

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Pengertian Implementasi

Secara bahasa, implementasi berarti pelaksanaan, penerapan.¹ Secara Umum, implementasi adalah tindakan atau pelaksanaan dari sebuah rencana yang telah disusun dengan matang, cermat dan terperinci. Jadi, implementasi dilakukan jika sudah ada perencanaan yang baik dan matang, atau sebuah rencana yang telah disusun jauh jauh hari sebelumnya, sehingga sudah ada kepastian dan kejelasan akan rencana tersebut. Implementasi merupakan penyediaan sarana untuk melaksanakan sesuatu yang menimbulkan dampak atau akibat terhadap sesuatu. Yaitu suatu kegiatan yang direncanakan serta dilaksanakan dengan serius dan mengacu pada norma-norma tertentu untuk mencapai tujuan kegiatan.²

Dari pengertian tersebut, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa implementasi merupakan tindakan dari sebuah rencana yang sudah disusun matang. Implementasi menitikberatkan pada sebuah pelaksanaan nyata dari sebuah perencanaan.

B. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari kata Latin “medius” yang berarti tengah. Secara umum, media adalah semua bentuk perantara untuk menyebar, membaca dan menyampaikan suatu pesan (message) dan gagasan pada penerima.³

Adapun secara luas yang dimaksud dengan media pembelajaran adalah setiap orang, materi atau peristiwa yang memberikan kesempatan kepada siswa

¹ “Implementasi” KBBI, diakses pada 22 januari, 2019. <http://kbbi.web.id/implementasi.html>.

² Zakky, “Pengertian Implementasi menurut Para Ahli, KBBI dan Secara Umum” Agustus 27, 2018. <https://www.zonareferensi.com/pengertian-implementasi/html>.

³ Azhar Arsyad, *Bahasa Arab dan Metode Pengajarannya*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2002), 74

untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap. Bertolak dari pengertian tersebut, media tidak hanya berupa benda, tetapi dapat berupa manusia dan peristiwa pembelajaran. Guru, buku teks, lingkungan sekolah dapat menjadi media. Adapun pengertian secara sempit yang dimaksud dengan media pembelajaran adalah sarana non-operasional (bukan manusia) yang digunakan oleh guru yang memegang peranan dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan belajar.⁴

Media pembelajaran sangatlah membantu untuk guru yang mengajar di ruang kelas karena bisa membantu pemahaman siswa mengenai materi yang akan diterapkan. Rudi Susilana dan Cepi Riyana menyimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan wadah dari pesan, materi yang ingin disampaikan adalah pesan pembelajaran, tujuan yang ingin dicapai ialah proses pembelajaran.⁵

Media pembelajaran sebagai perantara informasi dari materi kepada orang yang membutuhkan informasi. Menurut Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, media pembelajaran adalah salah satu sumber belajar yang memperkaya wawasan anak didik, serta harus disesuaikan dengan perumusan tujuan instruksional, dan tentu saja dengan kompetensi guru itu sendiri.⁶

Dari beberapa pengertian media dan media pembelajaran di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk informasi baik digital maupun cetak yang memberikan informasi atau berita kepada siswa dalam menambah wawasan dan pengetahuan bagi siswa guna menunjang proses

⁴Abdul Wahab Rosyidi, *Media Pembelajaran Bahasa Arab*, (Malang: UIN Malang press, 2009), 25-26

⁵ Rudi Susilana dan Cepi Riyana, *Media Pembelajaran. Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. (Bandung: FIP UPI, 2008), 7

⁶ Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), 123

pembelajaran yang dilakukan didalam kelas serta untuk mencapai hasil belajar yang baik.

2. Fungsi dan Manfaat Media pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk membantu guru dalam menerapkan materi yang digunakan, sehingga dalam media pembelajaran tersebut mempunyai fungsi dan manfaat yang digunakan untuk mencapai keberhasilan dalam proses pembelajaran.

a. Fungsi Media Pembelajaran

Wina Sanjaya mengemukakan bahwa fungsi dan peran media pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Menangkap suatu objek atau peristiwa-peristiwa tertentu
- 2) Memanipulasi keadaan, peristiwa, atau objek tertentu
- 3) Menambah gairah dan motivasi belajar siswa
- 4) Media pembelajaran memiliki nilai praktis⁷

Dari fungsi media tersebut dapat disimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran adalah untuk menangkap suatu objek dan dapat menambah motivasi belajar siswa. Adapun menurut Daryanto merinci fungsi media dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Menyaksikan benda yang ada atau peristiwa yang terjadi pada masa lampau.
- 2) Mengamati benda/peristiwa yang sukar dikunjungi, baik karena jaraknya jauh, berbahaya atau terlarang.
- 3) Memperoleh gambaran yang jelas tentang benda/hal-hal yang sukar diamati secara langsung karena ukurannya yang tidak memungkinkan, baik karena terlalu besar atau terlalu kecil.
- 4) Mendengar suara yang sukar ditangkap dengan telinga secara langsung.

⁷ Wina Sanjaya., *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2012), 207

- 5) Mengamati dengan teliti binatang-binatang yang sukar diamati secara langsung karena sukar ditangkap.
- 6) Mengamati peristiwa-peristiwa yang jarang terjadi atau berbahaya untuk didekati.
- 7) Mengamati dengan jelas benda-benda yang mudah rusak/ sukar diawetkan.
- 8) Dengan mudah membandingkan sesuatu.
- 9) Dapat melihat secara cepat suatu proses yang berlangsung secara lambat.
- 10) Dapat melihat secara lambat gerakan-gerakan yang berlangsung secara cepat.
- 11) Mengamati gerakan-gerakan mesin/ alat yang sukar diamati secara langsung.
- 12) Melihat bagian-bagian yang tersembunyi dari suatu alat.
- 13) Melihat ringkasan dari suatu rangkaian pengamatan yang panjang/lama.
- 14) Dapat menjangkau audien yang besar jumlahnya dan mengamati suatu objek secara serempak.
- 15) Dapat belajar sesuai dengan kemampuan, minat, dan temponya masing-masing.⁸

Sedangkan menurut Nunuk Suryani media pembelajaran berfungsi:

- 1) Alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar-mengajar yang efektif.
- 2) Bagian integral dari keseluruhan situasi belajar-mengajar.
- 3) Meletakkan dasar-dasar yang konkret dari konsep yang abstrak sehingga dapat mengurangi pemahaman yang bersifat verbalisme.
- 4) Membangkitkan motivasi belajar peserta didik.
- 5) Mempertinggi mutu belajar-mengajar.⁹

⁸Daryanto, *Media Pembelajaran. Perannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Gava Media, 2013), 10 -12

