files.wordpress.com/2016/05/Pkm-ular-tangga.pdf>. diakses pada 4 Februari 2018. 2012

<sup>21</sup> Arif S. Sadirman. Et al. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada. 2003. Hal: 75

atas. Petak-petak tertentu berisi gambar yang mengandung pesan atau perbuatan, ada pesan atau perbuatan baik dan ada yang buruk. Pesan atau perbuatan baik biasanya diganjar dengan kenaikan ke petak yang lebih tinggi lewat tangga, sedangkan pesan atau perbuatan buruk dihukum dengan cara turun ke petak yang lebih rendah dengan melewati ular.

Pendapat diatas bertentangan dengan pendapat lain, yang mana bahwa tidak ada bentuk standar dari papan ular tangga. Sehingga pemain dapat menciptakan sendiri papan ular tangga mereka dengan jumlah kotak, jumlah ular dan tangga yang berbeda sesuai keinginan setiap pemain.

Berkaitan dengan uraian tersebut, maka karakteristik permainan ular tangga yaitu:

- a. Permainan ular tangga dilakukan di atas papan.
- b. Permainan ular tangga dimainkan oleh dua orang atau lebih.
- c. Papan permainan disekat dalam petak-petak kecil.
- d. Di beberapa petak digambar sejumlah tangga atau ular.
- e. Permainan dilakukan dengan menggunakan dadu dan bidak sesuai jumlah pemain.
- f. Setiap pemain memulai permainan dari petak pertama dengan bidaknya, dan secara bergiliran melemparkan dadu.
- g. Bidak dijalankan sesuai dengan jumlah mata dadu yang muncul.

Biasanya bila pemain mendapatkan angka 6 dari dadu, maka ia mendapat giliran sekali lagi. Bila tidak, maka giliran jatuh ke pemain selanjutnya.

- h. Bila bidak pemain berada di dasar tangga maka dapat langsung naik keujung tangga. Sebaliknya, bila bidak pemain berada di ekor ular maka harus turun hingga kepala ular.
- i. Pemenang dari permainan ini adalah pemain yang pertama mencapa petak terakhir.

Berdasarkan karakteristik permainan ular tangga, dapat disimpulkan bahwa ular tangga termasuk media visual berbentuk permainan. Komponen permainan sesuai dengan permainan ular tangga, yaitu adanya dua pemain atau lebih; adanya lingkungan untuk pemain berinteraksi yaitu permainan dilakukan di atas papan kemudian pemain saling bergantian menjalankan bidaknya; adanya aturan main yaitu permainan menggunakan dadu dan bidak sesuai jumlah pemain, pemain memulai dari petak pertama dan bergiliran melemparkan dadu, bidak dijalankan sesuai mata dadu yang muncul, bidak yang berada di dasar tangga langsung naik ke ujung tangga, dan bidak yang di ujung ular langsung turun menuju kepala ular; adanya tujuan tertentu yang ingin dicapai yaitu pemenang permainan adalah pemain yang pertama kali mencapai petak terakhir.

#### 4. Rancangan Permainan Ular Tangga

Dalam penelitian ini, permainan ular tangga dirancang sebagai salah satu metode pembelajaran yang dapat menarik minat belajar anak sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar anak.

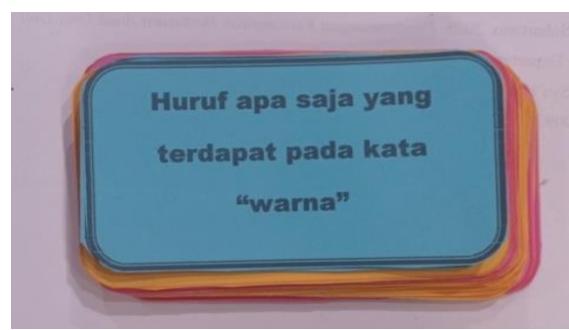
Di dalam konteks penelitian ini berdasarkan karakteristik yang dibahas terlebih dahulu ada beberapa pengubahan seperti, papan

permainan ular tangga yang digunakan memiliki 30 petak, permainan akan berhenti jika terdapat pemain yang mencapai petak terakhir. Disini peneliti menggunakan kartu pertanyaan yang akan digunakan untuk menstimulasi kemampuan membaca permulaan dan dirancang sesuai kebutuhan anak.

