

**EFEKTIVITAS PERMAINAN SNAKES AND LEADDERS UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF HIJAIYAH
PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN DI TK DHARMA WANITA
BAKONGAN TIMUR ACEH SELATAN**

Ani Sasnita ^{*1}, Yenni Mutiawati ², Wahidah Nasution³
^{1,2,3} Universitas Bina Bangsa Getsempena

Abstrak

Permasalahan dalam penelitian ini adalah kurangnya variasi dalam pembelajaran menyebabkan anak-anak kurang aktif dalam pembelajaran dan anak cenderung menjadi bosan dan rendahnya kemampuan anak usia 4-5 tahun di tk dharma wanita Bakongan Timur Aceh Selatan dalam mengenal huruf hijaiyyah. Tujuan penelitian ini dilaksanakan adalah untuk mengetahui apakah penerapan permainan *snakes and ladders* efektif untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf hijaiyyah pada anak usia 4-5 tahun di TK Dharma Wanita Bakongan Timur Aceh Selatan. Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan jenis *quasi eksperimen*. Berdasarkan hasil analisis data yang telah peneliti lakukan didapatkan nilai t_{hitung} sebesar 9,01 sedangkan untuk t_{tabel} didapatkan nilai sebesar 1,73. Berdasarkan aturan penarikan kesimpulan yang diungkapkan oleh Arikunto (2010) jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ maka H_0 tertolak dan H_a diterima. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan *snakes and ladders* efektif untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf hijaiyyah pada anak usia 4-5 tahun di TK Dharma Wanita Bakongan Timur Aceh Selatan. Melalui penelitian ini peneliti meenyarankan beberapa hal diantaranya:1) Sekolah dapat menjadikan penelitian ini sebagai salah satu alternatif pembelajaran dalam menerapkan kemampuan yang dimiliki oleh anak; 2) Guru diharapkan lebih kreatif dalam mencari dan mengeksplor kakampuan anak serta lebih tanggap dalam membantu anak yang mengalami kendala ketika mengikuti proses pembelajaran; 3) Disarankan kepada peneliti lain yang tertarik dengan penelitian ini untuk melakukan penelitian dengan materi dan kelas yang berbeda, namun tidak terlepas harus memperhatikan materi yang cocok dengan *snakes and ladders*.

Kata Kunci: Efektivitas, Permainan *Snakes And Ladders*, Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyyah

Abstract

The purpose of this research was to find out whether the application of the snakes and ladders game was effective in improving the ability to recognize hijaiyyah letters in children aged 4-5 years at the Dharma Wanita TK Bakongan Timur, South Aceh. The research approach used in this research is a quantitative approach with a quasi-experimental type. Based on the results of the data analysis that

*E-mail: anisasnita68@gmail.com

the researchers carried out, the t_{count} value was 9.01, while for $t_{(table)}$ the value was 1.73. Based on the rules for drawing conclusions expressed by Arikunto (2010), if $t_{count} \geq t_{(table)}$ then H_0 is rejected and H_a is accepted. So, it can be concluded that the implementation of the snakes and ladders game is effective in improving the ability to recognize hijaiyyah letters in children aged 4-5 years at the Dharma Wanita TK Bakongan Timur, South Aceh. Through this research, the researcher suggests several things, including: 1) Schools can use this research as an alternative learning method in applying the abilities possessed by children; 2) Teachers are expected to be more creative in finding and exploring children's communities and more responsive in helping children who experience obstacles when participating in the learning process; 3) It is recommended to other researchers who are interested in this research to conduct research with different materials and classes, but do not forget to pay attention to materials that are suitable for snakes and ladders.

Keywords: Effectiveness, Snakes And Ladders Game, Ability to Recognize Hijaiyyah Letters

PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan seseorang anak yang memiliki usia dari nol-enam tahun, pada masa usia seperti ini anak usia dini memiliki pembentukan karakter kepribadian yang sangat luar biasa pada dirinya. Perkembangan dan pertumbuhan pada masa keemasan sangat pesat pada masa usia dini, seperti memiliki kepekaan dibagian otak pada anak usia dini serta anak dapat menerima masukan yang terdapat dilingkungan sekitar. Pada masa enam tahun anak tidak dapat mengulang kembali dalam kehidupan masa kanak-kanaknya, karena pada masa enam tahun ini anak tersebut sudah dapat membentuk stimulasi yang berkualitas tinggi, stimulus tersebut dapat memberikan aspek potensi yang tinggi dari pada sebelumnya. Untuk mengasah potensi tersebut, anak harus memiliki asupan yang bergizi dalam kesehatan tubuhnya, memberi kasih sayang yang penuh, dan pendidikan yang sesuai dengan perkembangan, pertumbuhan dan kemampuannya (Arlina, 2023: 3660-3661).