Dari beberapa teori fungsi media pembelajaran tersebut, peneliti dapat menyimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran tidak hanya berfungsi untuk menarik perhatian siswa terhadap proses pembelajaran, tetapi juga dapat membantu siswa dalam proses pembelajarannya yang efektif dan kondusif, dapat membangkitkan semangat belajar siswa yang lebih tinggi, serta dapat menjadi alat hiburan siswa agar pembelajarannya tidak terlalu monoton.

b. Manfaat Media pembelajaran

Manfaat media pembelajaran dalam belajar sangatlah diperlukan untuk mengukur peningkatan pemahaman siswa dalam menguasai materi, Nana Sudjana dan Rivai mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa yaitu:

- 1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- 2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
- 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran.
- 4) Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.¹⁰

⁹Nunuk Suryani, *Strategi Belajar Mengajar*, (Yogyakarta: Penerbit Ombak, 2012), 146

¹⁰Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran*, (Bandung: Sinar BaruAlgensido, 2013), 2

Azhar Arsyad merincikan manfaat media pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berpikir, oleh karena itu mengurangi verbalisme.
- 2) Memperbesar perhatian siswa.
- 3) Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar, oleh karena itu membuat pelajaran lebih mantap.
- 4) Memberikan pengalaman nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri di kalangan siswa.
- 5) Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kontinyu, terutama melalui gambar hidup.
- 6) Membantu tumbuhnya pengertian yang dapat membantu perkembangan kemampuan berbahasa.
- 7) Memberikan pengalaman yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain, dan membantu efisien dan keragaman yang lebih banyak dalam belajar.¹¹

Setiap media pembelajaran yang digunakan pasti mempunyai manfaat dalam penerapan saat pembelajarannya, karena manfaat media pembelajaran dapat memberikan pengalaman bagi siswa saat belajar, serta dapat menumbuhkembangkan dalam pemahaman materi dan dapat digunakan untuk membantu siswa dalam memecahkan masalah. Dari setiap media pembelajarannya yang dibuat atau diproduksi pastilah mempunyai manfaat yang berbeda-beda sesuai dengan kebutuhan dari siswa yang menggunakannya untuk memperjelas materi yang akan disampaikan agar siswa dapat menerima pelajaran dengan mudah.

Dari beberapa teori manfaat media pembelajaran, maka peneliti dapat mengambil kesimpulan bahwa media pembelajaran sangatlah

¹¹Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, 28-29

membantu pada saat proses pembelajaran siswa saat di sekolah, karena dengan media pembelajaran siswa tidak hanya berpusat terhadap guru, tetapi siswa dapat mengimplementasikan proses pembelajarannya di media pembelajaran dengan adanya media pembelajaran siswa biasanya lebih bertambah semangat belajarnya dan lebih memperhatikan pelajarannya.

3. Tujuan Penggunaan Media Pembelajaran

Penggunaan media dalam pembelajaran bertitik tolak dari teori yang mengatakan bahwa totalitas persentase banyaknya ilmu pengetahuan, ketrampilan dan sikap yang dimiliki oleh seseorang terbanyak dan tertinggi melalui indera lihat dan pengamatan langsung melakukan sendiri, sedangkan selebihnya melalui indera dengar dan indera lainnya.¹²

Tujuan utama penggunaan media pembelajaran adalah agar pesan atau informasi yang dikomunikasikan tersebut dapat diserap semaksimal mungkin oleh para siswa sebagai penerima informasi. Dengan demikian, informasi akan lebih cepat dan mudah untuk diproses oleh peserta didik tanpa harus melalui proses yang panjang yang akan membuatnya jenuh.¹³

4. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Dalam hal ini klasifikasi media pembelajaran juga disesuaikan dengan fungsi panca indra dari siswa yang membutuhkannya misalnya media visual dapat ditangkap melalui indra penglihatannya. Menurut Nunuk Suryani media yang dapat digunakan guru dalam pembelajaran, ada beberapa macam, antara lain:

- a. Media visual yaitu media yang dapat ditangkap dengan indra penglihatan
- b. Media audio merupakan jenis media yang didengar.

¹²Abdul Wahab Rosyidi, *Media Pembelajaran Bahasa Arab*, 75

¹³Abdul Wahab Rosyidi, *Media Pembelajaran Bahasa Arab*, 28

- c. Media audio visual, media ini yang tidak hanya dapat dipandang atau diamati tetapi juga dapat didengar.
 - d. Benda asli dan orang, media ini merupakan benda yang sebenarnya, media yang membantu pengalaman nyata peserta didik.
 - e. Lingkungan sebagai media pembelajaran.¹⁴
- Rudi Susilana dan Cepi Riyana mengklasifikasikan media pembelajaran sebagai berikut:
- a. Kelompok kesatu : media grafis, bahan cetak, dan gambaran diam
 - b. Kelompok kedua : media proyeksi diam
 - c. Kelompok ketiga : media audio
 - d. Kelompok keempat : media audio visual diam
 - e. Kelompok kelima : film (motion pictures)
 - f. Kelompok keenam : televisi
 - g. Kelompok ketujuh : multi media¹⁵

Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain mengelompokkan media pembelajaran sebagai berikut:

- a. Dilihat dari jenisnya, antara lain:
 - 1) Media Auditif adalah media yang hanya mengandalkan kemampuan suara saja.
 - 2) Media visual adalah media yang hanya mengandalkan indra penglihatan.
 - 3) Media audiovisual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar.
- b. Dilihat dari daya liputnya, antara lain:
 - 1) Media dengan daya liput luas dan serentak.
 - 2) Media dengan daya liput yang terbatas oleh ruang dan waktu.
 - 3) Media untuk pengajaran individual.
- c. Dilihat dari bahan pembuatannya, antara lain:
 - 1) Media sederhana, media ini bahan dasarnya mudah diperoleh dan harganya murah.

¹⁴Nunuk Suryani, *Strategi Belajar Mengajar*, 140

¹⁵ Rudi Susilana dan Cepi Riyana, *Media Pembelajaran. Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*, 13 - 21

- 2) Media kompleks, media ini yang bahan dan alat pembuatannya sulit diperoleh serta mahal harganya, sulit membuatnya, dan penggunaannya.¹⁶

Dari beberapa teori tentang klasifikasi media pembelajaran bahwa media pembelajaran dapat diklasifikasikan berdasarkan jenisnya, teknik penggunaannya, dan jangkauannya. Biasanya media pembelajaran tersebut terbagi menurut media audio visual, media cetak, media bergerak. Setiap klasifikasi media pembelajaran memiliki fungsi dan manfaatnya masing-masing. Setiap media pembelajaran juga memiliki kelebihan dan kelemahannya jadi media pembelajaran yang dihasilkan semuanya tergolong baik, sesuai penggunaannya.