Berikut tampilan papan ular tangga yang digunakan dalam penelitian ini:



**Gambar 2.1 Papan Ular Tangga**



**Gambar 2.2 Kartu Pertanyaan**

## 5. Manfaat Permainan Ular Tangga

Bermain ular tangga dapat memberikan beberapa manfaat dalam pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak usia dini. Beberapa manfaat tersebut antara lain:

- a. Motivasi dan Keterlibatan: Ular tangga adalah permainan yang menyenangkan dan menarik, yang dapat meningkatkan motivasi anak untuk belajar membaca. Ketika anak merasa senang, mereka lebih cenderung terlibat aktif dalam aktivitas pembelajaran.
- b. Pengembangan Keterampilan Kognitif: Bermain ular tangga membantu anak-anak mengembangkan keterampilan kognitif seperti mengenali angka, menghitung, dan mengikuti aturan permainan. Keterampilan ini berhubungan erat dengan kemampuan membaca awal, seperti mengenali huruf dan kata.
- c. Penguatan Kosakata: Dengan memasukkan elemen-elemen pembelajaran membaca ke dalam permainan ular tangga, seperti kata-kata sederhana atau gambar yang harus diidentifikasi oleh anak, anak dapat memperluas kosakata mereka dengan cara yang interaktif dan menyenangkan.
- d. Latihan Membaca: Saat bermain ular tangga yang didesain khusus untuk pembelajaran membaca, anak-anak dapat dilatih untuk membaca kata atau kalimat sederhana ketika mereka mendarat di petak tertentu. Ini memberikan latihan membaca dalam konteks yang tidak terasa seperti tugas formal.

- e. Meningkatkan Kemampuan Sosial: Bermain ular tangga biasanya melibatkan interaksi dengan teman sebaya atau orang dewasa, yang membantu anak-anak mengembangkan keterampilan sosial dan komunikasi. Mereka belajar berbicara, mendengarkan, dan mengikuti instruksi, yang semuanya penting dalam pembelajaran membaca.
- f. Pengembangan Konsentrasi dan Kesabaran: Anak-anak belajar untuk bergantian, menunggu giliran, dan bermain dengan aturan tertentu. Ini membantu mereka mengembangkan konsentrasi dan kesabaran, keterampilan yang diperlukan untuk duduk dan fokus pada kegiatan membaca.
- g. Pembelajaran Kontekstual: Ular tangga dapat dimodifikasi untuk mencakup berbagai tema yang relevan dengan pembelajaran membaca. Misalnya, petak-petak tertentu dapat berisi kata-kata yang harus dibaca atau diidentifikasi, membantu anak mengaitkan kata dengan konteks tertentu.

Dengan memasukkan unsur-unsur pendidikan ke dalam permainan yang menyenangkan seperti ular tangga, anak-anak dapat belajar membaca secara alami dan tanpa tekanan, yang pada akhirnya dapat meningkatkan keterampilan membaca permulaan mereka.

## **B. Kemampuan Membaca Permulaan**

### 1. Pengertian Kemampuan Membaca Permulaan

Membaca sebagai proses visual merupakan proses menerjemahkan simbol tulis kedalam bunyi, sebagai proses berpikir membaca mencakup

pengenalan kata, pemahaman literal, interpretasi, membaca kritis, dan membaca kreatif. Membaca merupakan sebuah proses menerjemahkan atau mengartikan simbol-simbol tulisan ke dalam bunyi atau suara. Maka membaca permulaan adalah tahap pembelajaran membaca untuk mengembangkan keterampilan dasar membaca. Ketrampilan ini mencakup keterampilan mengenal huruf, membaca kata, serta membaca kalimat sederhana dengan lafal dan intonasi yang wajar secara lancar akan tetapi tidak ditekankan pada pemahaman isinya karena pemahaman isi akan dilaksanakan dan ditekankan pada tahap membaca selanjutnya pada kelas yang lebih tinggi.

