

Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Permainan Ula Tangga Huruf Pada Anak(PTK Di PAUD Aisyah Pondok Kelapa)

Rindi Marantika, Mimpira Haryono, Asnawati

Affiliation:

^{1,2,3)}Universitas Dehasen
Bengkulu

Corresponding Author:

rindybengkulu@gmail.com
mimpirampd1984@gmail.com



Abstrak

The purpose of this study was to determine the improvement in letter recognition skills through the letter snake and ladder game at Aisyah Pondok Kelapa Early Childhood Education Centre. This study was a classroom action research (CAR) study using a cyclical procedure. The subjects of this study were 14 children in Group A at PAUD Aisyah. The research was conducted over two cycles, each consisting of two meetings. Data analysis was performed using both qualitative and quantitative descriptive methods, with the qualitative analysis focusing on determining the improvement in the process, expressed as a predicate, while the quantitative analysis was used to determine the improvement in outcomes using percentages. The results of the improvement in children's ability to recognise letters through the letter snake and ladder game at PAUD Aisyah in cycle I meeting I were 32.58%, in cycle I meeting II 41.07%, in cycle II meeting I 59.82%, and in cycle II meeting II 81.73%. The conclusion of the study is that using the letter snake and ladder game can improve children's ability to recognise letters at PAUD Aisyah Pondok Kelapa, as evidenced by the improvement in Cycle II, Session II, with a percentage achievement of 81.73% and a criterion of very good development (BSB).

Keywords: Ability to Recognise Letters, Letter Snake and Ladder Game.

Pendahuluan

Anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun yang mengalami masa keemasan (Golden Age) dimana yang merupakan masa dimana anak mulai peka untuk menerima berbagai rangsangan. Masa peka pada masing-masing anak berbeda, seiring dengan laju pertumbuhan dan perkembangan anak secara individual. Masa peka adalah masa terjadinya kematangan fungsi fisik dan psikis yang siap merespon stimulasi yang diberikan oleh lingkungan. Masa ini juga merupakan masa peletakan dasar untuk mengembangkan kemampuan kognitif, motorik, bahasa, sosial- emosional, seni, agama dan moral (Handayani, 2018:8).

Lingkup perkembangan sesuai tingkat anak usia dini meliputi aspek nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, dan seni. Pada masa ini seluruh perkembangan dan potensi yang dimiliki oleh anak dapat dikembangkan secara optimal. Salah satu

aspek perkembangan yang dapat dikembangkan yaitu aspek perkembangan bahasa. Perkembangan berbahasa merupakan kemampuan seseorang untuk menyampaikan ide atau pikirannya dengan menggunakan kalimat yang bermakna sehingga anak dengan mudah menyampaikan segala kebutuhan dirinya (Arifani dkk, 2020).

Kemampuan dalam mengenali huruf adalah salah satu komponen yang penting untuk perkembangan literasi anak usia dini. Pada tahap awal perkembangan AUD membutuhkan dorongan yang tepat untuk menguasai kemampuan ini, yang pada akhirnya akan membantu mereka dalam proses belajar menulis dan membaca. Namun seringkali tantangan muncul, maka dari itu guru perlu mengembangkan metode pembelajaran yang efektif dan bermanfaat bagi mereka. Terlebih lagi, dengan perubahan dinamika pembelajaran, metode yang konvensional sering tidak cukup untuk

menghasilkan hasil yang optimal (Zulinnuha, Komalasari, 2023).

Oleh karena itu, diharapkan para guru dapat memberikan pelajaran yang menarik agar para anak bersemangat untuk belajar sambil bermain. Anak usia dini sangat tertarik dalam mengetahui segala sesuatu serta mempersiapkan mereka saat hendak belajar membaca di sekolah dasar, karena untuk mengenalkan huruf sangat penting pada anak usia dini.

