

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Perkembangan Bahasa Keaksaraan Anak Usia Dini

a. Pengertian Perkembangan Bahasa Keaksaraan Anak Usia Dini

Menurut Dhieni (2009: 3.1) perkembangan bahasa sebagai salah satu dari kemampuan dasar yang harus dimiliki anak, terdiri dari beberapa tahapan sesuai dengan usia dan karakteristik perkembangannya.

Menurut Daroah (2013:25), bahasa merupakan sarana yang digunakan dalam berkomunikasi dengan menggunakan simbol-simbol tertentu dalam bentuk pemikiran dan perasaan sehingga timbul adanya pesan, informasi dan makna kepada orang lain. Bahasa dan komunikasi yang baik sangat diperlukan agar kegiatan yang dilakukan dapat berjalan dengan lancar. Sedangkan menurut Amini (2016), keaksaraan awal adalah kemampuan dasar membaca dan menulis, serta pengenalan huruf vokal dan konsonan pada anak usia dini.

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan perkembangan bahasa keaksaraan merupakan kemampuan dasar yang harus dimiliki anak dalam berkomunikasi dengan menggunakan simbol-simbol tertentu baik dengan cara membaca, menulis dan pengenalan huruf vokal pada anak usia dini.

b. Tahap Perkembangan Bahasa pada Anak Usia Dini

Scheaerlaekens (dalam Marat, 2005) menyebutkan ada tiga tahap perkembangan pada anak usia lima tahun pertama yaitu:

1. Periode Prelingual (Usia 0-1 tahun)

Merupakan suatu periode yang ditandai dengan kemampuan bayi untuk mengoceh sebagai cara untuk berkomunikasi. Bayi dapat memberi respon positif terhadap orang yang ramah dan memberi respon negatif terhadap orang yang tidak ramah

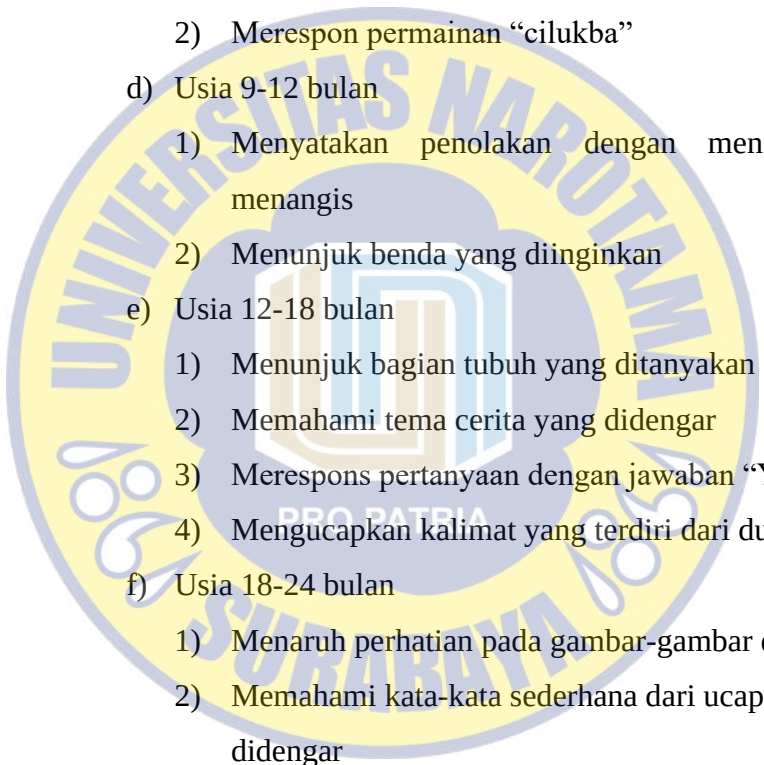
2. Periode Lingual Dini (usia 1-2,5 tahun)

Periode ini disebut juga dengan early lingual period yaitu suatu periode perkembangan bahasa yang ditandai dengan kemampuan anak untuk membuat kalimat satu kata maupun dua kata dalam suatu percakapan dengan orang lain. Periode lingual dini dibagi tiga tahap, yaitu:

3. Periode kalimat satu kata (holophrase) Yaitu kemampuan anak untuk membuat kalimat yang hanya terdiri dari satu kata yang mengandung pengertian secara menyeluruh dalam suatu pembicaraan.
4. Periode kalimat dua kata yaitu periode perkembangan bahasa yang ditandai dengan kemampuan anak membuat kalimat dua kata sebagai ungkapan berkomunikasi dengan orang lain.
5. Periode kalimat lebih dua kata (more word sentence) Yaitu periode perkembangan bahasa yang ditandai dengan kemampuan anak untuk membuat kalimat secara sempurna sesuai dengan susunan subjek, predikat dan objek.
6. Periode Diferensiasi (usia 2,5-5 tahun)