Anak yang baru dilahirkan hingga usia 6 tahun. Usia ini merupakan usia yang sangat menentukan bagi pembentukan karakter dan kepribadian anak serta kemampuan intelektualnya. Sementara itu menurut *The National Association for The Education of Young Children* (NAEYC), anak usia dini adalah anak yang berada dalam rentang usia 0-8 tahun. Menurut definisi ini anak usia dini adalah kelompok yang sedang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan (Widarmi, 2013:1-13).

Kata huruf berasal dari bahasa arab *harf* atau *huruuf*, huruf arab disebut juga huruf hijaiyyah. Kata hijaiyyah berasal dari kata kerja yaitu *hajja* dapat diartikan mengeja, membaca huruf demi huruf serta menghitung huruf. Huruf hijaiyyah itu terdiri dari 28 huruf atau bisa juga terdiri dari 30 huruf, jika memasukkan huruf rangkap lam alif, karena pada dasarnya huruf tersebut berdiri sendiri. Adapun orang yang pertama kali

menyusun huruf-huruf hijaiyyah ini yakni Nashr bin Ashim Aal- Laitsi. Huruf hijaiyyah ini merupakan kunci dasar dalam mampu membaca Al-Qur'an.

1. Huruf-huruf Hijaiyyah

Adapun ada 2 perbedaan yang dapat peneliti simpulkan bahwasanya huruf hijaiyyah yaitu huruf-huruf penyusun pada kata yang terdapat di dalam Al- Qur'an, di mana huruf hijaiyyah tersebut berjumlah 28, adapun 30 huruf jika memasukkan huruf lam alif . berikut adalah macam - macam huruf hijaiyyah.

ا, ب, ت, ث, ج, ح, خ, د, ذ, ر, ز, س, ش, ص, ض, ط, ظ, ع, غ, ف, ق, ك, ل, م, ن, و, ه, لا, ع, ي

Adapun tata cara penulisan huruf hijaiyyah ini bukan seperti huruf latin yang penulisannya ditulis dari arah kiri ke kanan, akan tetapi huruf Arab ini ditulis dari arah kanan ke kiri. Huruf hijaiyyah ini pertama kali disusun oleh Nashr bin Ashim Aal-Laitsi.

Mempelajari Al-Qur'an tentunya sangat diperlukan adanya sebuah pembelajaran terkait penanaman sikap rasa cinta anak pada Al-Qur'an sejak dini, ini merupakan suatu tindakan dalam mengantisipasi adanya penurunan minat belajar terhadap Al-Qur'an pada umat muslim, dapat dikatakan juga sebagai pondasi awal anak-anak muslim sebagai generasi islami. Dalam penanaman sikap cinta anak pada Al-Qur'an khususnya pada usia 5 tahun memang sulit, diperlukan metode khusus dalam mengajarkannya.

Pengenalan huruf hijaiyyah ini tentunya harus sedini mungkin dikenal atau diajarkan pada anak karena ini merupakan salah satu hal terpenting bagi anak usia dini dalam memperoleh pendidikan bukan hanya akademik pada bidang tertentu saja melainkan pengetahuan tentang agamanya pun harus ditingkatkan seperti halnya memahami atau mempelajari Al-Qur'an. Karena dengan memahami huruf-huruf Al-Qur'an hingga bisa membacanya maka tentunya hal tersebut menjadi sebuah perkembangan kemampuan yang baik bagi anak.

Orang tua harus memahami secara luas terkait membaca dan memahami Al-Qur'an. Selain mengajarkan sendiri, tentunya orangtua bisa menitipkan anaknya kepada guru di madrasah atau sekolah yang mengajarkan BTQ (Baca Tulis Qur'an), dan terakhir ketika orangtua berada dirumah, bisa mengajarkan anak dengan memanfaatkan media digital misalnya mengajarkan melalui video seperti kartun islami yang didalamnya mengandung nilai positif dan bisa dengan cara lainnya.