Pentingnya dalam pengenalan huruf kepada anak usia dini Menurut Seefeldt dan Barbara A. Wasik, belajar huruf yaitu bagian mendasar dari kurikulum Taman Kanak-kanak dengan paparan yang berulang-ulang serta bermakna pada kegiatan membaca dan menulis, sehingga anak menjadi terbiasa dengan huruf serta memahami bahwasanya huruf membentuk kata (Sagendar, 2014).

Menurut *National Institute for Literacy*, definisi literasi adalah "kemampuan untuk mengidentifikasi bunyi huruf yang tercetak. Hal ini dinyatakan dalam jurnal *Early Childhood Research Quarterly*". Penguasaan huruf dan bunyi pada anak akan menentukan kemampuannya dalam mengeja dan membaca (Erika, Agrina dkk, 2021). Menurut Hariyanto menegaskan bahwa dalam mengenalkan huruf pada usia dini sangatlah berguna untuk perkembangan bahasa anak, sebabakan membantu anak usia dini dalam membaca dengan mudah (Surtika, Sumardi, yasbiati, 2020).

Kegiatan bermain merupakan metode yang tepat digunakan dalam lembaga PAUD untuk menstimulasi perkembangan anak dengan melakukan kegiatan yang serius namun tetap menyenangkan dan menghibur bagi anak. Permainan ular tangga adalah permainan yang dimainkan oleh 2 orang atau lebih dengan menggunakan dadu dan terdapat kotak-kotak sertagambar tangga dan ular (Wati, 2021). Penggunaan media pembelajaran ular tangga mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan

hal ini akan memicu semangat belajar dan motivasi belajar siswa. Media permainan ular tangga dapat membantu proses belajar dalam pembelajaran tematik dan memberikan pengalaman langsung dalam belajar sambil bermain. Sehingga dalam proses pembelajaran berlangsung peserta didik tidak merasa bosan karena belajar sambil bermain dan melakukan (Novita, Sundari, 2020).

Berdasarkan hasil observasi awal di kelompok A PAUD Aisyah Pondok Kelapa di dapatkan hasil bahwa kemampuan mengenal huruf belum berkembang secara optimal. Kegiatan mengenalkan huruf dilakukan dengan cara yang kurang menarik, karena guru menulis huruf yang akan diperkenalkan lalu membaca dan menyebutkan huruf tersebut langsung di papan tulis. Kemudian anak-anak diminta untuk menirukan membaca dan menulis huruf tersebut pada buku tulisnya masing-masing yang telah dibagikan sesuai dengan kemampuan anak. Selain itu, Guru mengenalkan media dengan kartu huruf, guru menyuruh anak menempelkan huruf abjad dan membunyikan hurufnya, berdasarkan observasi anak masih belum bisa mengurutkan dan membunyikan huruf yang dia tempelkan, pengucapannya masih terbalik-balik, dengan media yang diberikan guru belum memberi pengaruh bagi perkembangan belajarnya khususnya dalam pengenalan huruf abjad.

Berdasarkan dari permasalahan yang ada tersebut, maka kemampuan anak dalam mengenal huruf perlu dikembangkan dengan cara yang tepat, yaitu dengan tetap berpedoman pada belajar seraya bermain atau bermain sambil belajar. Dengan bermain anak memperoleh kemampuan untuk bereksplorasi dan menemukan hal-hal yang belum ia ketahui sebelumnya, sehingga aspek perkembangan anak dapat berkembang dengan baik. Teknik pembelajaran pengenalan huruf yang tidak menarik perhatian anak dapat menyebabkan anak bosan dan tidak termotivasi dengan kegiatan mengenal huruf. Oleh karena itu diperlukan

media-media pembelajaran yang bervariasi dalam mengenalkan huruf pada anak.