Tahap perkembangan bahasa pada anak usia dini merupakan suatu periode yang biasanya ditandai dengan kemampuan anak untuk menguasai bahasa sesuai dengan hukum tata bahasa yang baik. Permendikbud RI No. 137 Tahun 2014 tentang standart nasional pendidikan anak usia dini mengelompokkan tingkat pencapaian perkembangan bahasa anak sejak lahir sampai 6 tahun sebagaimana uraian berikut:

- a) Usia 3 bulan:
 - 1) Menangis
 - 2) Berteriak

- 
- 3) Bergumam
 - 4) Berhenti menangis setelah keinginannya terpenuhi (misal: setelah digendong atau diberi susu)
- b) Usia 3-6 bulan
- 1) Memperhatikan atau mendengarkan ucapan orang
 - 2) Meraba atau berceloteh (babbling), seperti ba ba ba
 - 3) Tertawa kepada orang yang mengajak berkomunikasi
- c) Usia 6-9 bulan
- 1) Mulai menirukan kata yang terdiri dari dua suku kata
 - 2) Merespon permainan “cilukba”
- d) Usia 9-12 bulan
- 1) Menyatakan penolakan dengan menggeleng atau menangis
 - 2) Menunjuk benda yang diinginkan
- e) Usia 12-18 bulan
- 1) Menunjuk bagian tubuh yang ditanyakan
 - 2) Memahami tema cerita yang didengar
 - 3) Merespons pertanyaan dengan jawaban “Ya atau Tidak”
 - 4) Mengucapkan kalimat yang terdiri dari dua kata
- f) Usia 18-24 bulan
- 1) Menaruh perhatian pada gambar-gambar dalam buku
 - 2) Memahami kata-kata sederhana dari ucapan yang didengar
 - 3) Menjawab pertanyaan dengan kalimat pendek
 - 4) Menyanyikan lagu sederhana
 - 5) Menyatakan keinginan dengan kalimat pendek
- g) Usia 2-3 tahun
- 1) Memainkan kata/suara yang didengar dan diucapkan berulang-ulang
 - 2) Hafal beberapa lagu anak sederhana

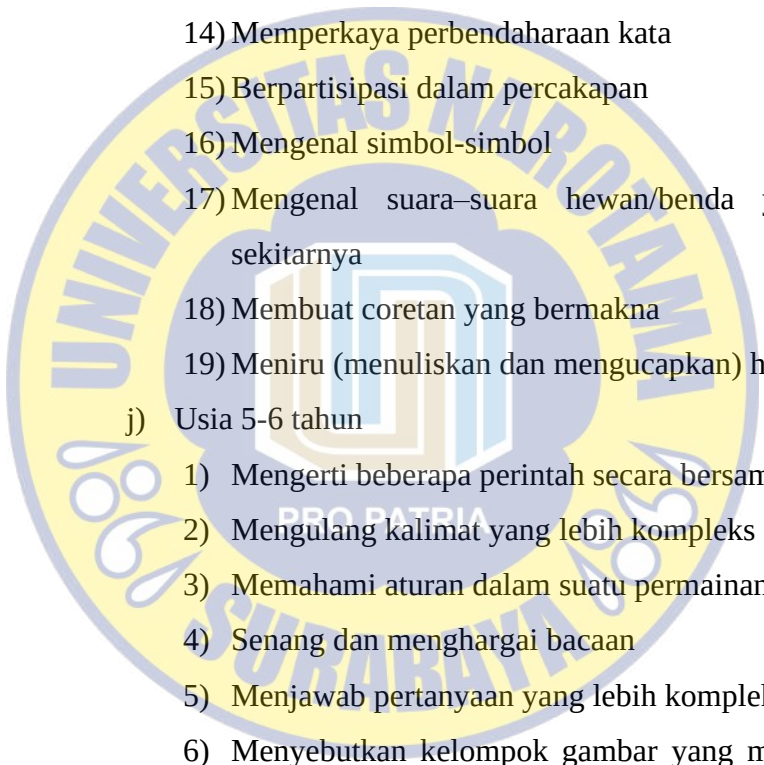
- 3) Memahami cerita/dongeng sederhana
- 4) Memahami perintah sederhana seperti letakkan mainan di atas meja, ambil mainan dari dalam kotak
- 5) Menggunakan kata tanya dengan tepat (apa, siapa, bagaimana, mengapa, dimana)
- 6) Menggunakan 3 atau 4 kata untuk memenuhi kebutuhannya (misal, mau minum air putih)

