

PENGARUH PERMAINAN ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBAHASA ANAK KELOMPOK B USIA 5-6 TAHUN

Mariah Ulfah ¹, Asep Kurnia Jayadinata ², Dhea Ardiyanti³

^{1,2,3}PGPAUD Universitas Pendidikan Indonesia

¹mariahulfah18@upi.edu, ²asep_jayadinata@upi.edu,
dheaardy@upi.edu³

ABSTRACT

Language skills are an important aspect in early childhood development that needs to be optimally stimulated through enjoyable learning activities. However, in practice, there are still children aged 5-6 years who experience limitations in listening skills, speaking skills, vocabulary comprehension, and communication. This study aims to determine the effect of the smart ladder game on improving the language skills of group B children aged 5-6 years. This study used a quantitative approach with a one-group pretest-posttest design. The research sample consisted of 20 children at Mentari PAUD, Cianjur Regency. Data collection was carried out through observation using a child's language ability assessment sheet covering listening, speaking, vocabulary, comprehension, and communication skills. Data were analyzed using descriptive and inferential statistics through the Shapiro Wilk test, Wilcoxon Signed Rank Test, and N-Gain test. The results showed an average pre-test score of 24.3 (Beginning to Develop category) and increased in the posttest to 34.45 (Very Well Developed category). The Wilcoxon test showed a significance value of $0.000 < 0.05$, indicating a significant effect of the clever snakes and ladders game on children's language skills. Furthermore, the N-Gain test result of 0.67 indicates an increase in the moderate or fairly effective category. Thus, the clever snakes and ladders game has been proven to be an effective and enjoyable learning medium for improving children's language skills.

Keywords: smart snakes and ladders game, language skills, early childhood.

ABSTRAK

Kemampuan berbahasa merupakan salah satu aspek penting dalam perkembangan anak usia dini yang perlu di stimulasi secara optimal melalui kegiatan pembelajaran yang menyenangkan. Namun, pada praktiknya masih ditemukan adanya anak usia 5-6 tahun yang mengalami keterbatasan dalam kemampuan menyimak, kemampuan berbicara, pemahaman kosakata, dan komunikasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan ular tangga pintar terhadap peningkatan kemampuan berbahasa anak kelompok B

usia 5-6 tahun. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain one group pretest-posttest. Sampel penelitian berjumlah 20 oarang anak di PAUD Mentari Kabupaten Cianjur. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi menggunakan lembar penilaian kemampuan berbahasa anak yang meliputi kemampuan menyimak, berbicara, kosatakata, pemahaman dan komunikasi. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan inferensial melalui uji Shapiro Wilk, Wilcoxon Signed Rank Test, dan uji N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan nilai rata-rata peretest sebesar 24,3 (kategori Mulai Berkembang) dan meningkat pada posttest menjadi 34,45 (kategori Berkembang Sangat Baik). Uji Wilcoxon menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, artinya adanya pengaruh signifikan pada permainan ular tangga pintar terhadap kemampuan berbahasa anak. Selain itu, hasil uji N-Gain sebesar 0,67 menunjukkan adanya peningkatan pada kategori sedang atau cukup efektif. Dengan demikian permainan ular tangga pintar terbukti dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang efektif dan menyenangkan untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak.

Kata Kunci: permainan ular tangga pintar, kemapuan berbahasa, anak usia dini

A. Pendahuluan

Tumbuh kembang anak pada usia dini harus difokuskan pada aspek fisik, kognitif, sosial emosional, dan bahasa. Penurunan kegiatan fisik di kalangan anak usia dini menjadi masalah global yang semakin mengkhawatirkan seiring dengan cepatnya kemajuan teknologi digital dan perubahan cara hidup di era sekarang. Menurut Maulana, A, dkk. (2026) fenomena ini tidak hanya terjadi di negara-negara maju, tetapi juga di negara-negara berkembang, termasuk Indonesia. Penurunan kegiatan fisik ini menjadi tantangan signifikan dalam sektor pendidikan dan kesehatan karena berhubungan langsung dengan mutu hidup generasi

muda. Kurangnya kegiatan fisik pada anak-anak dan remaja turut meningkatkan risiko penyakit menular sejak usia dini, sehingga menjadi perhatian utama dalam kesehatan masyarakat di seluruh dunia. Menurut WHO (*World Health Organization*, 2020)(Maulana, A, dkk. (2026), Menekankan bahwa minimnya kegiatan fisik adanya kemungkinan obesitas meningkat, masalah kardiovaskular, serta penurunan kondisi fisik. Di samping efek fisik, kurangnya kegiatan fisik juga berdampak pada kesehatan mental dan kesejahteraan psikologis anak-anak. Maka dari itu, melakukan aktivitas fisik yang cukup adalah elemen krusial dalam proses

pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini.