Menurut Cahyo dan Francisca (dalam Yuvitasari, 2015) permainan ular tangga merupakan permainan dalam bentuk papan yang dibuat dalam kotak kecil-kecil dan kotak kecilnya terdapat beberapa gambar ular dan tangga dengan sengaja dihubungkan dari satu kotak ke kotak yang lainnya, namun tidak semua hanya kotak-kotak tertentu yang telah ditentukan. Permainan ini bisa dimainkan bersama-sama. Terdapat manfaat yang bisa diperoleh dari permainan ular tangga berkaitan tentang mengenal huruf yaitu: 1) menambah kosa kata bagi anak, 2) membantu anak belajar membaca, 3) membantu anak mengerti kalimat permintaan dan perintah, 4) dapat mengembangkan pengetahuan dasar, 5) mengenal gambar dan menghafal gambar. Selain itu permainan ular tangga juga memberikan manfaat yaitu anak dapat mematuhi peraturan dalam permainan, dapat menghitung peluang dadu yang muncul, dapat membaca simbol angka, menyebutkan gambar dan warna, anak juga mampu bersosialisasi dengan teman dan guru (Atik dkk, 2017).

Media yang baik untuk dijadikan sebagai media pembelajaran yaitu permainan yang telah dimodifikasi. Hal tersebut bertujuan supaya anak lebih semangat dan tidak mudah jenuh dengan permainan yang sudah disediakan. Sehingga sangat diharapkan media ular tangga yang dimodifikasi mampu meningkatkan kemampuan mengenal simbol huruf. Permainan ular tangga sangat banyak dikenal orang dan disenangi oleh anak-anak.

Kajian Teori

Mengenal huruf pada anak usia dini harus disesuaikan dengan tingkat perkembangan dan karakteristik setiap anak. Menurut Asni dkk (2022) pengenalan huruf merupakan prasyarat dasar pertama agar anak dapat memahami dalam membaca dan

menulis. Kemampuan mengenal huruf merupakan tahap perkembangan anak tentang keterkaitan bentuk dan bunyi huruf, sehingga anak dapat mengetahui bentuk huruf dan memaknainya. Mengenal huruf merupakan kesanggupan melakukan sesuatu dengan mengenali tanda-tanda/ciri-ciri dari karakteristik aksara di dalam tata tulis yang termasuk anggota abjad yang melambangkan bunyi bahasa. Mengenal huruf merupakan kegiatan yang dilakukan seseorang yang melibatkan unsur visual (pengamatan atau penglihatan dan unsur) auditorial adalah unsur pendengaran. Kata berasal dari rangkaian huruf, dan huruf bila dirangkai mampu menjadi kata. Anak usia dini harus dikenalkan huruf tanpa dikenalkan huruf pastilah susah jika kita memperkenalkan kata pada anak. Dalam mengenal huruf dengan menggunakan nama benda disekitarnya, nama diri dapat membantu anak untuk mengenal huruf-huruf, suara dan kata-kata, sehingga dalam pembelajaran mengenal huruf pada anak biasa dilakukan dengan cara menyambungkan antara bentuk huruf dengan bunyi huruf.

Dalam tahapan mengenal huruf tidak bisa menghendaki setiap kali selesai mengajarkan anak langsung paham dan hafal. Segala sesuatu membutuhkan proses, demikian juga dengan proses belajar mengenal huruf. Tahapan-tahapan dalam belajar mengenal huruf, yaitu (Asni dkk, 2022):

- a. Mengembangkan Koordinasi mata, tangan dan motorik halus
- b. Bantu anak mengembangkan kemampuan penalaran

Ada beberapa langkah yang tepat dalam mengajarkan anak huruf, yaitu:

- a. Memperkenalkan berbagai macam bentuk garis, yaitu garis tegak, datar, miring, lengkung, dan lingkaran
- b. Menunjukkan berbagai macam bentuk geometri, yaitu: bentuk segi empat, lingkaran, segitiga, dan setengah lingkaran