Membaca adalah suatu cara memahami pesan tertulis dan cara untuk menyampaikan pesan dari penulis agar lebih memahami.<sup>22</sup> Membaca adalah kegiatan yang mengarah pada tujuan, membaca juga lebih dalam peningkatan kognitif anak untuk pengenalan huruf dan kata serta proses pemerolehan informasi dari tulisan.<sup>23</sup> Kemampuan membaca diperoleh anak melalui proses yang natural, anak akan belajar melihat gambar, huruf, kata dan membaca buku cerita, apabila anak mengikuti tahapan dengan baik, maka anak akan sukses dalam belajar membaca.<sup>24</sup>

Kemampuan membaca permulaan merupakan suatu kemampuan awal yang harus dikuasai anak ketika anak belajar membaca. Pada masa

---

<sup>22</sup> Jalongo, Mary Renck. *Early Childhood Language Arts*, United States of America: Pearson, 2007.

<sup>23</sup> Owens, Robert E. *language Development an Introduction*, New Jersey: Person. 2012

<sup>24</sup> Sonawat, Reeta dan Jasmine Maria Francis, *Language Development for Preschool Children*. Mumbai: Multi-Tech, 2007.

prasekolah anak distimulus untuk dapat membaca. Membaca permulaan adalah membaca yang diajarkan secara terprogram kepada anak prasekolah. Program ini merupakan suatu bentuk perhatian pada perkataan-perkataan utuh, bermakna dalam konteks pribadi anak-anak dan bahan-bahan yang diberikan melalui permainan dan kegiatan yang menarik sebagai perantara pembelajaran. Membaca sudah dapat diajarkan pada anak mulai dari usia 3 tahun.<sup>25</sup> Kemampuan membaca dapat dilatih sejak usia dini. Langkah awal seseorang yang akan belajar membaca terlebih dahulu memasuki tahap membaca permulaan. Membaca permulaan berada pada urutan membaca yang paling awal atau rendah yang biasa disebut dengan keterampilan mekanis.<sup>26</sup>

Beberapa uraian diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kemampuan membaca permulaan dapat dimulai dengan memperkenalkan huruf, suku kata, kata dan kalimat. Sedangkan hakikat membaca permulaan adalah belajar mengenal lambang-lambang bunyi bahasa dan rangkaian huruf kemudian menghubungkan dengan makna yang terdapat dalam rangkaian huruf tersebut. Anak usia 4-5 tahun sudah dapat belajar membaca dengan menyediakan bahan bacaan dan pendekatan yang tepat, bentuk stimulus kepada anak, serta lingkungan belajar yang mendukung. Faktor pendukung yang mempengaruhi peningkatan membaca permulaan disebabkan oleh pembelajaran aktif, kreatif dan inovatif yang dapat

---

<sup>25</sup> Susanto, A. *perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group. 2011

<sup>26</sup> Taringan, H. G. *Membaca Sebagai suatu Ketampilan berbahasa*. Bandung: Angkasa. 2005

menstimulasi anak untuk menemukan hal baru serta memberikan kesempatan berinteraksi dengan temannya, tidak hanya komunikasi satu arah. Metode pembelajaran dapat dipadukan dengan media belajar yang inovatif, Alat Permainan Edukatif (APE) dan lainnya.<sup>27</sup>

## 2. Tahapan Perkembangan Membaca Pada Anak Usia Dini

Tahap perkembangan kemampuan membaca anak meliputi:

- a. Tahap Magis sudah dapat dilihat sejak anak berusia 2 tahun. Pada tahap ini anak mampu mengembangkan daya imajinasi dari bukti cerita atau buku yang di lihatnya. Anak-anak mulai menyukai bacaan dan menganggap bacaan itu penting, sehingga mereka suka membolak – balik bacaan yang mereka punya.
- b. Tahap konsep diri. Tahap perkembangan konsep diri menunjukan anak bersifat egosentris. Karena pada tahap ini menganggap dirinya sudah dapat membaca, padahal belum. Mereka sering berpura – pura membaca buku dan menceritakan isi atau gambar dalam buku kepada orang lain dengan bahasa mereka yang unik.
- c. Tahap membaca peralihan. Anak usia 4 tahun biasanya sudah mencapai tahap ini. Pada tahap ini anak mulai mengingat huruf yang mereka lihat. Mereka mulai tertarik dengan huruf – huruf alphabet dalam ukuran yang besar.
- d. Tahap membaca lanjut. Anak mulai tertarik dengan berbagai huruf atau bacaan yang ada di lingkungannya. Tahap ini biasanya sudah