C. **Media Permainan Ular Tangga Iqro' (أَقْرَأْ)**

Dalam mengajar seorang guru memerlukan berbagai persiapan seperti pemilihan metode pembelajaran sebagai tahap persiapan mengajar. Guru hendaknya memiliki pengetahuan mengenai jenis-jenis metode dan media mengajar yang sesuai bila digunakan pada jenjang pendidikan tempatnya mengajar.

Pada jenjang pendidikan anak usia dini, selektif memilih media mengajar menjadi hal ikhwal yang turut andil dalam memperkenalkan hal berupa materi lewat tema-tema baru yang terkait dengan keseharian anak. Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini saat ini menerapkan pembelajaran tematik sehingga materi-materi yang diajarkan pada anak memiliki tema dan sub-tema khusus yang berbeda pada setiap minggunya. Salah satu metodenya adalah melalui permainan.

1. Pengertian Permainan

Sebelum membahas mengenai pengertian permainan, peneliti akan membahas mengenai bermain. Bermain menurut Piaget dapat diartikan

¹⁶Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Media Pembelajaran*, 124-

sebagai kegiatan yang dilakukan berulang-ulang demi kesenangan.¹⁷ Tetapi pendapat Piaget banyak dibantah oleh peneliti lainnya, karena ada kalanya bermain bukan dilakukan hanya semata-mata demi kesenangan, melainkan adakalanya bermain juga dapat dijadikan sebagai sarana belajar.

Beberapa ahli Psikologi memberi pandangan mereka tentang bermain. Karl Groos mengemukakan bahwa bermain merupakan proses penyiapan diri untuk menyandang peran sebagai orang dewasa. Lazarus menyatakan bahwa bermain akan membangun kembali energi yang hilang sehingga diri mereka segar kembali. Schiller dan Spencer menyatakan bahwa bermain merupakan wahana untuk menggunakan energi yang berlebih sehingga anak terlepas dari tekanan.¹⁸ Permainan itu sendiri merupakan sebuah aktivitas rekreasi dengan tujuan bersenang-senang, mengisi waktu luang, atau berolahraga ringan. Permainan biasanya dilakukan sendiri atau bersama-sama.

Oleh karena itu, dalam memilih sebuah permainan sebaiknya orang tua ataupun guru tidak asal memilih permainan, tetapi harus memerhatikan unsur edukatif yang terdapat dalam permainan tersebut. Permainan edukatif sendiri merupakan permainan yang menggunakan alat ataupun cara yang bersifat mendidik. Permainan edukatif ini sangat penting dan berguna bagi anak-anak. Karena anak tidak hanya sekedar bermain tetapi mereka juga dapat belajar, mengembangkan kognitif, sosial, emosi, dan fisik.

Dari penjelasan diatas, banyak tokoh mengatakan bahwa bermain merupakan hal yang baik bagi anak-anak untuk menghilangkan apa yang dirasakan oleh anak yaitu kejenuhan dan kepayahan.

¹⁷Andang Ismail, *Education Games Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif*, (Yogyakarta: Pilar Media, 2006), 13.

¹⁸Anita Yus, *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-Kanak*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Grup, 2011), 33.

Dengan bermain akan memperbarui semangat dan kejernihan otaknya, melatih otot-otot jasmani sehingga tidak mudah terkena suatu penyakit.

2. Manfaat Media Permainan

Penggunaan permainan sebagai media pembelajaran memiliki beberapa manfaat, yaitu:

- a. Memberikan ilmu pengetahuan kepada anak melalui proses pembelajaran bermain sambil belajar.
- b. Merangsang pengembangan daya pikir, daya cipta, dan bahasa agar mampu menumbuhkan sikap, mental, serta akhlak yang baik.
- c. Menciptakan lingkungan bermain yang menarik, memberikan rasa aman, dan menyenangkan.
- d. Meningkatkan kualitas pembelajaran anak dalam perkembangan fisik-motorik, bahasa, intelektual, moral, sosial, maupun emosional.¹⁹

Selain terkait dengan pembelajaran, permainan juga bermanfaat untuk perkembangan siswa, antara lain:

- a. Melatih kemampuan motorik
- b. Melatih konsentrasi
- c. Kemampuan sosialisasi meningkat (termasuk berkompetisi)
- d. Melatih keterampilan berbahasa
- e. Menambah wawasan
- f. Mengembangkan kemampuan untuk *problem solving*
- g. Mengembangkan jiwa kepemimpinan
- h. Mengembangkan pengetahuan tentang norma dan nilai
- i. Meningkatkan rasa percaya diri.²⁰

3. Permainan Ular Tangga Iqro' (إِقْرَأْ)

Salah satu permainan yang dapat digunakan dalam mengenalkan huruf hijaiyyah adalah melalui

¹⁹ Iva Rifa, *Koleksi Games Edukatif di Dalam dan Luar Sekolah*, (Yogyakarta: Flash book, 2012), 12

²⁰ Iva Rifa, *Koleksi Games Edukatif di Dalam dan Luar Sekolah*, 15

permainan ular tangga. Ular tangga adalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh 2 orang atau lebih. Papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak digambar sejumlah “tangga” dan “ular” yang menghubungkannya dengan kotak lain.²¹

Tidak ada papan permainan standart dalam ular tangga, setiap orang dapat menciptakan papan mereka sendiri dengan jumlah kotak, ular dan tangga yang berlainan. Setiap pemain mulai dengan bidaknya dikotak pertama (biasanya kotak di sudut kiri bawah) dan secara bergiliran melemparkan dadu. Bidak dijalankan sesuai dengan jumlah mata dadu yang muncul. Bila pemain mendarat di kotak tangga maka mereka naik keujung tangga yang lain. Bila mendarat di kotak dengan ular, mereka harus turun ke kotak di ujung bawah ular. Pemenang adalah pemain pertama yang mencapai kotak terakhir. Biasanya bila seorang pemain mendapatkan angka 6 dari dadu, mereka mendapat giliran sekali lagi. Bila tidak, maka giliran jatuh ke pemain selanjutnya.