- c. Menggabungkan beberapa garis menjadi bentuk huruf, misalnya: lengkung (c) dan garis tegak (l) menjadi huruf b, d, p, q)
- d. Menyebutkan bunyi dari setiap huruf dengan nada yang berbedadana menarik, misalnya: huruf “s” bunyinya seperti ular mendesis “sssss”
- e. Menyebutkan nama-nama dari setiap huruf abjad
- f. Mengenalkan konsep huruf-huruf vocal terlebih dahulu (a,i,u,e,o) kemudian baru huruf-huruf konsonan (b,c,d,f,g,h) dengan cara yang menyenangkan
- g. Menguturkan huruf-huruf abjad dari kiri dan kanan

Dalam upaya mengenalkan huruf pada anak terdapat beberapa macam bentuk huruf yang perlu untuk dikenalkan. Menurut PUEBI (2016: 8-9) bentuk huruf yang dapat dikenalkan adalah sebagai berikut:

1. Huruf Vokal
Huruf yang melambangkan vocal dalam bahasa Indonesia terdiri atas lima huruf, yaitu A, E, I, O dan U.
2. Huruf Konsonan
Huruf yang melambangkan konsonan dalam Bahasa Indonesia terdiri atas 21 huruf, yaitu dari B, C, D, F, G, H, J, K, L, M, N, P, Q, R, S, T, V, W, X, dan Z.

Bermain dalam setting sekolah dapat digambarkan dalam suatu kontinum yang berawal dari bermain bebas, bermain dengan pedoman atau terkendali menuju bermain terarah, jenis bermain dapat dibedakan menjadi tiga, yaitu (Liana dkk, 2021:148) :

- a. Free Play (Bermain Bebas), dapat didefinisikan sebagai aktivitas bermain di mana yang tersedia dan mereka dapat memilih bagaimana menggunakan material/alat bermain tersebut.
- b. Guided Play (Bermain Terpimpin), dapat didefinisikan sebagai aktivitas bermain di mana guru memiliki peranan dalam memilih material atau alat bermain yang sesuai dengan berbagai konsep.
- c. Directed Play (Bermain Terarah), bermain terarah adalah aktivitas bermain di mana

guru meminta/memerintahkan anak-anak dalam rangka bagaimana menyelesaikan tugas-tugas khusus.

Dalam pemilihan alat permainan untuk anak usia dini harus hati-hati dan betul-betul memperhatikan nilai-nilai pendidikan. Alat permainan yang dapat merangsang perkembangan sangat baik dan tepat digunakan. Menurut Adang Ismail ada beberapa prinsip alat permainan bagi anak usia dini yang patut diperhatikan oleh setiap pendidik maupun orang tua (Fadillah, 2017): Fadillah, M. (2017). *Bermain Permainan*. Jakarta: Kencana Perdana Group.

- a) Prinsip produktivitas, alat permainan harus dapat menghasilkan sesuatu yang baru, baik menyangkut pengetahuan maupun kreativitas anak. Karena sesungguhnya alat permainan merupakan media penyaluran rasa ingin tahu anak yang sangat kuat.
- b) Prinsip aktivitas, prinsip ini mengandung makna bahwa alat permainan diharapkan dapat menjadikan anak terlibat secara aktif dalam permainan.
- c) Prinsip kreativitas, kreativitas sangat penting bagi kehidupan anak, oleh sebab itu kemampuan kreativitas anak harus dikembangkan.
- d) Prinsip efektivitas (berhasil guna/dapat membawa hasil) dan efisien (bertempat guna/tidak membuang-buang waktu tenaga dan biaya)
- e) Prinsip mendidik dan menyenangkan, alat permainan dimaksudkan untuk sarannya mendidik supaya dapat berlangsung dengan menyenangkan.