---

<sup>27</sup> Nahdi, K., & Yunitasari, D. Literasi berbahasa Indonesia usia prasekolah: rancangan metode dia tampan dalam membaca permulaan. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4 (1). 2020

ditunjukkan oleh anak usia 5 tahun. Mereka sering terlihat untuk mencoba membaca huruf –huruf yang dijumpai. Untuk memacu perkembangan ini kiranya dapat mengajak anak untuk membaca apa saja yang tertulis di lingkungan dengan cara mengejanya. Pada saat membaca koran ajak anak membaca judul-judul artikel yang berukuran besar dan bantu dia mengejanya.

e. Tahap membaca mandiri. Anak usia 6-7 tahun biasanya mencapai tahap membaca sendiri. Mereka mulai sering membaca buku sendiri dan mencoba memahami makna dari apa yang dibaca dengan pengalaman. Untuk memacu tahap ini, sediakan buku bacaan bergambar yang berwarna warni dengan ukuran relatif besar dan dengan ukuran huruf yang besar pula. Sehingga akan menarik minat anak untuk membaca sendiri.<sup>28</sup>

### 3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Membaca Permulaan

Perkembangan kemampuan membaca setiap anak itu berbeda-beda. Ada yang cepat menguasai ada pula yang lambat. Hal tersebut dapat terjadi dikarenakan kondisi setiap anak itu berbeda-beda, sehingga dapat mempengaruhi kemampuan mereka dalam membaca.

Faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan membaca permulaan yaitu:

a. Faktor fisiologis: faktor ini berhubungan dengan kesehatan fisik, pertimbangan saraf, dan jenis kelamin. Faktor fisiologis bisa

---

<sup>28</sup> Suyanto, lamet. *Pembelajaran Untuk Anak TK*. Jakarta Depdiknas Direktorat Jendral Pendidikan Ketenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi. 2005

mempengaruhi kemampuan membaca anak. Gangguan fungsi pada alat bicara, alat pendengaran, dan alat penglihatan dapat menghambat kemampuan anak belajar membaca. Meskipun tidak memiliki gangguan pada alat penglihatannya, beberapa anak mengalami kesulitan dalam belajar membaca. Hal tersebut dapat disebabkan belum berkembangnya kemampuan dalam membedakan simbol, huruf, angka, dan kata, misalnya membedakan b, d, q dan p. Selain gangguan kesehatan yang bersifat lebih menetap, kelelahan fisik juga tidak menguntungkan bagi anak untuk belajar, khususnya belajar membaca.

- b. Faktor intelektual: faktor ini juga mempengaruhi kemampuan membaca anak. Faktor intelektual meliputi kemampuan global individu untuk bertindak sesuai dengan tujuan, berpikir rasional, dan merespons lingkungan secara efektif. Walaupun faktor intelektual berpengaruh, kecerdasan anak tidak sepenuhnya mempengaruhi keberhasilan atau tidaknya anak dalam membaca permulaan.
- c. Faktor lingkungan: faktor ini juga dapat mempengaruhi kemampuan membaca anak. Faktor lingkungan tersebut yaitu,
  - 1) Latar belakang dan pengalaman anak di rumah

Lingkungan dapat membentuk sikap, pribadi, nilai, dan kemampuan bahasa anak. Anak yang tinggal dalam keluarga yang harmonis dan penuh cinta kasih, orang tua yang selalu menemani dan membimbing anaknya dalam belajar tidak akan menemukan kesulitan yang berarti dalam belajar membaca.

## 2) Faktor sosial ekonomi

Orangtua di kelas menengah ke atas cenderung siap lebih awal untuk membaca permulaan. Namun, usaha orangtuanya tidak berhenti membaca permulaan saja. Orangtua harus melanjutkan kegiatan membaca anak secara terus menerus agar kemampuan membaca semakin kuat.

d. Faktor psikologi: Faktor yang juga dapat mempengaruhi perkembangan kemampuan membaca anak. Faktor psikologis ini meliputi motivasi, minat, serta kematangan sosial, emosi, dan kepercayaan diri.

1) Motivasi merupakan salah satu faktor kunci dalam belajar membaca. Tindakan membaca berasal dari kognitif. Ahli psikologi pendidikan seperti Bloom dan Piaget mengemukakan bahwa interpretasi, pemahaman, dan asimilasi adalah dimensi hierarkis kognitif. Namun aspek kognisi tersebut berasal dari aspek afektif seperti percaya diri, minat, pengontrolan perasaan negatif, serta tertunda dan kemauan untuk mengambil risiko.