Selain itu, dampak dari kurangnya aktivitas fisik dan interaksi ini juga dapat menyebabkan dalam kemampuan berbahasa anak Kelompok B (berusia 5-6 tahun) mengalami kendala. Menurut Dadan (2018((Cendana, H & Suryana, D. 2022)), mengatakan bahwa keterampilan berbahasa tidak hanya terlihat dari kemampuan membaca, tetapi juga aspek lain seperti penguasaan kosakata, pemahaman, serta keterampilan berkomunikasi. Pertumbuhan potensi dapat dikenali melalui berbagai tanda, seperti rasa ingin tahu dan kemampuan berkomunikasi. Ucapan yang dihasilkan oleh anak dapat diidentifikasi sebagai kata. Satu istilah yang diucapkan oleh anak bisa menggambarkan satu kalimat utuh yang mungkin memiliki lebih dari satu asumsi. Contohnya, ketika seorang anak melihat kompor yang menyala, ia mencoba mengucapkan suatu kata yang menyerupai kata "panas". Kata yang diucapkan anak ini bisa memiliki minimal dua asumsi, pertama, kata "panas" tersebut bisa diartikan bahwa anak tersebut telah memahami hubungan antara objek (kompor) dan

karakteristik objek tersebut yakni panas. Kedua, hal ini menunjukkan bahwa anak masih belum dapat merangkai kalimat lengkap untuk menggambarkan hubungan tersebut. Alasan mengapa anak tidak bisa merangkai kalimat sempurna adalah karena mereka belum mengetahui semua kosakata yang dibutuhkan untuk kalimat lengkap atau terdapat batasan dalam kemampuan produksi bahasa anak yang menghalangi mereka untuk menyampaikan hubungan dalam setiap kata yang diucapkan.

Perkembangan bahasa pada anak sangat penting dikembangkan sejak kecil ialah kemampuan berbahasa. Berbicara adalah kegiatan berkomunikasi yang dilakukan oleh anak dalam setiap aktivitasnya. Oleh karena itu, sangat penting bagi anak untuk memiliki kemampuan berbahasa tersebut. Anak usia 5-6 tahun sudah bisa mengucapkan lebih dari 2.500 kata. Kata-kata yang bisa diucapkan anak meliputi warna, ukuran, bentuk, rasa, bau, keindahan, kecepatan, suhu, perbedaan, perbandingan, jarak, dan tekstur permukaan (halus atau kasar). Anak usia 5-6 tahun juga sudah bisa ikut serta dalam percakapan. Anak sudah

bisa mendengarkan orang lain berbicara dan memberikan respons terhadap percakapan itu. Anak berusia 5-6 tahun berbicara tentang hal-hal yang mereka lakukan sendiri, apa yang dilakukan orang lain, serta apa yang mereka lihat (Setiawati, N, dkk. 2023).

Pentingnya kemampuan bahasa bukan hanya sekadar sarana untuk berkomunikasi, melainkan juga hasil dari proses pembelajaran yang berlangsung tanpa henti dan dimulai bahkan sebelum seorang anak dilahirkan. Hubungan yang erat dengan Ibu sejak masa kehamilan hingga masa perkembangan sangat berperan dalam kemampuan bicara anak. Dengan melakukan pola komunikasi yang saling bertukar pikiran, sering mengajak anak untuk berdiskusi, serta menyediakan dukungan emosional, orang tua dapat membentuk dasar yang kokoh untuk keterampilan berbahasa anak dari usia yang sangat muda (Setiawati, N, dkk. 2023).

Namun, dalam kenyataannya di kegiatan pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini bahwa kemampuan berbahasa anak menjadi tantangan. Contohnya seperti bahan ajar

pembelajaran kurang menarik minat dari anak dan strategi pembelajaran yang kurang beragam sehingga tidak efektif dan efisien. Anak dengan rentang usia 5 sampai 6 tahun biasanya memiliki fokusnya hanya terbatas sehingga mereka mudah belajar melalui aktivitas yang menyenangkan dan bermakna seperti dengan bermain. Memberikan rangsangan tepat pada anak saat usia dalam masa perkembangan akan memberikan dampak positif perkembangan lainnya. Maka dari itu, lingkungan pendidikan anak perlu dirancang sedemikian rupa agar dapat mendukung seluruh potensi tersebut secara harmonis dan menyeluruh melalui kegiatan yang menyenangkan, yaitu bermain.