Secara khusus media permainan ular tangga dalam pembelajaran memiliki beberapa manfaat, yaitu:

- a. Dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan.
- b. Lebih merangsang siswa dalam melakukan aktivitas belajar individual maupun kelompok.
- c. Dapat mengembangkan kreativitas, kemandirian siswa menciptakan komunikasi timbal balik serta dapat membina tanggung jawab dan disiplin siswa.
- d. Struktur kognitif yang diperoleh siswa sebagai hasil dari proses belajar bermakna akan stabil dan tersusun secara relevan sehingga akan terjaga dalam ingatan. Hal ini akan

²¹ Agus N Cahyo, *Game Khusus penyeimbang Otak Kanan dan Kiri Anak*, (Jogjakarta: Flash Books, 2011), 106.

memudahkan siswa untuk mengingat kembali apa yang telah dipelajarinya.²²

Berkaitan dengan hal tersebut tujuan dari permainan ular tangga sebagai media pembelajaran adalah agar siswa belajar secara menyenangkan. Selain itu dapat juga melatih siswa tentang sikap jujur dan mengerti peraturan.²³

Berdasarkan uraian mengenai manfaat permainan ular tangga tersebut, diperoleh kesimpulan bahwa pada dasarnya permainan yang digunakan dalam pembelajaran berguna untuk meningkatkan perkembangan fisik-motorik, bahasa, intelektual, moral, sosial, maupun emosional siswa, sehingga permainan ular tangga dapat menjadi media pembelajaran yang menyenangkan dan mengembangkan sikap siswa mengenai peraturan.

a. Aturan Permainan Ular Tangga

Menurut Rahman Faizal ada beberapa aturan dalam penggunaan media permainan ular tangga yaitu:

- 1) Semua pemain memulai permainan dari petak nomor 1
- 2) Terdapat beberapa jumlah ular dan tangga pada petak tertentu pada papan permainan.
- 3) Terdapat dua buah dadu dan beberapa bidak. Jumlah bidak yang digunakan sesuai dengan jumlah pemain.
- 4) Panjang ular dan tangga bermacam-macam, ada yang pendek, ada juga yang panjang.
- 5) Ular Tangga dapat memindahkan bidak pemain mundur beberapa petak, sedangkan tangga dapat memindahkan bidak pemain maju beberapa petak.
- 6) Untuk menentukan siapa yang mendapat giliran pertama, biasanya didasarkan nilai

²² “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga”, diakses pada 22 Januari, 2019. http://repository.upi.edu/operator/upload/s_paud_0803563/html.

²³Iva Riva, *Koleksi Games Edukatif di Dalam dan Luar Sekolah*, 95

tertinggi dari hasil pelemparan dadu oleh setiap pemain pada awal permainan.

- 7) memajukan bidaknya beberapa petak sesuai dengan angka hasil lemparan dadu.
- 8) Bila pemain mendapat angka 6 dari hasil pelemparan dadu, maka pemain tersebut mendapat giliran sekali lagi untuk melempar dadu dan memajukan bidaknya sesuai angka yang diperoleh dari pelemparan dadu terakhir.
- 9) Jika bidak pemain berakhir pada petak yang mengandung kaki tangga, maka bidak tersebut berhak maju beberapa petak sampai pada petak yang ditunjuk oleh puncak dari tangga tersebut.
- 10) Jika bidak pemain berakhir pada petak yang mengandung ekor ular, maka bidak tersebut harus turun/mundur pada petak yang ditunjuk oleh kepala dari ular tersebut.
- 11) Pemenang dari permainan ini adalah pemain yang pertama kali berhasil mencapai kotak nomor 100.²⁴

Jadi, permainan ular tangga adalah interaksi antara pemain melalui papan permainan ular tangga dengan menggunakan bidak dan dadu sesuai dengan aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan tertentu.

b. Kelebihan dan Kelemahan Media Permainan Ular Tangga

Ular tangga sebagai media pembelajaran juga mempunyai beberapa keunggulan yang dapat menunjang permainannya dalam pembelajaran. Menurut Rahman Faizal, penggunaan permainan ular tangga memiliki keunggulan antara lain:

²⁴ Rahman Faizal, *Permainan Ular Tangga*, (Bandung: Politeknik, 2012), 56

- 1) Permainan ular tangga dapat dipergunakan di dalam kegiatan belajar mengajar karena kegiatan ini menyenangkan siswa sehingga siswa tertarik untuk belajar sambil bermain.
- 2) Siswa dapat berpartisipasi dalam proses pembelajaran secara langsung.
- 3) Permainan ular tangga dapat dipergunakan untuk membantu semua aspek perkembangan siswa salah satunya mengembangkan kecerdasan logika matematika.
- 4) Permainan ular tangga dapat merangsang siswa belajar memecahkan masalah.
- 5) Penggunaan permainan ular tangga dapat dilakukan baik dalam kelas maupun di luar kelas.
- 6) Penggunaan permainan ular tangga mudah dilakukan/mudah dimengerti, sederhana peraturannya, mendidik jika diberikan tema yang baik dan benar, menghibur siswa dengan cara yang positif dan interaktif.²⁵

Adapun kelemahannya sebagai berikut:

- 1) Penggunaan permainan ular tangga memerlukan waktu untuk menjelaskan kepada siswa.
 - 2) Permainan ular tangga tidak dapat mengembangkan semua materi pelajaran.
 - 3) Kurangnya pemahaman aturan permainan oleh siswa dapat menimbulkan kericuhan.
 - 4) Bagi siswa yang tidak menguasai materi dengan baik akan mengalami kesulitan dalam bermain.²⁶
- c. Permainan Ular Tangga Iqro' (إِقْرَاءُ)

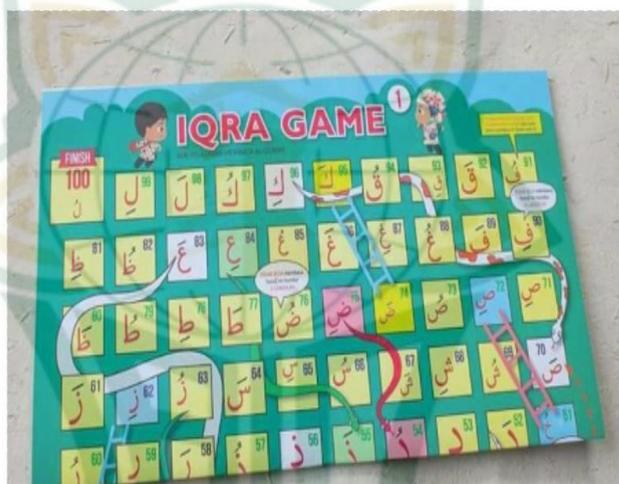
Pengenalan huruf hijaiyyah merupakan salah satu aspek dalam berbahasa. Pengenalan huruf hijaiyyah sangat penting sebagai dasar dalam mengenal dan membaca Al Qur'an. Berbagai metode dan cara dilakukan dalam

²⁵Rahman Faizal, *Permainan Ular Tangga*, 56

²⁶Rahman Faizal, *Permainan Ular Tangga*, 56

mengenalkan Al Qur'an. Salah satunya adalah ular tangga iqro'. Ular tangga iqro' berisi permainan ular tangga yang telah dimodifikasi dengan huruf-huruf hijaiyyah sehingga, ketika anak-anak berada pada titik tertentu, dia harus menyebutkan huruf hijaiyyah yang dia dapat. Media ini menjadikan pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Bentuk media permainan ular tangga iqro' sebagai berikut:²⁷