Menurut Santrianawati (2017) Permainan ular tangga adalah sebuah permainan yang berbentuk papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Media permainan ular tangga adalah sebuah media tiga dimensi karena memiliki panjang, lebar, dan tebal sehingga dapat mempermudah anak ketika belajar dengan permainan. Dalam permainan ular tangga, tidak ada papan permainan standar, setiap orang bisa menciptakan papan mereka

sendiri dengan jumlah kotak, ular dan tangga yang berlainan. Kelebihan dan Kekurangan Permainan Ular Tangga Menurut Santrianawati (2017), permainan ular tangga memiliki kelebihan dan kekurangan, antara lain:

Kelebihan

- 1) Termasuk dalam media pembelajaran tematik.
- 2) Menarik minat siswa untuk belajar, karena siswa menjadi bermain dalam pembelajaran.
- 3) Anak dapat berpartisipasi dalam proses pembelajaran secara langsung.
- 4) Media permainan ular tangga dapat dipergunakan untuk membantu semua aspek perkembangan anak.
- 5) Media permainan ular tangga dapat merangsang anak belajar memecahkan masalah sederhana tanpa disadari oleh anak.
- 6) Penggunaan media permainan ular tangga dapat dilakukan dengan baik di dalam kelas maupun di luar kelas.

Kekurangan:

- a) Tidak dapat diselesaikan tepat waktu, karena dikhawatirkan siswa akan terjatuh bila menemui ekor ular.
- b) Penggunaan media permainan ular tangga memerlukan banyak waktu untuk menjelaskan kepada anak.
- c) Permainan ular tangga tidak dapat mengembangkan semua materi pembelajaran.
- d) Kurangnya pemahaman aturan permainan oleh anak dapat menimbulkan keributan.
- e) Bagi anak yang tidak menguasai materi dengan baik akan mengalami kesulitan dalam bermain.

Permainan ular tangga huruf merupakan sebuah permainan untuk mengembangkan bahasa pada anak usia dini. Yang membedakan permainan ular tangga huruf dengan permainan ular tangga pada umumnya adalah penggunaan huruf A-Z pada papan ular tangga yang biasanya menggunakan angka 1-100. Selain itu, pada setiap kotak ada sebuah kata yang mewakili masing-masing huruf.

Metode Penelitian

Metode yang di gunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang difokuskan pada situasi kelas, atau lazim dikenal dengan *classroom action research* prosedur yang digunakan berbentuk siklus (*cycle*). Wardhani (2013: 13) penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri, dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga hasil belajar siswa menjadi meningkat. Dalam PTK ini peneliti menggunakan model Jhon Elliot maka dalam setiap siklus terdiri dari empat kegiatan pokok yaitu: perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflection*). Subjek penelitian ini adalah berjumlah 14 orang anak pada kelompok A. Instrumen pengumpulan data yang digunakan berupa lembar lembar observasi. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data deskriptif kualitatif-kuantitatif. Analisis dilakukan pada setiap siklus menggunakan rumus yang dikembangkan oleh Ngalim Purwanto (2020: 102)

Hasil Dan Pembahasan

Hasil penelitian pada siklus I pertemuan Ke I persentase untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak dengan presentase 32,58% dengan kriteria Mulai Berkembang. Sehingga tindakan dilanjutkan dengan siklus I pertemuan ke II. Adapun hasil tindakan siklus I pertemuan ke II persentase meningkatkan kemampuan mengenal huruf

pada anak dengan presentase 41,07% dengan kriteria Mulai Berkembang. Sehingga tindakan dilanjutkan dengan Siklus II pertemuan ke I presentase meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak dengan presentase 59,82% dengan kriteria Berkembang Sesuai Harapan. Dengan kriteria Berkembang Sesuai Harapan maka penelitian ini dilanjutkan dengan tindakan siklus ke II pertemuan ke II mengembangkan kemampuan mengenal huruf pada anak dengan presentase 81,73%, dimana presentase disiklus ke II pertemuan ke II sudah optimal sesuai dengan kriteria keberhasilan 75%-100% maka penelitian dihentikan di siklus II pertemuan ke II.