h) Usia 3-4 tahun

- 1) Pura-pura membaca cerita bergambar dalam buku dengan kata-kata sendiri
- 2) Mulai memahami dua perintah yang diberikan bersamaan contoh: ambil mainan di atas meja lalu berikan kepada ibu pengasuh atau pendidik
- 3) Mulai menyatakan keinginan dengan mengucapkan kalimat sederhana (6 kata)
- 4) Mulai menceritakan pengalaman yang dialami dengan cerita sederhana

i) Usia 4-5 tahun

- 1) Menyimak perkataan orang lain (bahasa ibu atau bahasa lainnya)
- 2) Mengerti dua perintah yang diberikan bersamaan
- 3) Memahami cerita yang dibacakan
- 4) Mengenal perbendaharaan kata mengenai kata sifat (nakal, pelit, baik hati, berani, baik, jelek, dan sebagainya)
- 5) Mendengar dan membedakan bunyibunyian dalam Bahasa Indonesia (contoh, bunyi dan ucapan harus sama)
- 6) Mengulang kalimat sederhana
- 7) Bertanya dengan kalimat yang benar
- 8) Menjawab pertanyaan sesuai pertanyaan

- 
- 9) Mengungkapkan perasaan dengan kata sifat (baik, senang, nakal, pelit, baik hati, berani, baik, jelek, dan sebagainya)
 - 10) Menyebutkan kata-kata yang dikenal
 - 11) Mengutarakan pendapat kepada orang lain
 - 12) Menyatakan alasan terhadap sesuatu yang diinginkan atau ketidaksetujuan
 - 13) Menceritakan kembali cerita/dongeng yang pernah didengar
 - 14) Memperkaya perbendaharaan kata
 - 15) Berpartisipasi dalam percakapan
 - 16) Mengenal simbol-simbol
 - 17) Mengenal suara-suara hewan/benda yang ada di sekitarnya
 - 18) Membuat coretan yang bermakna
 - 19) Meniru (menuliskan dan mengucapkan) huruf A-Z
- j) Usia 5-6 tahun
- 1) Mengerti beberapa perintah secara bersamaan
 - 2) Mengulang kalimat yang lebih kompleks
 - 3) Memahami aturan dalam suatu permainan
 - 4) Senang dan menghargai bacaan
 - 5) Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks
 - 6) Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi yang sama
 - 7) Berkomunikasi secara lisan, memiliki perbendaharaan kata, serta mengenal simbol-simbol untuk persiapan membaca, menulis dan berhitung
 - 8) Menyusun kalimat sederhana dalam struktur lengkap (pokok kalimat-predikat-keterangan)
 - 9) Memiliki lebih banyak kata-kata untuk mengekspresikan ide pada orang lain
 - 10) Melanjutkan sebagian cerita/dongeng yang telah diperdengarkan

- 11) Menunjukkan pemahaman konsep-konsep dalam buku cerita
- 12) Menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal
- 13) Mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada di sekitarnya
- 14) Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi atau huruf awal yang sama
- 15) Memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf
- 16) Membaca nama sendiri
- 17) Menuliskan nama sendiri
- 18) Memahami arti kata dalam cerita

Berdasarkan penjelasan mengenai tahapan perkembangan bahasa pada anak usia dini menurut beberapa ahli, dapat diambil kesimpulan bahwa pada periode prelingual (0-1 tahun) bayi dapat mengoceh, dilanjut dengan periode lingual dini (1-2,5 tahun) yang masih dibagi menjadi 3 tahap, kemudian ada periode diferensiasi (2,5-5 tahun), periode ini ditandai dengan kemampuan anak untuk menguasai bahasa sesuai dengan hukum tata bahasa yang baik. Semakin bertambah usia, maka semakin meningkat kemampuan atau perkembangan bahasa yang akan diperoleh.

c. Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Bahasa Keaksaraan Anak Usia Dini

Pola perkembangan keterampilan berbahasa seorang anak pada umumnya sama. Namun, tetap ada beberapa faktor perbedaan. Berikut ini adalah beberapa faktor penyebab perbedaan tersebut. Daroah (2013:20) :

1) Keluarga

Semakin banyak jumlah anggota keluarga akan semakin sering anak mendengar dan berbicara.