Permainan ular tangga yang populer dapat dijadikan sebagai bahan ajar atau media pembelajaran yang menyenangkan dan edukatif. Permainan ular tangga yang dapat di gunakan untuk pembelajaran di PAUD lebih berwarna dan memiliki gambar yang lebih menarik untuk memikat perhatian mereka. Dengan desain yang lebih interaktif, anak-anak TK bisa lebih terlibat dan belajar sambil bermain. Permainan ular tangga dapat melibatkan anak berperan aktif dalam

permainannya. (Seiawati, F, A. & Suyadi. 2021). Permainan ular tangga mempunyai peluang besar untuk dijadikan sebagai media dalam pembelajaran sebagai media yang edukatif dan menyenangkan bagi anak. Ular tangga yaitu sebuah papan permainan yang dapat di mainkan oleh anak dan orang dewasa,

Oleh karena itu, tujuan dari penelitian untuk mengembangkan media pembelajaran yang digunakan meningkatkan kemampuan berbahasa pada anak. Adapun untuk permainan ular tangga yang akan di modifikasi dengan membuat permainan ular tangga berukuran besar dan anak bermain langsung sebagai pionnya dengan fokus pada kemampuan berbahasa anak usia dini.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan metode pre-eksperimental. Menurut Sugiyono (2013) penelitian kuantitatif di artikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, yang digunakan untuk menguji populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data melalui

instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif atau statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Sedangkan desain pre-eksperimental menurut Sugiyono (2013) mengemukakan bahwa Eksperimen sungguh-sungguh, karena masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen. Jadi, hasil eksperimen yang merupakan variabel dependen itu bukan semata-mata dipengaruhi oleh variabel independen. Desain penelitian yang digunakan yaitu One Group Pretest-Posttest Design, yaitu penelitian yang melibatkan hanya satu kelompok tanpa menggunakan kelompok kontrol. Desain ini digunakan untuk mengetahui perubahan kemampuan berbahasa anak sebelum dan sesudah diberikan perlakuan berupa permainan ular tangga pintar.

Penelitian ini dilaksanakan di sekolah PAUD Mentari Kabupaten Cianjur. Subjek penelitian berjumlah 20 orang anak kelompok B dengan rentang umur 5-6 tahun. Teknik pengambilan sampel menggunakan stratified random sampling.

Instrumen penelitian berupa lembar observasi yang digunakan

untuk mengukur kemampuan berbahasa anak. Aspek yang di amati meliputi: 1). Kemampuan menyimak, 2). Kemampuan berbicara, 3). Penguasaan kosakata, 4). Pemahaman bahasa, 5). Kemampuan komunikasi. Selain observasi, peneliti juga menggunakan dokumentasi berupa foto kegiatan sebagai data pendukung.

Analisis data yang dilakukan menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial. Statistik deskriptif digunakan untuk menghitung nilai rata-rata, persentase kategori perkembangan, dan skor N-Gain. Statistik inferensial digunakan melalui uji normalitas Shapiro-Wilk, uji Wilcoxon Signed Rank Test, dan uji N-Gain. Pengolahan data dilakukan dengan bantuan IBM SPSS versi 25. Taraf signifikansi yang digunakan yaitu 0,05.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan Kemampuan Berbahasa Anak Sebelum Diterapkan Permainan Ular Tangga Pintar

Hasil pretest menunjukkan bahwa kemampuan berbahasa anak sebelum diterapkan perlakuan memperoleh jumlah skor sebesar 486

dengan nilai rata-rata 24,3. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kemampuan berbahasa anak berada pada kategori Mulai Berkembang (MB).

Berdasarkan kategori perkembangan, terdapat 4 anak (20%) berada pada kategori Mulai Berkembang dan 16 anak (80%) berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan belum terdapat anak yang mencapai kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Hasil ini menunjukkan bahwa kemampuan berbahasa anak sebelum di berikan perlakuan belum optimal. Kondisi tersebut diduga penggunaan metode pembelajaran yang kurang bervariasi sehingga anak kurang memperoleh kesempatan untuk komunikatif secara aktif.