Pembahasan

Kemampuan mengenal huruf merupakan tahapan perkembangan anak dari belum tahu menjadi tahu, tentang persamaan bentuk dan bunyi huruf, tentang apa yang diucapkan dengan apa yang ditulis dan tertuliskan, sebagai bentuk pemahaman anak dengan symbol yang telah dimaknainya.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan mengenal huruf melalui permainan ular tangga huruf pada anak kelompok A di PAUD Aisyah Pondok Kelapa. Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian tindakan kelas yang terdiri dari II siklus.

Mengembangkan kemampuan mengenal huruf melalui permainan ular tangga huruf di atas dapat menunjukan adanya peningkatan nilai atau kemampuan yang diperoleh pada setiap tahapan-tahapannya, dimulai dari siklus I pertemuan ke I menunjukan anak mulai berkembang dengan kriteria nilai 32,58%, siklus ke I pertemuan ke II menunjukan anak mulai berkembang dengan kriteria nilai 41, 07%, Siklus ke II pertemuan ke I menunjukan anak mulai Berkembang sesuai harapan dengan kriteria nilai 59,82% dan siklus II pertemuan ke II menunjukan anak berkembang sangat baik dengan kriteria nilai 81,73%, dan penelitian dikatakan berhasil.

Hal ini menunjukan bahwa kegiatan pembelajaran yang dilakukan melalui permainan ular tangga huruf dalam rangka meningkatkan kemampuan mengenal huruf meningkat secara signifikan.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran permainan ular tangga huruf dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak di PAUD Aisyah Pondok Kelapa Kabupaten Bengkulu Tengah. Bisa dilihat dari hasil tindakan dari Siklus I sampai Siklus II terjadi peningkatan kemampuan mengenal huruf anak yaitu: Siklus I pertemuan I anak masih berada di kriteria Mulai Berkembang dengan presentase 32,58% dengan rentang nilai 25%-49,99%, pada siklus ke I pertemuan ke II anak masih berada di kriteria Mulai Berkembang dengan presentase 41,07% dengan rentang nilai 25%-49,99%, di siklus ke II pertemuan ke I peningkatan signifikan terlihat dengan presentase 59,82% dengan kriteria Berkembang Sangat Harapan dengan rentang nilai 50%-74,99%, dan di siklus ke II pertemuan ke II peningkatan signifikan terlihat dengan presentase 81,73% dengan kriteria Berkembang Sangat Baik dengan rentang nilai 75%-100% dan penelitian dikatakan berhasil.

Oleh karena itu media permainan ular tangga huruf dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak dirasa lebih efektif dan efisien. Karena permainan ini dapat mengasah kemampuan kognitif anak dalam mengingat bentuk huruf dan mengenal bunyi huruf serta dapat menyebutkan kata dalam sebuah gambar.

Daftar Pustaka

Arifani, G. I., Mulyana, E. H., & Sumardi, S. (2020). Pengembangan media permainan sains feed the zoo animals berbantu flash card untuk memfasilitasi kemampuan mengenal huruf. *Jurnal Paud Agapedia*, 4(1), 71–84.