2) Kecerdasan

Orangtua yang memiliki pendidikan lebih tinggi, memiliki

banyak perbendaharaan kata yang bisa diterapkan pada anaknya. Sehingga kecerdasan anaknya pun semakin bertambah. Anak yang memiliki kecerdasan tinggi, akan belajar berbicara lebih baik dan memiliki penguasaan bahasa erat kaitannya dengan kemampuan berpikir.

3) Kesehatan

Anak yang sehat lebih cepat belajar berbicara dibandingkan dengan anak yang kurang sehat, sebab perkembangan aspek-aspek motorik dan aspek mental berbicaranya lebih baik sehingga lebih siap untuk belajar berbicara.

4) Keinginan dan dorongan bahasa efektif

Semakin kuat keinginan dan dorongan untuk bahasa efektif dengan orang lain terutama teman sebaya, akan semakin kuat pula usaha anak untuk berbicara dan berbahasa.

5) Lingkungan

Anak yang berada pada lingkungan yang baik maka perkembangannya akan baik, namun sebaliknya jika tidak maka anak juga akan ikut dalam lingkungan tersebut.

6) Kondisi ekonomi

Menurut Hanum (2017:10) Hubungan antara perkembangan bahasa anak dengan status sosial ekonomi menunjukkan bahwa anak yang berasal dari keluarga kurang mampu mengalami keterlambatan dalam perkembangan bahasanya dibandingkan oleh anak yang berasal dari keluarga menengah keatas.

Disisi lain, menurut L. Tahmidaten and W. Krismanto (2020) faktor penyebab rendahnya kemampuan membaca siswa di Indonesia antara lain :

- a. Membaca belum menjadi kebutuhan yang esensial apalagi menjadi budaya dasar.
- b. Kebanyakan orang termasuk siswa dan guru salah memahami

konsep kemampuan membaca.

- c. Peningkatan kemampuan membaca masih dianggap semata-mata tanggung jawab kelas bahasa.
- d. Praktek proses pembelajaran tidak menggunakan berbagai model pembelajaran, metode dan strategi pembelajaran membaca.
- e. Bahan bacaan, kegiatan pembelajaran dan latihan/penilaian soal di sekolah cenderung masih terfokus pada keterampilan berpikir tingkat rendah.
- f. Sarana prasarana di perpustakaan sekolah yang mana sebagai pusat pengembangan siswa dalam keterampilan membaca dan menulis belum optimal, dan
- g. Program Gerakan Literasi Sekolah (GLS) belum ada kemajuan yang diharapkan untuk membangun budaya membaca.

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan bahasa keaksaraan anak usia dini dipengaruhi oleh banyak faktor yaitu faktor keluarga, faktor kecerdasan, faktor kesehatan, faktor keinginan, faktor lingkungan, kondisi ekonomi, pemahaman konsep kemampuan membaca, peningkatan kemampuan membaca, praktek, bahan bacaan yang kurang, sarana prasarana belum optimal, dan program Gerakan Literasi Sekolah (GLS) belum ada kemajuan.

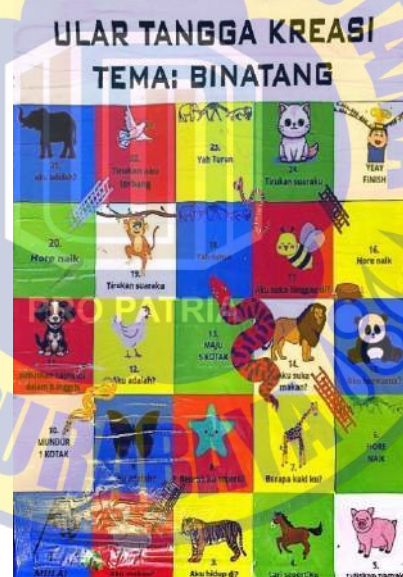
2. Permainan Ular Tangga Kreasi

a. Pengertian Ular Tangga Kreasi

Permainan ular tangga merupakan permainan yang dilakukan oleh dua orang atau lebih dengan papan yang terdiri dari kotak-kotak kecil serta terdapat gambar tangga dan ular yang saling berhubungan satu sama lain. Mar'atusholihah et al (2019). Permainan ini diciptakan pada tahun 1870. Menurut Rejeki & Kurniah (2018) Tidak ada papan permainan standar dalam ular tangga, setiap orang dapat menciptakan papan mereka sendiri dengan jumlah kotak, ular dan tangga yang berlainan. Sedangkan menurut

Zuhdi U, dkk (2010:188-201) Media permainan ular tangga merupakan sebuah media visual dua dimensi dengan konsep permainan ular tangga pada umumnya, namun terdapat unsur edukasi dalam permainan tersebut.