Gambar 2.1
Bentuk Permainan Ular Tangga Iqro' (إقرأء)



Adapun nilai positif dari permainan ular tangga iqro' adalah sebagai pengasah otak kiri dan kanan. Kaitannya dengan otak kiri, ada banyak hal yang bisa diambil positifnya dari permainan ini, mulai dari papan permainan, aneka gambar yang disuguhkan, hingga jumlah mata dadu yang muncul. Pada saat permainan anak akan menggunakan otaknya untuk menghitung langkahnya sesuai dengan jumlah mata dadu yang muncul, memperkirakan angka

²⁷“Papan Halma dan Ular Tangga Edukatif”, diakses pada 22 Januari, 2019. <http://kakzepe.com/product/papan-halma-dan-ular-tangga-edukatif-kode-halma-kizak/html>.

untuk mendapatkan posisi yang baik. Pada intinya dengan bermain ular tangga, otak kiri anak akan diasah untuk menghafal nomor, berlatih penjumlahan, mengenali angka, dan mengurutkan langkah. Kaitannya dengan otak kanan, dalam permainan ini anak akan diajari untuk mengenal dan memahami arti simbol dan warna. Sebagaimana dalam permainan ular tangga ini terdapat simbol ular, tangga, serta aneka gambar dan warna. Bahkan, didalamnya juga ada unsur persaingan sekaligus pengasahan emosi. Sehingga anak akan berusaha untuk memenangkannya, dari sini anak akan belajar berbagai hal, sehingga otak kanannya dapat terasah.²⁸

D. Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyyah

Pendidikan Islam mulai dilaksanakan oleh Rasulullah SAW sebagai muballigh di Makkah. Pada waktu itu, bangsa Arab berada pada puncaknya bahasa arab yang fasih dan tinggi mutunya oleh karena itu bahasa Al Qur'an dapat menerangi hati. Rasulullah memerintahkan para tawanan Perang Badar untuk mengajarkan menulis kepada anak-anak di Madinah, dengan sistem mengajar menulis dan membaca dengan mengikuti metode yang baru. Membaca dan menulis dipandang sebagai alat yang wajib dimiliki untuk mempelajari Al Qur'an, dengan bentuk menulis, membaca dan menghafal dengan benar.²⁹ Dengan demikian, kemampuan mengenal, membaca dan menulis huruf hijaiyyah harus ditanamkan sejak dini melalui pendidikan anak usia dini sebagai proses dari perkembangan anak usia dini.

Menurut Noeng Muhadjir, perkembangan adalah perubahan-perubahan yang dialami oleh individu atau organisme menuju tingkat kedewasaannya yang

²⁸Iva Riva, *Koleksi Games Edukatif di Dalam dan Luar Sekolah*, 107

²⁹Ali Al Jumbulati dan Abdul Futuh At Tuwaanisi, *Perbandingan Pendidikan Islam*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2002), 7

berlangsung secara sistemik baik mengenai fisik maupun psikis. Perkembangan seseorang dapat dipilahkan menjadi perkembangan fisik dan perkembangan mental. Yang termasuk perkembangan fisik adalah usia kejasmanian. Sedangkan yang dimaksud perkembangan psikis adalah kematangan emosional, kematangan sosial, dan kematangan kesusilaan.³⁰

Perkembangan anak usia dini sebagai bagian dari keseluruhan perkembangan anak dapat dirumuskan sebagai suatu proses perubahan anak yang berkesinambungan secara progresif dari masa kelahiran sampai usia 8 tahun. Dalam masa usia dini, anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan secara cepat dari segi bahasa fisik, kognitif, bahasa, sosial-emosional dan aspek kepribadian lainnya”.³¹ Dengan demikian perkembangan pada setiap bidang tersebut saling mempengaruhi satu dengan yang lain. Meskipun perkembangan setiap bidang dibahas secara terpisah namun harus dipahami bahwa setiap bidang perkembangan merupakan bagian dari keseluruhan perkembangan dan suatu unit kesatuan yang terdiri atas banyak aspek perkembangan.

Menurut M. Ramli “pada masa ini, anak berkembang ke arah kemandirian dan koordinasi yang kaku kearah keterampilan yang lebih luwes, dari bahasa tubuh kearah komunikasi verbal, dari kesadaran kepada diri-sendiri berkembang kearah perhatian kepada orang lain, dari kesadaran saat ini, di sini kearah kesadaran dan keingintahuan intelektual yang lebih luas dari memperoleh fakta terpisah kearah konseptualisasi dan perkembangan minat yang mendalam pada simbol”.³²

Sebagaimana dijelaskan diatas bahwa perkembangan anak usia dini umur 0-8 tahun perkembangan pada masa ini terjadi dengan cepat baik segi bahasa fisik, kognitif, bahasa, sosial-emosional dan

³⁰ Akhyak, *Profil Pendidik Sukses*, (Surabaya: Elkaf, 2005), 94

³¹ M. Ramli, *Pendampingan Perkembangan Anak Usia Dini*. (Departemen Pendidikan Nasional: Jakarta. 2005), 62

³² M. Ramli, *Pendampingan Perkembangan Anak Usia Dini*, 63

aspek kepribadian lainnya. Perkembangan pada setiap bidang itu mempengaruhi yang lainnya. Oleh sebab itu perlunya pembinaan dan arahan yang tepat dan disesuaikan dengan perkembangan yang dialami oleh anak, agar potensi yang ada dalam anak dapat berkembang secara optimal. Sehingga, penanaman tentang Al Qur'an harus dikenalkan sejak usia dini.

Salah satu potensi yang dikembangkan pada anak usia dini adalah aspek bahasa. Kemampuan berbahasa ini termasuk membaca Al Qur'an. Dalam pengenalan membaca Al Qur'an, tentu yang dikenalkan pertama adalah huruf hijaiyyah. Hal ini dikarenakan huruf hijaiyyah adalah dasar untuk membaca Al Qur'an.