2) Minat merupakan rasa lebih suka atau rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh. Indikator minat belajar adalah:

3) Kematangan sosial, emosi dan kepercayaan diri. Seorang anak harus dapat mengendalikan emosinya pada tingkat tertentu. Anak yang sulit mengontrol emosinya akan mendapatkan kesulitan dalam pembelajaran membaca. Sebaliknya dengan anak yang dapat

mengontrol emosinya, akan lebih mudah fokus pada teks bacaan sehingga tidak kesulitan dalam belajar. Percaya diri sangatlah penting bagi anak-anak. Anak yang kurang percaya diri akan kesulitan untuk mengerjakan tugas yang diberikan kepadanya walaupun tugas tersebut sesuai dengan kemampuan yang dimiliki. Mereka sangat bergantung terhadap orang lain sehingga mereka akan kesulitan untuk mengikuti kegiatan mandiri dan selalu meminta untuk diperhatikan oleh guru.<sup>29</sup>

## **C. Hubungan Antara Permainan Ular Tangga Dengan Kemampuan**

### **Membaca Permulaan**

Permainan ular tangga memiliki hubungan penting dengan kemampuan membaca permulaan pada anak usia dini, melalui berbagai proses yang dapat mendorong perkembangan kognitif dan literasi anak.

Berikut adalah beberapa poin penting yang menjelaskan hubungan ini.

#### 1. Stimulasi kognitif dan pembelajaran aktif:

- a. Aspek permainan: Ular tangga melibatkan unsur-unsur seperti berhitung, pengenalan angka, dan pengambilan keputusan, yang dapat merangsang aktivitas otak anak.
- b. Dampak terhadap membaca: Aktivitas kognitif ini berkontribusi pada kemampuan anak untuk mengenali pola, keteraturan, dan logika, yang merupakan landasan penting dalam belajar membaca.

Misalnya saja mengenali pola huruf dalam kata.

---

<sup>29</sup> Rahim. *Pengaruh Ketramplian Membaca*. Pustaka Sinar Harapan.

2. Motivasi dan Keterlibatan Anak :

- a. Aspek Permainan : Daya saing dan keseruan permainan Ular Tangga dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar anak.
- b. Dampak terhadap membaca: Ketika anak-anak termotivasi dan tertarik, mereka akan lebih mungkin berpartisipasi dalam kegiatan membaca dan menulis, sehingga meningkatkan keterampilan membaca dan menulis mereka secara keseluruhan.

3. Pengembangan Keterampilan Sosial dan Bahasa:

- a. Aspek Permainan: Permainan ini sering dimainkan bersama teman sebaya atau orang dewasa dan mendorong interaksi sosial dan verbal.
- b. Dampak pada Membaca: Interaksi verbal yang terjadi selama bermain membantu anak mengembangkan keterampilan bahasa yang merupakan bagian penting dari membaca, seperti kosa kata dan pemahaman kontekstual.

4. Permainan Pengenalan Huruf dan Kata:

- a. Aspek Permainan: Permainan Ular Tangga dapat dimodifikasi dengan memasukkan unsur pengenalan huruf dan kata, seperti menulis kata dan huruf pada kotak tertentu.
- b. Dampak pada Pemahaman Membaca: Ketika anak-anak sering melihat dan membaca huruf-huruf dan kata-kata ini, mereka dapat mengingat dan mengenalinya dengan lebih mudah, sehingga mendorong perkembangan membaca sejak dini.

5. Peningkatan Daya Ingat dan Konsentrasi:

- a. Aspek Permainan: Untuk bermain Ular Tangga, anak harus menghafal peraturan, urutan giliran, dan posisi di papan permainan.
- b. Dampak pada Membaca: Kegiatan ini memperkuat daya ingat dan konsentrasi yang penting dalam membaca, dimana perlu mengingat bentuk huruf, susunan kata dan arti kalimat.

Secara keseluruhan, permainan Ular Tangga dapat menjadi sarana pembelajaran yang efektif untuk mengembangkan kemampuan pemahaman membaca dini pada anak usia dini. Permainan-permainan ini membantu anak-anak membangun landasan yang kokoh untuk literasi masa depan dengan menjadikan pembelajaran menjadi proses yang menyenangkan dan interaktif.