Pembahasan diatas dapat disimpulkan bahwasannya pengenalan huruf-huruf hijaiyyah pada anak usia dini ini merupakan segala upaya yang bisa dilakukan untuk dapat mengembangkan kemampuan anak dalam membaca dan memahami Al-Qur'an. Oleh karena itu, bagi anak usia dini ini sangatlah perlu untuk diberikan pemahaman

terkait dengan konsep huruf yang meliputi bentuk serta bunyi seperti huruf-huruf hijaiyah. Dan adapun cara yang efektif untuk bisa mengenalkan huruf hijaiyah pada anak usia dini yaitu dengan menggunakan media pembelajaran edukatif yakni *snake and leadders* hijaiyyah, karena dengan adanya penunjang dalam pembelajaran maka diharapkan kedepannya bisa memotivasi dan menumbuhkan minat belajar anak, sehingga ia tidak mudah bosan pada saat berada di kelas dalam melaksanakan proses kegiatan belajar mengajar, guru juga harus bisa menciptakan suasana kelas sekreatif mungkin, agar siswa tidak mudah jenuh, misalnya dengan intonasi yang jelas, suara tidak membentak dan lain sebagainya.

METODE PENELITIAN

Pendekatan penelitian kuantitatif yang merupakan salah satu upaya pencarian ilmiah yang berlandaskan pada filsafat positivisme. Filsafat positifisme memandang relitas / gejala/ fenomena itu dapat di klasifikasikan, relatif tetap, konkrit, teramati, terukur, dan hubungan gejala bersifat sebab akibat. Penelitian pada umumnya di lakukan pada populasi atau sampel yang representatif. Teknik pengambilan sampel pada umumnya di lakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, analisis data bersifat kuantitatif / statistic dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang di tetapkan sehingga kesimpulan hasil penelitian dapat di generalisasikan pada populasi dimana sampel tersebut di ambil (Sugiyono, 2017:14)

Struktur Desain One-group pretest-posttest designs

<i>Pre-test</i>	<i>Perlakuan/ treatment</i>	<i>Post-test</i>
O_1	X	O_2

Keterangan :

O_1 : nilai pre-test sebelum diberi perlakuan

X : Treatment atau perlakuan

O_2 : nilai post-test setelah diberi perlakuan.

Penelitian ini di lakukan di TK Dharma Wanita yang beralamat di jl. Banda Aceh Medan Desa Pasie Seubadeh Kec. Bakongan Timur Kab. Aceh Selatan. Waktu penelitian dilaksanakan tanggal 02 - 14 Oktober 2023.

Prosedur Penelitian

1. Pretest (sebelum di berikan perlakuan)

- a. peneliti memperlihatkan media yang sudah di buat sebelumnya.
- b. Peneliti menjelaskan bahan apa saja yang di perlukan media tersebut.
- c. Peneliti menyuruuh anak yang sudah di panggil untuk maju kedepan.
- d. Peneliti mempraktekkan cara memulai permainan.

2. Treatment (pemberian Tindakan)

- a. Peneliti memberikan tempat memasukkan dadu dan dadu.
- b. Peneliti meminta anak untuk mengocok dadu tersebut dan melempar dadu dan mengeluarkan angka.
- c. Peneliti meminta anak untuk memainkan batu yang sudah di sediakan oleh peneliti sesuai dengan angka yang sudah di keluarkan olehh anak waktu mengocok dadu.
- d. Peneliti meminta anak untuk menyebutkan huruf apa yang anak dapatkan saat batu tersebut telah di mainkan.

3. Post test (setelah di berikan perlakuan)

- a. Peneliti memberikan kesempatan pada anak untuk bermain *snake and ladders*.
- b. Peneliti menjelaskan peraturan eksperimen *snake and ladders*.
- c. Peneliti memberikan kesempatan pada anak untuk bertanya.
- d. Peneliti meminta anak untuk melakukan eksperimen tersebut tanpa bantuan.

populasi dan sampel

1. Populasi

Menurut Sugiono (eddy roflin,dkk 2021:5) populasi merupakan suatu objek dan subyek yang memliki karakteristik tertentu yang mempunyai kualitas sehingga dapat di jadikan data penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah anak usia 4-5 tahun yang berjumlah 20 anak.