Pendidikan penanaman agama Islam sejak usia dini sangat penting karena anak merupakan tambang emas bagi keluarga yang nantinya bisa menjadi penerus yang faqih dan faham agama sebagai penerus pembangunan bangsa. Apabila sejak kecil anak dibiasakan melakukan perbuatan yang baik, maka ia akan tumbuh menjadi pemuda yang baik pula.³³ Allah SWT berfirman:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا أَنْفُسَكُمْ وَأَهْلِيكُمْ نَارًا وَقُودُهَا النَّاسُ
وَالْحِجَارَةُ عَلَيْهَا مَلَائِكَةٌ غِلَاظٌ شِدَادٌ لَا يَعْصُونَ اللَّهَ مَا أَمَرَهُمْ
وَيَفْعَلُونَ مَا يُؤْمَرُونَ

Artinya: "Hai orang-orang yang beriman, peliharalah dirimu dan keluargamu dari api neraka yang bahan bakarnya adalah manusia dan batu; penjaganya malaikat-malaikat yang kasar, keras, dan tidak mendurhakai Allah terhadap apa yang diperintahkan-Nya kepada mereka dan selalu mengerjakan apa yang diperintahkan. (Q.S. At Tahrir : 6)³⁴

³³ Jamal Abdur Rahman, *Kiat Mendidik Anak Menurut Rasulullah*, (Semarang: Pustaka Adnan, 2007), x

³⁴ Al-Qur'an At-Tahrir ayat 6, *Al Qur'an Al Karim, Lajnah Pentashshih Al Qur'an*, (Jakarta: Kementerian Agama RI, 1985), 508

Sebagaimana sabda Nabi :

عَنْ أَبِي هُرَيْرَةَ أَنَّه كَانَ يَقُولُ قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ مَا مِنْ مَوْلُودٍ إِلَّا يُؤَدَّعَى الْفِطْرَةَ فَأَبَوَاهُ يُهَوِّدَانِهِ وَيُنَصِّرَانِهِ وَمُجَسِّسَانِهِ (رواه مسلم)

Artinya : *Dari Abi Hurairah sesungguhnya Rasulullah saw. bersabda : Tidaklah dilahirkan seorang anak kecuali dalam keadaan fitrah, maka orang tuanyalah yang menjadikan Yahudi, Nasrani atau Majusi.*" (HR. Muslim).³⁵

E. Hakikat Anak Usia Dini

1. Pengertian Anak Usia Dini

Menurut Siti Aisyah dunia anak adalah dunia yang penuh dengan canda tawa serta kegembiraan sehingga orang dewasa akan ikut terhibur dengan hanya melihat tingkah polah mereka, demikianlah gambaran karakter seorang anak. Ada beberapa definisi tentang anak usia dini baik ditinjau dari sisi umur, psikologi, maupun secara fisik. Berikut beberapa pengertian tentang anak usia dini. *Pertama*, Anak usia dini adalah anak yang berada dalam rentang usia 0-8 tahun yang tercakup dalam program pendidikan di taman penitipan anak, penitipan anak pada keluarga (*Family child care home*), pendidikan Pra-Sekolah, TK (Taman Kanak-Kanak) dan SD (Sekolah Dasar) baik swasta maupun negeri.³⁶

Kedua, dalam Undang-Undang RI nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pada pasal 1 ayat 14 menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia enam tahun (0-6 tahun) yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki

³⁵ Abi Husain Muslim bin Hajaj al Qusyairi al Naisabury, *Shahih Muslim II*, (Beirut : Darul Fikri, 1992), 556.

³⁶ Siti Aisyah, *Perkembangan dan Konsep Dasar Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2008), 1.3

pendidikan lebih lanjut. *Ketiga*, UNESCO menetapkan bahwa anak usia dini adalah anak dengan usia tiga sampai lima tahun (3-5 tahun).³⁷

2. Karakteristik Anak Usia Dini

Anak usia dini memiliki karakteristik yang khas, baik secara fisik, psikis, sosial, moral dan sebagainya. Masa kanak-kanak juga masa yang paling penting untuk sepanjang usia hidupnya. Sebab masa kanak-kanak adalah masa pembentukan fondasi dan dasar kepribadian yang akan menentukan pengalaman anak selanjutnya.

Menurut Siti Aisyah ada beberapa hal yang menjadi alasan pentingnya memahami karakteristik anak usia dini, yaitu: 1) Anak usia dini memiliki rasa ingin tahu yang besar, 2) Merupakan pribadi yang unik, 3) Suka berfantasi dan berimajinasi, 4) Masa paling potensial untuk belajar, 5) Menunjukkan sikap egosentris, 6) Memiliki rentang daya konsentrasi yang pendek, dan 7) Sebagai bagian dari makhluk sosial.³⁸ Sedangkan menurut Kartadinata dalam Siti Aisyah (2008: 1.9) selain karakteristik anak usia dini di atas ada beberapa titik kritis yang perlu diperhatikan pada anak usia dini yang berbeda dengan anak sesudahnya. Titik kritis tersebut adalah: 1) Membutuhkan rasa aman, istirahat, dan makanan yang baik, 2) Datang ke dunia yang diprogram untuk meniru, 3) Membutuhkan latihan dan rutinitas, 4) Memiliki kebutuhan untuk banyak bertanya dan memperoleh jawaban, 5) Cara berpikir anak berbeda dengan orang dewasa, 6) Membutuhkan pengalaman langsung, 7) *Trial and Error* menjadi hal pokok dalam belajar, dan 8) Bermain merupakan dunia masa kanak-kanak.³⁹

³⁷ Siti Aisyah, *Perkembangan dan Konsep Dasar Perkembangan Anak Usia Dini*, 1.3

³⁸ Siti Aisyah, *Perkembangan dan Konsep Dasar Perkembangan Anak Usia Dini*, 1.4

³⁹ Siti Aisyah, *Perkembangan dan Konsep Dasar Perkembangan Anak Usia Dini*, 1.9

3. Pentingnya Pendidikan Anak Usia Dini

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) memegang peranan yang sangat penting dan menentukan bagi sejarah perkembangan anak selanjutnya karena merupakan fondasi dasar bagi kepribadian anak. Anak yang mendapatkan pembinaan yang tepat dan efektif sejak usia dini akan dapat meningkatkan kesehatan serta kesejahteraan fisik dan mental, yang akan berdampak pada peningkatan prestasi belajar, etos kerja, dan produktivitas, sehingga mampu mandiri dan mengoptimalkan potensi dirinya.