Berdasarkan pendapat dari beberapa ahli, dapat disimpulkan bahwa permainan ular tangga adalah permainan yang dapat diubah papannya dengan jumlah kotak, ular, dan tangga sesuai keinginan yang dimainkan oleh dua orang atau lebih dan mendapatkan edukasi bagi yang memainkan. Setiap kotak dikreasikan dengan variasi soal dan gambar yang dapat meningkatkan perkembangan bahasa anak. Permainan ular tangga ini bukan hanya menyenangkan, tapi juga dapat membantu meningkatkan perkembangan bahasa melalui proses belajar sambil bermain. Berikut adalah gambar media ular tangga kreasi:



Gambar 2.1 Ular Tangga Kreasi Tema Binatang

Pada gambar 2.1 diatas menunjukkan ular tangga kreasi yang didesain dengan tema Binatang. Setiap kotak diberikan gambar berbagai binatang dan perintah atau soal yang harus dilaksanakan oleh anak. Ular tangga kreasi ini bertujuan untuk mengukur perkembangan bahasa keaksaraan anak usia 5-6 tahun.

b. Cara Bermain Ular Tangga Kreasi

Adapun tata cara dalam bermain ular tangga menurut Ismayani (2010: 56-57) adalah sebagai berikut:

1. Masing-masing pemain memilih satu pion untuk digunakan
2. Letakkan pion pada kotak “start” (kotak ke-1) di pojok papan permainan
3. Mulailah dengan suit atau mengocok dadu untuk menentukan siapa yang menjadi pemain pertama, kedua, dan seterusnya, untuk menggerakkan pionnya
4. Permainan dilakukan dengan melempar dadu terlebih dahulu. Kemudian pemain melangkahkan pionnya sesuai dengan jumlah mata dadu yang dilemparnya. Pion digerakkan mengikuti urutan angka yang tertera dalam papan ke arah kanan
5. Ikuti petunjuk pada papan. Tangga menunjukkan gerakan naik, sementara ular menunjukkan gerakan turun
6. Pemain yang pertama kali mencapai finish adalah pemenangnya.

Sedangkan tata cara bermain ular tangga kreasi yang diteliti oleh peneliti tidak beda jauh dengan tata cara bermain ular tangga yang dijelaskan pada keterangan diatas. Namun sedikit memiliki perbedaan, yaitu:

1. Pion yang digunakan pada ular tangga kreasi adalah anak yang memainkan ular tangga tersebut.
2. Setelah dadu dilemparkan, anak yang menjadi pion berjalan sesuai jumlah dadu sampai berhenti pada titik yang telah ditentukan.
3. Dalam kotak yang diinjak pion atau anak tersebut terdapat gambar hewan dan tulisan atau perintah yang harus dilakukan anak tersebut. Contoh; terdapat gambar kupu-kupu yang tertulis perintah “tuliskan namaku”. Berarti anak tersebut harus menuliskan kupu-kupu dipapan tulis.
4. Permainan berjalan sampai salah satu anak atau pion memenangkan permainan dengan cara mencapai finish.

c. Tujuan Penggunaan Permainan Ular Tangga Kreasi

Menurut Jamil (2016:154), tujuan penggunaan permainan ular tangga, diantaranya:

1. Melatih anak bekerjasama dalam kelompok
2. Melatih anak dalam menjawab soal
3. Meningkatkan kekuatan fisik dan mental anak

Tujuan permainan ular tangga yaitu melatih ketelitian siswa, kesabaran siswa, dan kepercayaan diri siswa (Duma, 2015). Dalam hal ini media permainan ular tangga bertujuan agar dapat meningkatkan keaktifan siswa, semangat dalam belajar, dan memiliki keberanian dalam mengemukakan pendapat yang akan berdampak pada meningkatnya hasil belajar siswa, serta dapat mempermudah guru untuk menyampaikan materi pembelajaran. (Isti Ratna Dewi, Semara Putra, 2016).