2. Sampel

Sampel dalam penelitian ini anak usia 4-5 tahun yang berjumlah 20 orang anak yang terdiri 11 laki-laki dan 9 perempuan.

Teknik Analisis Data

Menurut sugiyono (dalam sari & Prayogo 2019) Teknik analisi data adalah proses pengumpulan data informasi secara sistematis dari Teknik pengumpulan data berupa observasi dan dokumentasi yang telah di kumpulkan. Kemudian menarik kesimpulan menggunakan metode statistik untuk analisis data yang menggambarkan data seperti yang telah di kumpulkan. Hasil tersebut di peroleh dari *pree- test dan post test*. Teknik pengolahan data dalam penilitain ini adalah sebagai berikut :

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk melihat bahwa data yang di peroleh merupakan sebaran secara normal atau tidak. Untuk menguji nirmalitas dapat di lakukan dengan rumus seperti berikut :

$$X^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$$

Keterangan :

X^2 = statistik chi-kuadrat

O_i = Frekuensi pengatahuan

E_i = Frekuensi harapan

Untuk menguji hipotesis yang telah dirumus kan yaitu dngan menggunakan uji t, untuk melihat perbedaan signifikan dan melakukan perbandingan *pre test*

(sebelum di berikan perlakuan) dan *post test* (sesudah di berikan perlakuan) digunakan rumus sebagai berikut :

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum X^2 d}{N(N-1)}}$$

Keterangan

Md = Mean perbedaan tes awal dan tes akhir

X = Deviasi setiap nilai

X^2d = jumlah kuadrat deviasi

N = banyaknya sampel

Db = ditentukan dengan N-1

2. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis pada tenelitian ini menggunakan uji pihak kanan, dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$. Hipotesis yang kan di uji dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Ho : penerapan permainan *snakes and ladders* tidak efektif untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf hijaiyyah pada anak usia 4-5 tahun di TK Dharma Wanita Bakongan Timur Aceh Selatan.

Ha : penerapan permainan *snakes and ladders* efektif untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf hijaiyyah pada anak usia 4-5 tahun di TK Dharma Wanita Bakongan Timur Aceh Selatan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di Tk Dharma Wanita Bakongan Timur Aceh Selatan. TK Dharma Wanita Bakongan Timur Aceh Selatan memiliki luas tanah 1,645 M² dan dilengkapi dengan bangunan yang permanen. TK Dharma Wanita Bakongan Timur Aceh Selatan memiliki dua kelas yaitu untuk kelompok A dan kelompok B.

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah permainan *snakes and ladders* efektif untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf hijaiyyah pada anak usia 4-5 tahun di TK Dharma Wanita Bakongan Timur Aceh Selatan. Dalam penelitian ini, data yang dikumpulkan adalah data sebelum dan sesudah mengajar dengan menerapkan permainan *snakes and ladders*. data *pretest* dan *posttest* kemampuan mengenal huruf hijaiyyah pada anak yang didapatkan dapat dipaparkan sebagai berikut:

Tabel 1. Frekuensi Kemampuan *Pretest* Anak pada Setiap Indikator

No	Indikator Pengamatan	Frekuensi				Total Anak
		1	2	3	4	
1.	Anak dapat mengetahui huruf hijaiyah	2	9	7	2	20
2.	Anak dapat menunjukkan huruf hijaiyah dengan benar	4	7	9	0	20
3.	Anak dapat menyebutkan huruf hijaiyah dengan benar	4	9	7	0	20
4.	Anak dapat menyebutkan huruf hijaiyah dengan makhrojil hurufnya	5	9	6	0	20
5.	Anak dapat membedakan huruf yang memiliki kesamaan.	6	9	5	0	20
6.	Anak mampu menuliskan huruf hijaiyah dengan benar	9	8	3	0	20

Sumber: Analisis Data Kemampuan mengenal huruf hijaiyyah pada anak, 2023

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa dari 120 jawaban yang diberikan siswa jika dilihat pada enam indikator yang diamati, sebanyak 30 jawaban berada di frekuensi (1), 58 jawaban berada pada frekuensi (2), 38 jawaban anak berada pada frekuensi (3) dan hanya 2 jawaban yang berada di frekuensi (4). Jadi, dapat disimpulkan bahwa rata-rata kemampuan anak pada setiap indikator yang diamati berada pada frekuensi (2) dan (3). Hal ini berarti kemampuan anak pada setiap indikator yang diamati berada pada kategori mulai berkembang dan berkembang sesuai harapan . Hasil skor

masing-masing anak pada saat observasi kemampuan awal (*pretest*) dapat dipaparkan sebagai berikut:

1. Hasil Observasi Data *Pretest*

Data *pretest* merupakan data yang dikumpulkan untuk mengetahui kemampuan mengenal huruf hijaiyyah pada anak sebelum mengikuti pembelajaran dengan menggunakan permainan *snakes and ladders*. Kemampuan mengenal huruf hijaiyyah pada anak setelah diajarkan dengan permainan *snakes and ladders* diamati oleh guru dan dilakukan pencatatan.

Tabel 2. Hasil Rekap Data *Pretest* Anak

No	Kode Nama Anak	Nilai <i>Pretest</i>	Kategori Kemampuan Siswa
1.	S1	10	MB
2.	S2	12	BSH
3.	S3	6	BB
4.	S4	15	BSH
5.	S5	11	MB
6.	S6	16	BSH
7.	S7	12	BSH
8.	S8	7	MB
9.	S9	17	BSH
10.	S10	11	MB
11.	S11	13	MB
12.	S12	6	MB
13.	S13	17	BSH
14.	S14	19	BSB
15.	S15	8	MB
16.	S16	14	BSH
17.	S17	18	BSB
18.	S18	9	MB
19.	S19	19	BSB
20.	S20	14	BSH
Total Nilai		254	
Rata-rata		12,7	
Kategori rata-rata		BSH	

Data *pretest* pada tabel diatas merupakan data yang selanjutnya akan dianalisis oleh peneliti. Penganalisisan dilakukan supaya peneliti dapat menarik kesimpulan dan menjawab rumusan permasalahan yang telah dirumuskan sebelumnya.

2. Analisis Data *Pretest*

Sebelum melakukan uji hipotesis dengan statistik *t paired sample*, maka terlebih dahulu harus melakukan pengecekan terhadap uji prasyarat *t*. Uji prasyarat yang harus terpenuhi adalah data harus berdistribusi normal. Pengujian normalitas dilakukan untuk

melihat apakah data kemampuan anak yang telah dikumpulkan pada saat penelitian berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan uji Chi-Kuadrat (χ^2). Hipotesis yang diujikan pada pengujian normalitas adalah:

H_0 : data berasal dari populasi yang terdistribusi normal.

H_a : data tidak berasal dari populasi yang terdistribusi normal.

Oleh sebab itu, sangat penting untuk melakukan uji normalitas terhadap data *pretest*, langkah pengujian kenormalan data *pretest* adalah:

a. Menentukan Distribusi Frekuensi Nilai *Pretest*

1) Menentukan Rentang

$$\text{Rentang (R)} = 19 - 6 = 13$$

2) Menentukan Banyaknya Kelas Interval

$$\text{Diketahui } n = 20$$

$$\text{Banyak kelas interval (K)} = 1 + 3,3 \log 20$$

$$= 1 + 3,3 (1,3)$$

$$= 1 + 4,29$$

$$= 5,29$$

$$\text{Banyak kelas interval (K)} = 5,29 \text{ (diambil 5)}$$

3) Panjang Kelas Interval

$$P = \frac{13}{5}$$

$$= 2,6 \text{ (diambil } P = 3)$$

3. Hasil Observasi Data *Posttest*

Data *posttest* merupakan data yang dikumpulkan untuk mengetahui kemampuan mengenal huruf hijaiyyah pada anak setelah diterapkan permainan *snakes and ladders*.

Tabel 3. Hasil Rekap Data *Posttest* Anak

No.	Inisial Nama Anak	Nilai <i>Posttest</i>	Kategori Kemampuan Siswa
1.	S1	16	BSH
2.	S2	18	BSB
3.	S3	12	MB
4.	S4	19	BSB
5.	S5	21	BSB
6.	S6	21	BSB
7.	S7	16	BSH
8.	S8	13	BSH
9.	S9	23	BSB
10.	S10	19	BSB
11.	S11	20	BSB

No.	Inisial Nama Anak	Nilai <i>Posttest</i>	Kategori Kemampuan Siswa
12.	S12	10	MB
13.	S13	22	BSB
14.	S14	23	BSB
15.	S15	14	BSH
16.	S16	22	BSB
17.	S17	18	BSB
18.	S18	22	BSB
19.	S19	24	BSB
20.	S20	15	BSH
	Total Nilai	368	
	Rata-rata	18,4	
	Kategori Rata-rata	BSB	

Data *posttest* akan dianalisis supaya peneliti dapat melihat apakah ada terjadi peningkatan kemampuan pada anak sebelum dan sesudah mengikuti pembelajaran dengan menerapkan permainan *snakes and ladders*.