Adapun faktor yang membuat kemampuan berbahasa ini perlu ditingkatkan lagi karena pada pembelajaran anak yang hanya untuk mengerjakan lembar kerja anak yang hanya diarahkan oleh guru. Hal tersebut menyebabkan kurangnya kemampuan berbahasa anak, kondisi ini membuat anak-anak kurang memiliki kesempatan untuk berkomunikasi secara aktif,

menyampaikan pendapat, dan berinteraksi dengan teman-teman serta guru. Sebagai hasilnya, beberapa bagian dari perkembangan bahasa anak, seperti kemampuan mendengarkan, berbicara, dan mengekspresikan bahasa, belum berkembang. Terlihat Sejalan dengan pendapat Dadan (2018) (Cendana, H & Suyana, D. 2022), Keterampilan berbahasa tidak hanya tampak dari kemampuan membaca, tetapi juga dari hal-hal lain seperti penguasaan kosakata, pemahaman, dan keterampilan berkomunikasi. Pertumbuhan potensi bisa dilihat dari berbagai tanda, seperti rasa ingin tahu dan kemampuan untuk berkomunikasi. Aspek lain yang mempengaruhi kemampuan berbahasa anak adalah pemanfaatan media yang kurang bervariasi.

Kemampuan Berbahasa Anak Setelah Diterapkan Permainan Ular Tangga Pintar

Setelah diberikan perlakuan berupa permainan ular tangga selama beberapa kali pertemuan, hasil posttest menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berbahasa pada anak. Jumlah skor yang diperoleh mencapai 689 dengan nilai

rata-rata 34,45. Berdasarkan kategori perkembangan, sebanyak 14 anak (70%) berada pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB), sedangkan 6 anak (30%) berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Tidak ditemukan anak yang berada pada kategori Belum Berkembang (BB), maupun Mulai Berkembang (MB).

Dengan pencapaian empat belas anak dengan keterangan BSB (Berkembang Sangat Baik), dapat dikatakan permainan ini efektif sebagai media intervensi yang mendukung pencapaian kemampuan berbahasa anak. Dalam menerapkan metode bermain menurut Mariawati, dkk (2022 (Irmayanti, S, dkk. 2022), mengungkapkan seorang pendidik tidak terlepas dari alat permainan. Di PAUD, alat permainan yang memiliki nilai pendidikan sangatlah diperlukan, yang sering disebut sebagai alat permainan edukatif (APE). APE memainkan peran penting bagi anak-anak dalam memberikan gambaran visual atau meningkatkan keterampilan motorik, sehingga kehadiran APE bagi anak-anak pada usia dini sangat penting untuk mendukung pertumbuhan mereka.

Menurut Meta, E, & Widayanti, M, D. (2023), menyatakan bahwa permainan ular tangga bisa mendukung tumbuh dan kembang anak, meliputi interaksi sosial, bahasa, keterampilan motorik kasar, serta pengenalan terhadap huruf. Sejalan dengan pendapat Cendana, H & Suryana, D. (2022), Bagi anak-anak usia dini, proses belajar melalui aktivitas bermain menjadikan mereka sebagai aktor utama, sementara orang tua atau pendidik berperan sebagai pendukung. Dalam pendekatan ini, anak-anak diberikan kebebasan untuk mengeluarkan imajinasi dan kreativitas dalam berpikir, yang akan merangsang kemampuan inovasi dan pemikiran kritis mereka. Ketika kedua aspek ini tumbuh, anak akan berkembang menjadi individu yang percaya diri dan mandiri. Mereka tidak hanya sekedar menghafal, melainkan juga berpikir secara analitis. Banyak jenis permainan yang dapat kita temui di lembaga PAUD dan TK di sekitar kita, salah satunya adalah permainan tradisional.

Peningkatan ini menunjukkan bahwa permainan ular tangga pintar mampu memberikan pengalaman

belajar yang menyenangkan sehingga anak lebih aktif dalam menyimak, kemampuan berbicara, penambahan kosakata, memahami instruksi serta berkomunikasi dengan teman sebaya dan guru.

Pengaruh Permainan Ular Tangga Pintar Terhadap Kemampuan Berbahasa Anak

Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data pretest memiliki nilai signifikansi sebesar $0,002 < 0,05$, sehingga data tidak berdistribusi normal. Sementara itu, data posttest memiliki nilai signifikansi sebesar $0,114 > 0,05$, sehingga data berdistribusi normal. Dikarenakan salah satu data tidak berdistribusi normal, maka pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji Wilcoxon Signed Rank Test.