Berdasarkan pendapat dari beberapa ahli, dapat disimpulkan bahwa permainan ular tangga kreasi memiliki banyak manfaat. Salah satunya adalah melatih anak dalam menjawab soal dan meningkatkan keaktifan anak. Selain itu, permainan ular tangga kreasi juga dapat meningkatkan kekuatan fisik dan mental anak untuk melatih kepercayaan diri. Dengan demikian, bermain ular tangga bukan hanya menyenangkan, tetapi juga dapat mendukung perkembangan anak.

d. Kelebihan dan Kekurangan Permainan Ular Tangga Kreasi

Menurut Afandi (2018), ada beberapa kelebihan media ular tangga yakni sebagai berikut:

1. Siswa belajar sambil bermain
2. Siswa tidak belajar sendiri, melainkan harus berkelompok
3. Memudahkan siswa belajar karena dibantu dengan gambar yang ada dalam permainan ular tangga, dan
4. Tidak memerlukan biaya mahal dalam membuat media pembelajaran

Adapun kekurangan media ular tangga sebagai berikut :

1. Tidak dapat diselesaikan tepat waktu
2. Diperlukan banyak waktu untuk menjelaskan kepada anak
3. Media Permainan ular tangga tidak semua dapat mengembangkan materi pembelajaran
4. Kurangnya pemahaman anak dapat mericuhkan anak
5. Bagi anak yang tidak menguasai materi dengan baik akan mengalami kesulitan dalam bermain

Sedangkan menurut Arief (Salsa dkk, 2021), kelebihan dan kekurangan dari permainan adalah:

Kelebihan:

1. Permainan adalah sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan dan sesuatu yang menghibur
2. Permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar
3. Permainan dapat memberikan umpan balik langsung
4. Permainan memungkinkan penerapan konsep-konsep ataupun peran
5. Permainan bersifat luwes
6. Permainan dapat dengan mudah dibuat dan diperbanyak

Sedangkan kekurangannya antara lain :

1. Karena asyik, atau karena belum mengenai aturan atau teknis pelaksanaan, siswa hanya terfokus pada permainan tersebut
2. Dalam mensimulasikan situasi sosial permainan cenderung menyederhanakan konteks sosialnya sehingga tidak mustahil siswa justru memperoleh kesan yang salah
3. Kebanyakan permainan hanya melibatkan beberapa orang siswa saja, padahal keterlibatan seluruh siswa belajar amatlah penting agar proses belajar bisa lebih efektif dan efisien

3. Pemanfaatan Ular Tangga Kreasi untuk Perkembangan Bahasa Anak

Kemampuan bahasa keaksaraan merupakan hal yang perlu diperhatikan, karena mampu membantu menyelesaikan permasalahan yang dihadapi anak dengan berpikir secara kritis dan kreatif, selain itu dengan kecakapan yang dimilikinya dapat menjadikan bekal berkomunikasi yang baik. Masalah perkembangan bahasa keaksaraan bagaimanapun, dapat muncul dan merusak kapasitas anak untuk komunikasi yang efektif.

Dengan adanya masalah perkembangan bahasa keaksaraan pada anak usia 5-6 tahun maka dapat diatasi salah satunya menggunakan alat permainan edukatif (APE). Adapun fungsi dari permainan edukatif yaitu dapat membantu merangsang berbagai aspek, salah satunya adalah aspek perkembangan bahasa. Dengan adanya permasalahan ini, maka menimbulkan permasalahan lain yaitu literasi anak yang masih rendah dan kurangnya stimulus untuk mengembangkan bahasa keaksaraan.

Perkembangan bahasa keaksaraan merupakan kemampuan dasar yang harus dimiliki anak dalam berkomunikasi dengan menggunakan simbol-simbol tertentu baik dengan cara membaca, menulis dan pengenalan huruf vokal pada anak usia dini.

Tahap perkembangan bahasa pada anak usia dini ada beberapa periode yaitu periode prelingual (0-1 tahun) bayi dapat mengoceh, dilanjut dengan periode lingual dini (1-2,5 tahun) yang masih dibagi menjadi 3 tahap, kemudian ada periode diferensiasi (2,5-5 tahun), periode ini ditandai dengan kemampuan anak untuk menguasai bahasa sesuai dengan hukum tata bahasa yang baik. Semakin bertambah usia, maka semakin meningkat kemampuan atau perkembangan bahasa yang akan diperoleh

Faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan bahasa keaksaraan anak usia dini dipengaruhi oleh banyak faktor yaitu faktor keluarga, faktor kecerdasan, faktor kesehatan, faktor keinginan, faktor lingkungan, kondisi ekonomi, pemahaman konsep kemampuan membaca, peningkatan kemampuan membaca, praktek, bahan bacaan yang kurang, sarana prasarana belum optimal, dan program Gerakan Literasi Sekolah (GLS) belum ada kemajuan.