4. Analisis Data *Posttest*

Sama halnya dengan *pretest*, sebelum melakukan uji hipotesis dengan statistik *t paired sample*, maka terlebih dahulu harus melakukan pengecekan terhadap uji prasyarat *t*. Uji prasyarat yang harus terpenuhi adalah data harus berdistribusi normal. Pengujian normalitas dilakukan untuk melihat apakah data *posttest* berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan uji Chi-Kuadrat (χ^2). Hipotesis yang diujikan pada pengujian normalitas adalah:

H₀ : data berasal dari populasi yang terdistribusi normal.

H_a : data tidak berasal dari populasi yang terdistribusi normal.

Langkah pengujian kenormalan data *posttest* dapat dipaparkan sebagai berikut:

a. Menentukan Distribusi Frekuensi Nilai *Posttest*

1) Menentukan Rentang

$$\text{Rentang (R)} = 24 - 10 = 14$$

2) Menentukan Banyaknya Kelas Interval

$$\text{Diketahui } n = 16$$

$$\text{Banyak kelas interval (K)} = 1 + 3,3 \log 16$$

$$= 1 + 3,3 (1,3)$$

$$= 1 + 4,29$$

$$= 5,29$$

$$\text{Banyak kelas interval (K)} = 5,29 \text{ (diambil 5)}$$

3) Panjang Kelas Interval

$$P = \frac{14}{5}$$

$$= 2,8 \text{ (diambil } P = 3)$$

Tabel 4. Daftar Distribusi Frekuensi *Posttest* Anak

Nilai	Frekuensi (f_i)	Nilai Tengah (x_i)	x_i^2	$f_i x_i$	$f_i x_i^2$
10-12	2	11	121	22	242
13-15	3	14	196	42	588
16-18	4	17	289	68	1156
19-21	5	20	400	100	2000
22-24	6	23	529	138	3174
Jumlah	20			370	7160

a. Menghitung Rata-rata dan Standar Deviasi dari Nilai *Posttest*

Adapun nilai rata-rata (\bar{x}) dan varians diperoleh sebagai berikut:

$$\bar{x} = \frac{\sum f_i x_i}{\sum f_i} = \frac{370}{20}$$

$$= 18,5$$

$$s^2 = \frac{n \sum f_i x_i^2 - (\sum f_i x_i)^2}{n(n-1)}$$

$$S_1^2 = \frac{20 (7160) - (370)^2}{20(20 - 1)}$$

$$S_1^2 = 16,58$$

$$S_1 = 4,07$$

Berdasarkan perhitungan di atas untuk *posttest* kelas eksperimen diperoleh nilai rata-rata $\bar{x} = 18,5$ standar deviasi (S_1^2) = 16,58 dan simpangan baku (S_1) = 4,07.

b.

Uji Normalitas

Perhitungan pengujian normalitas untuk data *posttest* dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 5. Uji Normalitas *Posttest* Kemampuan mengenal huruf hijaiyyah pada anak

Nilai Tes	Batas Kelas	Z Score	Batas Luas Daerah	Luas Daerah	Frekuensi Diharapkan (E_i)	Frekuensi Pengamatan (O_i)
10-12	9,5	-2,21	0,4864	0,0572	1,144	2
	12,5	-1,47	0,4292			

Nilai Tes	Batas Kelas	Z Score	Batas Luas Daerah	Luas Daerah	Frekuensi Diharapkan (E_i)	Frekuensi Pengamatan (O_i)
13-15				0,1588	3,176	3
	15,5	-0,74	0,2704			
16-18			0	0,2704	5,408	4
	18,5	0,00				
19-21			0,204	0,204	4,08	5
	21,5	0,74				
22-24			0,4292	0,2252	4,504	6
	24,5	1,47				