Hasil uji Wilcoxon Signed Rank Test menunjukkan adanya nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$. Dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima. Hasil tersebut, menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan permainan ular tangga pintar terhadap kemampuan berbahasa anak kelompok B usia 5-6 tahun.

Selain itu, hasil uji N-Gain Score menunjukkan hasil sebesar 0,67, yang termasuk kedalam kategori sedang ($0,35 < 0,70$). Hal ini menyatakan penerapan permainan ular tangga memberikan pengaruh yang cukup efektif terhadap kemampuan berbahasa anak usia dini. Hasil ini selaras dengan penemuan yang disebutkan oleh Fadilah, N, & Depalina, S. (2025), permainan edukatif yaitu permainan yang melibatkan interaksi memainkan fungsi yang sangat vital dalam perkembangan bahasa anak-anak pada usia dini, terutama dalam hal kosakata, susunan kalimat, kemampuan untuk bertanya dan memberikan jawaban, serta kemahiran bercerita. Permainan interaktif menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, komunikatif, dan melibatkan partisipasi, yang sangat cocok dengan sifat-sifat anak pada usia dini.

Dengan demikian, permainan ular tangga pintar terbukti mnejadi salah satu media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan berbahasa pada anak usia dini khususnya pada kemampuan

mneyimak, berbicara, kosakata, pemahaman dan komunikasi.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa permainan ular tangga terdapat pengaruh signifikan terhadap kemampuan berbahasa anak kelompok B usia 5-6 tahun. Hasil uji Wilcoxon Signed Rank Test menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ artinya terdapat perbedaan signifikan antara kemampuan berbahasa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

Selain itu, hasil uji N-Gain memperoleh nilai rata-rata 0,67 yang termasuk ke dalam kategori sedang atua cukup efektif. Temuan ini menunjukkan bahwa penerapan permainan ular tangga pintar mampu meningkatkan kemampuan berbahasa anak pada kemampuan menyimak, berbicara, kosakata, pemahaman, dan komunikasi. Dengan demikian, permainan ular tangga pintar dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang efektif dan menyenangkan untuk mendukung perkembangan kemampuan berbahasa anak usia dini.

Guru disarankan untuk memanfaatkan permainan ular tangga

pintar sebagai media pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan dalam mengembangkan kemampuan berbahasa anak. Permainan dapat dimodifikasi sesuai tema pembelajaran agar lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik pada anak. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat digunakan sebagai sumber rujukan untuk melaksanakan penelitian selanjutnya. Peneliti selanjutnya disarankan menambahkan peran digitalnya atau yang lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Cendana, H, & Suryana, D. (2022). Pengembangan Permainan Tradisional untuk Usia Dini Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. 6(2).
- Fadilah, N, & Depalina, S. (2025). Peran Permainan Interaktif dalam Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini. *Aliansi: Jurnal Hukum, Pendidikan dan Sosial Humaniora*. 2 (5). <https://doi.org/10.62383/aliansi.v2i5.1161>
- Irmayanti, S, dkk. (2022). Meningkatkan Kemampuan Membaca Huruf Hijaiyah Melalui Permainan Ular Tangga Iqro' Pada Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Darussalam Dusun Tirta Mulya

Kabupaten Bungo. *Jurnal AlAYYA: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*. 2 (2).

- Maulana, A, dkk. (2026). Menurunya Aktivitas Fisik Siswa Akibat Gaya Hidup Digital di Era Modern. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*. 12(1).
- Maulana, A, dkk. (2026). Menurunya Aktivitas Fisik Siswa Akibat Gaya Hidup Digital di Era Modern. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*. 12(1).
- Setiawati, F. A. & Suyadi. (2021). PENERAPAN STRATEGI PEMBELAJARAN MELALUI PERMAINAN ULAR TANGGA TANTANGAN DALAM MENINGKATKAN PERKEMBANGAN KOGNITIF PADA ANAK USIA DINI. *Jurnal Buah Hati*. 8 (2).
- Setiawati, N, dkk. (2023). Penerapan Metode Ber cerita Dalam Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini 5-6 Tahun. *Al-Miskawaih: Journal of Science Education (MIJOSE)*. 2 (1).
- Sugiyono (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Alfabeta: Bandung