Menurut Mulyasa dalam implementasinya, PAUD memerlukan dukungan dari berbagai pihak, baik dari pemerintah, masyarakat, maupun orang tua. Keterlibatan ini akan sangat membantu perkembangan anak, terutama dalam perkembangan aspek sosial emosional. Untuk itu guru dan orang tua membutuhkan pemahaman yang baik terhadap perkembangan anak, memahami bagaimana anak berubah sepanjang hidupnya, baik perubahan fisik, perilaku, maupun kemampuan berpikir, sehingga pembelajaran yang baik dilakukan berdasarkan dan sesuai dengan karakteristik siswa. Pemahaman ini akan mendorong keterlibatan berbagai pihak secara optimal, dan akan sangat membantu suksesnya pendidikan anak usia dini.⁴⁰

4. Tahap-Tahap Perkembangan Anak Usia Dini

Setiap tahap perkembangan anak usai dini memiliki cara atau tugas perkembangan tertentu, yang dijadikan standar atau perkiraan kasar tentang hal-hal yang harus dikuasai anak pada tahap usia tertentu. Tugas perkembangan tersebut mencakup berbagai dimensi perkembangan anak, yaitu aspek motorik, sosial emosi, disiplin, intelektual dan bahasa.⁴¹

⁴⁰ H.E. Mulyasa, *Manajemen Pendidikan Anak Usia Dini*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012), 47

⁴¹ Siti Aisyah, *Perkembangan dan Konsep Dasar Perkembangan Anak Usia Dini*, 1.24

Tabel 2.1
Perkembangan Anak Usia Dini

ASPEK	USIA 4 TAHUN	USIA 5 TAHUN	USIA 6 TAHUN
MORAL DAN NILAI-NILAI AGAMA	Anak mampu meniru dan mengucapkan bacaan doa/lagu-lagu keagamaan dan gerakan beribadah secara sederhana dan mulai berperilaku baik dan sopan bila diingatkan.	Anak mampu meniru dan mengucapkan bacaan doa/lagu-lagu keagamaan, meniru gerakan beribadah, mengikuti aturan serta mampu belajar berperilaku baik dan sopan bila diingatkan	Anak mampu melakukan perilaku keagamaan secara berurutan dan mulai belajar membedakan perilaku baik dan buruk.
SOSIAL EMOSIONAL DAN KEMAN DIRIAN	Anak mampu berinteraksi, dapat menunjukkan reaksi emosi yang wajar serta mulai menunjukkan rasa percaya diri.	Anak mampu berinteraksi, mulai dapat mengendalikan emosinya, mulai menunjukkan rasa percaya diri serta mulai dapat menjaga diri sendiri.	Anak mampu berinteraksi dan mulai mematuhi aturan, dapat mengendalikan emosinya, menunjukkan rasa percaya diri serta dapat menjaga diri sendiri
FISIK / MOTORIK	Anak mampu melakukan gerakan secara terkoordinasi untuk kelenturan dan keseimbangan.	Anak mampu melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk kelenturan, kelincahan dan	Anak mampu melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi kelenturan sebagai keseimbangan

		keseimbangan.	dan kelincahan.
SENI	Anak mampu melakukan berbagai gerakan sesuai irama, menyajikan dan berkarya seni.	Anak mampu mengekspresikan diri dengan menggunakan berbagai media/bahan dalam berkarya seni melalui kegiatan eksplorasi.	Anak mampu mengekspresikan diri dan berkreasi dengan berbagai gagasan imajinasi dan menggunakan berbagai media/bahan menjadi suatu karya seni.

F. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu yang telah melaksanakan penelitian tentang media ular tangga di antaranya:

1. Skripsi dari Nafiah Nurul Ratnaningsih NIM 09108241025 Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta Tahun 2014 dengan judul “Penggunaan Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPS Kelas III A SDN Nogopuro, Sleman”.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan ular tangga dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar IPS siswa kelas III A SDN Nogopuro. Permainan ular tangga yang digunakan dalam pembelajaran IPS berbeda dengan permainan ular tangga pada umumnya, yaitu adanya pemberian kuis berupa soal dari materi yang telah dipelajari siswa. Hal itu membuat siswa aktif dan antusias mengikuti pembelajaran dan tidak lagi bosan dalam mengerjakan soal IPS. Pemberian bintang untuk siswa yang menjawab kuis dengan benar membuat siswa semakin termotivasi dalam belajar. Peningkatan persentase motivasi belajar IPS rata-rata yaitu, pada pratindakan persentase motivasi belajar rata-rata adalah 62,96%,

setelah diberi tindakan pada siklus I persentase motivasi belajar rata-rata meningkat menjadi 73,89%, dan setelah diberi tindakan pada siklus II persentase rata-rata meningkat menjadi 85,74%.⁴²

2. Skripsi dari Aprilia Wahyu Mardhani NIM 13803241044 Program studi Pendidikan Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Akuntansi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Kompetensi Mengelola Kartu Piutang Kelas XI SMK Muhammadiyah 1 Prambanan, Klaten Tahun Pelajaran 2016/2017”.

Hasil penelitian menunjukkan: 1) Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Akuntansi Kompetensi Mengelola Kartu Piutang melalui lima tahap yaitu: a) Tahap *Analysis*, b) Tahap *Design*, c) Tahap *Development*, d) Tahap *Implementation*, e) Tahap *Evaluation*. 2) Tingkat Kelayakan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Akuntansi Kompetensi Mengelola Kartu Piutang berdasarkan penilaian oleh 2 Ahli Materi (Dosen dan Guru SMK) dan 1 Ahli Media. Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Akuntansi Kompetensi Mengelola Kartu Piutang sangat layak, hal ini diketahui berdasarkan penilaian dari Ahli Materi mendapat rerata skor Dosen 4,8 dan Guru SMK 4,5 dengan kategori “Sangat Layak”, Ahli Media dengan skor 4,3 dengan kategori “Sangat Layak”. 3) Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Akuntansi Kompetensi Mengelola Kartu Piutang dapat meningkatkan Motivasi Belajar ditandai dengan rerata skor per anak meningkat dari 73% menjadi 83%. Peningkatan Motivasi Belajar Kompetensi Mengelola Kartu Piutang sebesar 9%. Pada hasil uji *t paired sample* diperoleh korelasi sebesar 0,542 dan thitung sebesar -6,890 yang menunjukkan perbedaan yang signifikan

⁴²Nafiah Nurul Ratnaningsih, “Penggunaan Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPS Kelas III A SDN Nogopuro, Sleman”, 22 Januari, 2019. http://eprints.uny.ac.id/142961/Skripsi_Nafiah%20Nurul%20Ratnaningsih_09108241025.pdf.

antara sebelum dan sesudah menggunakan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Akuntansi Kompetensi Mengelola Kartu Piutang.⁴³

3. Skripsi dari Lailatur Rizqi NIM 11140025 Program Studi Guru Madrasah Ibtidaiyah Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang Tahun 2015 dengan Judul “Penerapan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Siswa Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Nurul Jadid Kolomayan Kabupaten Blitar”.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) proses perencanaan pembelajaran Bahasa Arab menggunakan media pembelajaran permainan ular tangga dirancang untuk meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Arab pada materi alat-alat sekolah, pengenalan dan profesi, (2) proses pelaksanaan pembelajaran Bahasa Arab dengan menggunakan media pembelajaran permainan ular tangga dilaksanakan dalam tiga siklus. Pada setiap siklus dilaksanakan dua kali pertemuan yaitu selama 2 x 35 menit atau dua jam pelajaran setiap satu siklus. Pada setiap siklus yang dilaksanakan, antusias dan semangat siswa semakin meningkat dari setiap siklus, (3) media pembelajaran permainan ular tangga dapat meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Arab siswa. Pada awal sebelum diadakan tindakan rata-rata tes siswa hanya 51,7. Kemudian pada siklus I nilai rata-rata tes siswa meningkat menjadi 58,1 peningkatan penguasaan kosakata Bahasa Arab sebesar 12,37%. Pada siklus II rata-rata nilai tes siswa menjadi 66,3 dan peningkatan penguasaan kosakata meningkat menjadi 14,11%. Pada siklus III nilai rata-rata hasil tes siswa