Adapun nilai chi-kuadrat hitung adalah sebagai berikut:

$$\chi^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$$

$$\chi^2 = \frac{(2 - 1,144)^2}{1,144} + \frac{(3 - 3,176)^2}{3,176} + \frac{(4 - 5,408)^2}{5,408} + \frac{(5 - 4,08)^2}{4,08} + \frac{(6 - 4,504)^2}{4,504}$$

$$\chi^2 = \frac{(0,856)^2}{1,144} + \frac{(-0,176)^2}{3,176} + \frac{(-1,408)^2}{5,408} + \frac{(0,92)^2}{4,08} + \frac{(1,496)^2}{4,504}$$

$$\chi^2 = \frac{0,7327}{1,144} + \frac{0,0310}{3,176} + \frac{1,9825}{5,408} + \frac{0,8464}{4,08} + \frac{2,23800}{4,504}$$

$$\chi^2 = 0,6405 + 0,0098 + 0,3666 + 0,2075 + 0,4969$$

$$\chi^2 = 1,7212$$

Berdasarkan taraf signifikan 5% ($\alpha = 0,05$) dan banyak kelas interval $k = 4$ Maka derajat kebebasan (dk) untuk distribusi chi-kuadrat besarnya adalah:

$$dk = k - 3 = 5 - 3 = 2$$

Sehingga:

$$\chi^2_{(1-\alpha)(k-1)} = \chi^2_{(1-0,05)(5-3)}$$

$$= \chi^2_{(0,95)(2)}$$

$$= 5,99$$

Oleh karena $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$ yaitu $1,7212 < 5,99$ sehingga H_0 diterima dan H_1 ditolak, maka dapat disimpulkan bahwa data berasal dari populasi yang terdistribusi normal.

Berdasarkan hasil analisis data yang telah peneliti lakukan didapatkan nilai t_{hitung} sebesar 9,01 sedangkan untuk t_{tabel} didapatkan nilai sebesar 1,73. Berdasarkan aturan penarikan kesimpulan yang diungkapkan oleh Arikunto (2010) jika

$t_{hitung} \geq t_{tabel}$ maka H_0 tertolak dan H_a diterima. Sehingga, kesimpulan yang dapat diambil pada penelitian ini adalah penerapan permainan *snakes and ladders* efektif untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf hijaiyyah pada anak usia 4-5 tahun di TK Dharma Wanita Bakongan Timur Aceh Selatan.

Penelitian yang hampir serupa juga dilakukan oleh Anggraini (2021), berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa upaya guru dalam mengenalkan huruf hijaiyyah melalui metode iqra dilaksanakan dengan optimal. Dari pengamatan tersebut terdapat 3 anak mulai berkembang, 7 anak berkembang sesuai harapan dan 2 anak berkembang sangat baik. Hasil yang sama juga diungkapkan oleh Maesaroh (2018), hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan dalam pengenalan huruf hijaiyyah melalui bermain pada anak usia 4-5 tahun. Dengan demikian, permainan efektif digunakan dalam peningkatan kemampuan mengenal huruf hijaiyyah anak kelompok B1 di RA Al-Ikhlâs Karanganyar Panguragan Cirebon.

Berdasarkan hasil penelitian peneliti dan didukung dengan penelitian terdahulu dapat disimpulkan bahwa kemampuan pengenalan huruf hijaiyyah melalui bermain pada anak usia 4-5 tahun meningkat setelah diberikan perlakuan dengan menerapkan permainan *snakes and ladders*. Peningkatan kemampuan pengenalan huruf hijaiyyah pada anak setelah diterapkan permainan *snakes and ladders* terjadi karena menjadikan pembelajaran tidak monoton sehingga pembelajaran yang dilakukan dapat meningkatkan daya tarik anak untuk mendengarkan materi yang diberikan. Pembelajaran yang monoton dapat menjadikan anak tidak aktif dan merasa jenuh ketika proses pembelajaran yang berlangsung. Penggunaan permainan *snakes and ladders* dapat meningkatkan antusias dan tertarik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, sehingga anak-anak akan aktif dalam mengikuti rangkaian materi yang diberikan, sehingga kegiatan belajar akan berjalan dengan efektif dan efisien maka kemampuan mengenal huruf hijaiyyah pada anak dapat ditingkatkan dengan baik (Riadi dan Yulsyofriend, 2021).