Permainan ular tangga adalah permainan yang dapat diubah papannya

dengan jumlah kotak, ular, dan tangga sesuai keinginan yang dimainkan oleh dua orang atau lebih dan mendapatkan edukasi bagi yang memainkan. Permainan ular tangga ini bukan hanya menyenangkan, tapi juga dapat membantu meningkatkan perkembangan bahasa melalui proses belajar sambil bermain. Selanjutnya, cara bermain ular tangga kreasi dijabarkan sebagai berikut:

a. Persiapan permainan ular tangga kreasi:

1. Siapkan peralatan: papan permainan ular tangga, dadu untuk menentukan jumlah angka, dan pion yang akan dijalankan (yang menjadi pion adalah anak yang memainkan ular tangga).
2. Aturan permainan: Letakkan papan permainan dipermukaan datar dan pastikan pion atau anak sudah berdiri pada kotak pertama atau start.

b. Langkah-langkah permainan ular tangga kreasi:

1. Lempar dadu secara bergantian untuk menentukan jumlah langkah yang akan dijalankan pada giliran tersebut. Satu kali putaran bermain dapat dimainkan oleh 2-3 anak.
2. Setelah dadu dilemparkan dan sudah mengetahui angka berapa yang muncul. Maka pion atau anak harus melangkah ke depan sesuai jumlah yang ada di dadu dengan mengikuti jalur kotak-kotak pada permainan.
3. Ada beberapa kotak khusus, yaitu kotak yang bergambarkan tangga (menandakan pion harus naik) dan jika bergambarkan ular maka pion harus turun mengikuti jalur yang ada pada papan ular tangga. Selain itu terdapat kotak yang bertuliskan “maju 3 kotak” dan “mundur 5 kotak”.
4. Tujuan utama permainan ini adalah mencapai kotak yang bertuliskan finish. Pemain pertama yang mencapai finish terlebih dahulu, maka menjadi pemenangnya.

Berikut contoh gambar langkah-langkah bermain Media Ular Tangga Kreasi:



Gambar 2.2 Langkah Bermain Ular Tangga Kreasi



Gambar 2.3 Langkah Bermain Anak Berhenti Di Satu Kotak

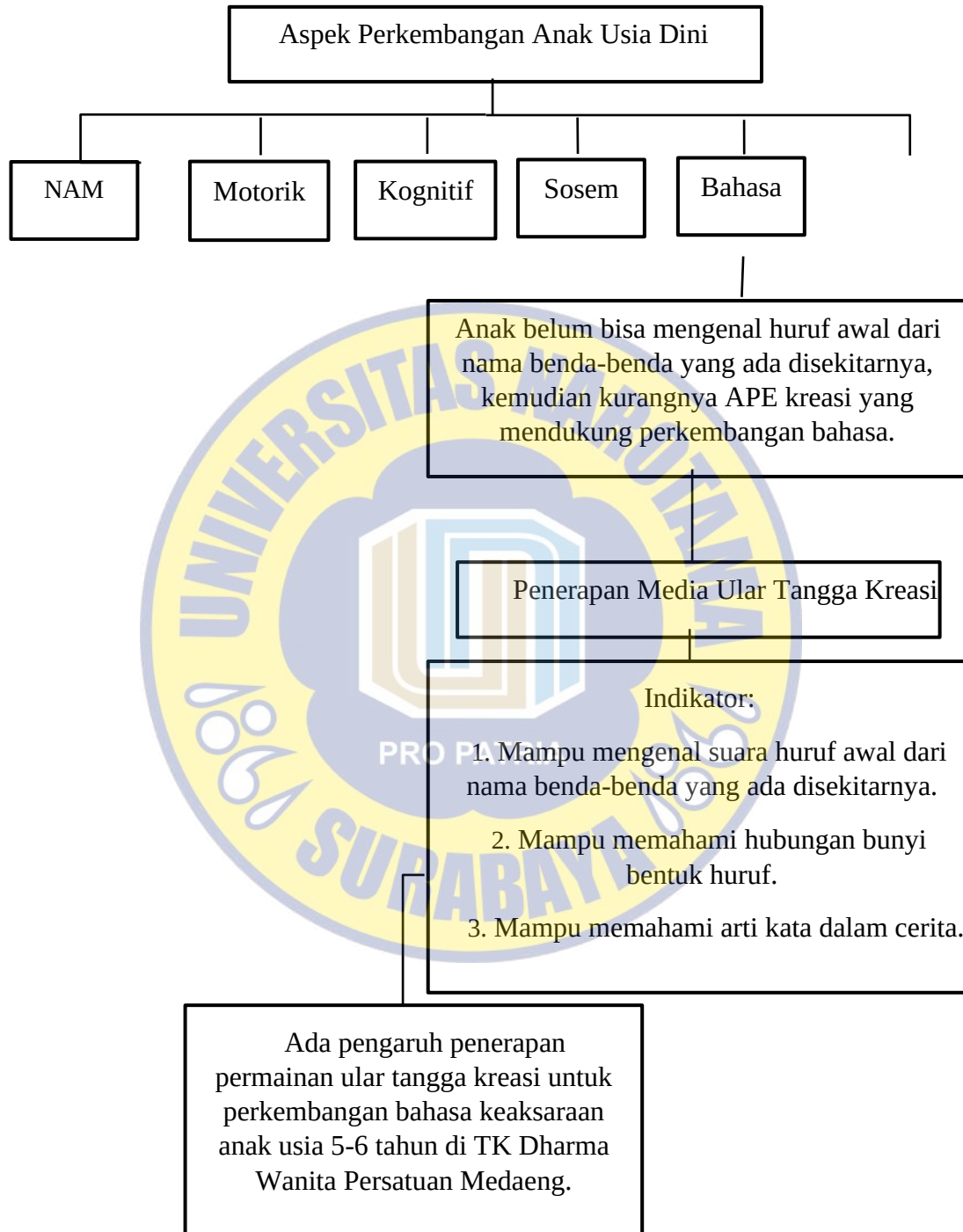
Pada gambar 2.2 memperlihatkan anak sebagai pion, melemparkan dadu untuk mengetahui berapa angka yang muncul. Setelah itu, anak atau pion berjalan sesuai angka. Dilanjut pada gambar 2.3, anak berhenti pada satu kotak dimana kotak tersebut sudah dihitung berapa langkah dari jumlah dadu yang telah dilempar. Setelah itu terdapat perintah yang harus dilakukan oleh anak tersebut yang bertujuan untuk perkembangan bahasa pada anak tersebut.