⁴³ Aprilia Wahyu Mardhani, “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Akuntansi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Kompetensi Mengelola Kartu Piutang Kelas XI SMK Muhammadiyah 1 Prambanan, Klaten Tahun Pelajaran 2016/2017”, 22 Januari, 2019. http://prints.uny.ac.id/52258113803241044_SKRIPSI_APRILIA%20WAHYU%20MARDHANI.pdf13803241044_SKRIPSI_APRILIA WAHYU MARDHANI.pdf.

menjadi 77,2 dan peningkatan penguasaan kosa kata sebesar 16,44 %.⁴⁴

Secara rinci akan penulis sebutkan persamaan dan perbedaan antara penelitian penulis dengan penelitian sebelumnya pada tabel berikut:

Tabel 2.2

Persamaan dan Perbedaan dengan Penelitian Terdahulu

Judul	Fokus Penelitian	Persamaan dan Perbedaan
1. Skripsi dari Nafiah Nurul Ratnaningsih NIM 09108241025 “Penggunaan Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPS Kelas III A SDN Nogopuro, Sleman.	Peningkatan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS	Persamaan: Media yang digunakan yaitu ular tangga Perbedaan: Mata pelajaran dan sasarannya. Pada penelitian penulis, sasarannya adalah pengenalan huruf hijaiyyah pada anak usia dini.
2. Skripsi dari Aprilia Wahyu Mardhani NIM 13803241044 dengan judul “Pengembangan Media	Meningkatkan Motivasi Belajar Kompetensi Mengelola Kartu Piutang Kelas XI SMK	Persamaan: Media yang digunakan yaitu ular tangga Perbedaan: Mata pelajaran

⁴⁴ Lailatur Rizqi, “Penerapan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Penguasaan Kosa Kata Bahasa Arab Siswa Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Nurul Jadid Kolomayan Kabupaten Blitar”, 22 Januari, 2019. <http://theses.uin-malang.ac.id/5382111140025.pdf/1140025.pdf>.

<p>Pembelajaran Permainan Ular Tangga Akuntansi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Kompetensi Mengelola Kartu Piutang Kelas XI SMK Muhammadiyah 1 Prambanan, Klaten Tahun Pelajaran 2016/2017.</p>		<p>dan sasarannya. Pada penelitian penulis, sasarannya adalah pengenalan huruf hijaiyyah pada anak usia dini.</p>
<p>3. Skripsi dari Lailatur Rizqi NIM 11140025 dengan Judul “Penerapan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Siswa Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Nurul Jadid Kolomayan Kabupaten Blitar.</p>	<p>Peningkatan kosakata bahasa arab pada siswa kelas IV MI</p>	<p>Persamaan: Media yang digunakan yaitu ular tangga Perbedaan: Mata pelajaran dan sasarannya. Pada penelitian kami, sasarannya adalah pengenalan huruf hijaiyyah pada anak usia dini.</p>

Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu dapat disimpulkan bahwa media permainan ular tangga dapat meningkatkan motivasi dan prestasi siswa dalam belajar. Pengembangan media ular tangga ini juga peneliti gunakan untuk mengetahui sejauh mana efektivitas media ular tangga dalam meningkatkan kemampuan siswa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) dalam mengenal huruf hijaiyyah melalui media permainan ular tangga iqro'.

Dari hasil penelitian diketahui bahwa penggunaan media permainan ular tangga iqro' sangat efektif untuk mengenalkan huruf hijaiyyah kepada siswa PAUD Muslimat NU Siti Hajar Karanganyar, terutama dalam meningkatkan semangat dan motivasi belajar siswa. Karena dengan media permainan ular tangga iqro' siswa tertantang untuk menyebutkan huruf hijaiyyah dengan benar agar tidak kalah dari siswa yang lainnya. Sehingga para siswa lebih semangat dalam belajar dan bermain.

G. Kerangka Berfikir

Pengenalan huruf hijaiyyah merupakan salah satu aspek dalam berbahasa. Pengenalan huruf hijaiyyah sangat penting sebagai dasar dalam mengenal dan membaca Al Qur'an. Ada berbagai metode dan media yang dapat dilakukan dalam mengenalkan Al Qur'an. Salah satunya adalah media permainan ular tangga iqro'. Ular tangga merupakan permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh 2 orang atau lebih yang dibagi dalam kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak digambar sejumlah "tangga" dan "ular" yang menghubungkannya dengan kotak lain. Sedangkan ular tangga iqro' hampir sama dengan permainan ular tangga pada umumnya hanya saja dalam kotak-kotak tersebut dimodifikasi dengan huruf-huruf hijaiyyah. Sehingga, ketika anak-anak berada pada titik tertentu, mereka harus menyebutkan huruf hijaiyyah yang didapat. Media ini menjadikan pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan sehingga anak lebih bersemangat lagi dalam belajar.

Pengenalan huruf hijaiyyah melalui permainan ular tangga iqro' memerlukan bimbingan pendidik dalam bermain untuk menjelaskan aturan permainan, memberikan contoh dan mengawasi jalannya permainan ular tangga iqro' tersebut.

Permainan ini dapat dimainkan dengan membentuk kelompok yang terdiri dari beberapa anak untuk memudahkan mereka dalam mengambil giliran untuk melempar dadu. Media permainan ular tangga iqro' memberikan hasil yang signifikan bagi anak karena mereka dapat belajar sambil bermain.

Dengan permainan ini, diharapkan peserta didik dapat mengenal huruf hijaiyyah dengan baik melalui sebuah permainan. Selain itu, permainan ular tangga iqro' juga diharapkan mampu menjadi media alternatif bagi pendidik untuk mengenalkan huruf hijaiyyah kepada peserta didik. Dengan media permainan ular tangga iqro' anak tidak hanya belajar mengenal huruf, tapi juga belajar menghitung angka melalui langkah yang mereka lalui dan mata dadu yang mereka dapatkan. Anak juga belajar untuk bersabar dan saling menghargai antar teman.

Gambar 2.2
Kerangka Berpikir