Selain itu, alasan lainnya permainan *snakes and ladders* dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf hijaiyyah pada anak karena dapat mendorong anak untuk mengembangkan konsep diri yang positif dan memicu terbentuknya rasa percaya diri (Suprihatiningrum, 2013). Alasan lainnya adalah permainan ular tangga didesain dengan menggunakan kosakata bahasa Inggris sehingga memberikan pengetahuan dan pengalaman langsung kepada peserta didik. Media pembelajaran tersebut akan membangkitkan motivasi belajar anak melalui kegiatan bermain dan materi pembelajaran akan terstimulasi dengan optimal sehingga meningkatkan pemerolehan kosakata bahasa

inggris. Permainan ular tangga merupakan permainan yang melibatkan anak berperan aktif dalam permainan ini. (A.A Istri Ratna Dewi, 2016). Jadi, berdasarkan pemaparan di atas jelaslah bahwa penerapan permainan *snakes and ladders* efektif untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf hijaiyyah pada anak usia 4-5 tahun di TK Dharma Wanita Bakongan Timur Aceh Selatan.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan perhitungan tersebut didapatkan nilai $t_{hitung} = 9,01$ dan diperoleh $t_{0,95(19)} = 1,73$. Berdasarkan aturan penarikan kesimpulan karena $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ maka H_0 tertolak dan H_a diterima. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan *snakes and ladders* efektif untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf hijaiyyah pada anak usia 4-5 tahun di TK Dharma Wanita Bakongan Timur Aceh Selatan.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan di atas, dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan maka peneliti mengemukakan beberapa saran sebagai berikut:

1. Sekolah dapat menjadikan penelitian ini sebagai salah satu alternatif pembelajaran dalam menerapkan kemampuan yang dimiliki oleh anak
2. Guru dapat menjadikan *snakes and ladders* sebagai salah satu cara dalam mengajar agar siswa menjadi lebih tertarik dan dapat meningkatkan kemampuan siswa. Akan tetapi, guru diharapkan lebih kreatif dan lebih peka dalam mencari dan mengeksplor kemampuan anak serta lebih tanggap dalam membantu anak yang mengalami kendala ketika mengikuti proses pembelajaran.
3. Disarankan kepada peneliti lain yang tertarik dengan penelitian ini untuk melakukan penelitian dengan materi dan kelas yang berbeda, namun tidak terlepas harus memperhatikan materi yang cocok dengan *snakes and ladders*.

DAFTAR PUSTAKA

- A.A Istri Ratna Dewi, dkk, (2016) *Penerapan Metode Bermain Melalui Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Kelompok A, Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, (Vol. 4, No. 2)
- Anita Afrianingsih, (2019). "Karakteristik Huruf Hijaiyyah Sebagai Sarana Pembelajaran Baca Tulis Awal Anak Usia Dini". *Jurnal Tunas Siliwangi*, Vol. 5 No. 2 Oktober.
- Dwi Rahayu, (2020). *Suku Santri Ala Montessori*. Jakarta : PT.Elex Media Komputindo.

- Denzin, N.K. & Lincoln, Y.S. (2009). *Handbook of qualitative research*. (alih bahasa: Dariyatno, dkk). Jakarta: Pustaka Pelajar.
- Dananjaya, (2013) *Media Pembelajaran Aktif*. Bandung: Nuansa Cendekia
- Hamzah. (2011). *Menjadi Penelitian PTK yang Profesional*. Jakarta : Bumi Aksara
- Suyanto, S. (2005). *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat Publishing.
- Sari,R,Prayogo,B,H.(2019). Pengaruh kegiatan menggambar terhadap kreativitas anak usia 5-6 tahun di Tk Dharma Wanita Wirolegi Sumpalsari kabupatenn jember. *Jecie*,2 (2),44-53.
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian Pendidikan pendekatan kuantitatif,kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta
- Titis Imanda, dkk, (2018) Pengaruh Permainan Ular Tangga “Budi Pekerti dan Kebiasaan Baik” terhadap Karakter Anak pada Taman Kanak-kanak, *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, (Vol. 6, No. 3)
- Ulwan Abdullah Nasih. (1999). *Pendidikan Anak Dalam Islam, juz 2*, Jakarta: PustakaAmani
- Yamin, Martinis dan Maisah. (2010). *Standarisasi Kinerja Guru*. Jakarta: Persada Press