- <https://doi.org/10.17509/jpa.v4i1.27199>
- Asni, B., Fitrianti, H., Hasanah, N., & Riyana, M. (2022). Analisis kegiatan pembelajaran mengenal huruf anak usia 4-5 tahun. *Musamus Journal of Primary Education*, 5(1). <https://doi.org/10.35724/musjpe.v5i1.3863>
- Erika E, Agrina A. S. Novita, and M. Komariah, (2021) "Tantangan Orang Tua Mendampingi Anak Usia 6-7 tahun Belajar di Rumah selama Pandemi Covid-19," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 6, no. 1, pp. 252–260, Apr. , doi: 10.31004/obsesi.v6i1.1225.
- Zulinnuha.E and Komalasari D, (2023) "Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Huruf Melalui Media Playdough Di KB-TK Siti Khotijah," *PAUD Teratai*, vol. 12, no. 2, , [Online]. Available: <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/paud-teratai/article/view/57046>
- Fitriana. F, (2023) "Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini Melalui Permainan Ular Tangga Dan Flashcard Di Tk Islam Al-Furqon Jakarta Selatan," Institut PTIQ Jakarta,. <https://repository.ptiq.ac.id/id/eprint/1374/> [Online].
- Herlina, M. N., Fatimah, A., & Fahmi. (2018). Peningkatan mengenal huruf hijaiyah melalui media kartu huruf. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 15. <https://doi.org/10.30870/jpppaud.v5i1.4676>
- Intan, Yuvitasari. (2015). Peningkatan Kemampuan Mengenal Kata Melalui Metode Permainan Ular Tangga Kata Pada Anak Kelompok A TK Sinar Melati I Sariharjo Ngangklik Sleman Yogyakarta. Skripsi (diterbitkan). Yogyakarta: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta. <http://eprint5-s.uny.ac.id/15801/1/SKRIPSI%20Intan%20Yuvitasari%20NIM.%2012111247010.pdf>Diakses tanggal 26 juli 2017 pukul 22.20 WIB
- Khomsin and Rahimmatussalisa, (2021) "Efektivitas Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Kosakata Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini," *J. Pendidik. Anak*, vol. 10, no. 1, pp. 25–33, Jul., doi: 10.21831/jpa.v10i1.37872.
- Novita.L and F. S. Sundari, (2020) "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Game Ular Tangga Digital," *J. Basicedu*, vol. 4, no. 3, pp. 716–724, Jun. , doi: 10.31004/basicedu.v4i3.428.
- Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia. (2016). *Pedoman umum ejaan bahasa Indonesia dan pembentukan istilah*. Jakarta: PT Grasindo.
- Pemendikbud 137 Tahun (2014), "Pemendikbud 137 Tahun 2014 Standar Nasional PAUD," *Jurnal Educhild : Pendidikan dan Sosial*
- Pramesti, W. Atik dkk. (2017). Terapi Bermain Ular Tangga Untuk Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak Usia 5-6 Tahun. Vol 2, No 2 2017. *Jurnal Keperawatan Muhammadiyah* <http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/JKM/article/view/961>Diakses pada tanggal 27 Desember 10.15 WIB
- Sagendra B, "Belajar & Pembelajaran Bahasa Indonesia," (2014) Semarang Penerbit Linggayoni Publ., vol. 10.
- Santrianawati. (2018). Media dan Sumber Belajar. Yogyakarta: Deepublish.
- Siregar Alam Rusti, (2019) "Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Menggunakan Media Kartu Kata di TK Negeri Pembina I Kota Jambi Tahun Pelajaran 2016/2017", *Jurnal*

- Martaulina, S.D. (2015). *Bahasa Indonesia terapan*. Yogyakarta: Deepublish
- Surtika T, Sumardi S, and Y. Yasbiati, (2020) “Pengaruh Media Puzzle Huruf terhadap Kemampuan Mengenal Huruf pada Anak Kelompok A di TK Ar-Rahman Kecamatan Sukahening,” *J. PAUD AGAPEDIA*, vol. 3, no. 1, pp. 101–111, Jul. , doi: 10.17509/jpa.v3i1.26672.
- Wati A., (2021) “Pengembangan media permainan ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar,” *Mahaguru J. Pendidik. Guru Sekol. Dasar*, vol. 2, no. 1, pp. 68–73, , [Online]. Available: <https://ummaspul.e-journal.id/MGR/article/view/1728>
- Latifah.Z, 2021 “Pengaruh Permainan Ular Tangga Huruf Hijiayah Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Hijiayah Anak Usia 4-5 Tahun,” *Pros. Univ. Res. Colloq.*, pp. 607–660,.