Dari permainan ular tangga kreasi, perkembangan bahasa anak akan berkembang dengan baik dan dapat disimpulkan bahwa permainan ular tangga kreasi berpengaruh pada perkembangan bahasa anak seperti mengenali simbol-simbol yang dikenal, dapat membedakan bentuk huruf, menyebutkan benda sekitar yang diawali sesuai dengan huruf, dan tentunya dapat meningkatkan

kemampuan membaca serta mengenali angka.



B. Kerangka Berpikir



Gambar 2.4 Kerangka Berpikir

Berdasarkan bagan 2.4 diatas menunjukkan bahwa perkembangan bahasa merupakan salah satu aspek perkembangan anak yang sangat penting untuk dikembangkan. Permasalahan yang terjadi pada TK Dharma Wanita Persatuan Medaeng menunjukkan bahwa anak belum bisa mengenal huruf awal dari nama-nama benda yang ada disekitarnya serta kurangnya APE yang mendukung perkembangan bahasa. Berdasarkan hasil pendahuluan tersebut peneliti merancang media yang sesuai dengan tahap perkembangan anak usia 5-6 tahun. Adapun media tersebut adalah media ular tangga kreasi. Ular tangga kreasi merupakan permainan ular tangga yang dimodifikasi berbentuk kotak-kotak berisi soal mengenai literasi dan numerasi. Permainan ini dapat dimainkan oleh dua orang atau lebih dengan cara melempar dadu yang berisi angka satu sampai enam lalu menjalankan pion pada kotak yang bergambarkan berbagai hewan yang berwarna-warni sesuai dengan angka dadu yang telah dilemparkan.

Adapun indikator yang akan dicapai dalam penelitian ini meliputi 3 aspek, yaitu:

1. Mampu mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada disekitarnya.
2. Mampu memahami hubungan bunyi bentuk huruf.
3. Mampu memahami arti kata dalam cerita.

Dari ketiga indikator tersebut dikembangkan menjadi instrument penelitian untuk menerapkan media ular tangga kreasi dalam perkembangan bahasa keaksaraan anak usia 5-6 tahun di TK Dharma Wanita Persatuan Medaeng Sidoarjo. Hipotesis dalam penelitian ini adalah Ada pengaruh penerapan permainan ular tangga kreasi untuk perkembangan bahasa keaksaraan anak usia 5-6 tahun di TK Dharma Wanita Persatuan Medaeng Sidoarjo.

C. Hipotesis Penelitian

Hipotesis didefinisikan sebagai dugaan sementara dari rumusan masalah yang diajukan dan harus diuji kebenarannya Jaya (2020:45). Adapun hipotesis penelitian ini adalah “Ada Pengaruh Permainan Ular Tangga Kreasi untuk Perkembangan Bahasa Keaksaraan Anak Usia 5-6 tahun”.

