

Permainan Edukatif Matras Ular Tangga dalam Meningkatkan Minat Baca Siswa PAUD Al-Aqso Garut

Vina Nurafifah¹, Arie Widiyastuti², Nuligar Hatiningsih³,

¹²³Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini,
Universitas Panca Sakti Bekasi

e-mail: [1vinanurafifah54@gmail.com](mailto:vinanurafifah54@gmail.com), [2ariewidiyastuti@panca-sakti.ac.id](mailto:ariewidiyastuti@panca-sakti.ac.id),
[3nuligarhati.ning@gmail.com](mailto:nuligarhati.ning@gmail.com)

Abstrak

Kemampuan membaca anak usia dini merupakan bekal yang penting untuk memasuki pendidikan jenjang selanjutnya yaitu Sekolah Dasar. Namun di era zaman yang semakin maju ini, ada teknologi yang bisa memberikan efek negatif pada anak berupa kecanduan memainkan gadget hingga lupa waktu, di sekolah pun anak menjadi kurang fokus dan kekurangan minat untuk membaca. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana permainan edukatif matras ular tangga dalam meningkatkan minat baca siswa di PAUD Al-Aqso Garut. Penelitian dilakukan pada 8 anak kelompok B usia 5-6 tahun di PAUD Al-Aqso Garut dengan metode tindakan kelas model Kemmis & Mc Taggart. Penelitian dilakukan dalam 2 siklus dengan 4 x pertemuan setiap siklus. Perkembangan minat baca pada Pra siklus menunjukkan anak dengan kriteria BB 58%, MB 25%, BSH 18,75%, BSB 0%. Pada siklus I menunjukkan anak dengan kriteria BB 25%, MB 18,75%, BSH 56%, BSB 0%. Siklus I menunjukkan masih ada anak yang belum berkembang sebanyak 25%, kemudian penelitian dilanjutkan pada siklus II dengan hasil yang menunjukkan anak dengan kriteria BB 0%, MB 8,3%, BSH 81,25%, dan BSB 10%. Penelitian dikatakan berhasil dan berhenti pada siklus II karena sudah mencapai 70% sesuai teori Kemmis & Mc Taggart. Pada siklus II sudah tidak ada anak dengan kriteria BB (0%), dan ada anak dengan kriteria BSB sebanyak 10%.

Kata Kunci: Minat Baca, Permainan Edukatif, Matras Ular tangga

Abstract

The ability to read at an early age is an important provision for entering the next level of education, namely elementary school. However, in this increasingly advanced era, there is a technology that can hurt children in the form of addiction to playing with gadgets to the point of losing track of time; even at school, children become less focused and less interested in reading. This research aims to determine how the educational game Snakes and Ladders mattress increases students' interest in reading at PAUD Al-Aqso Garut. The research was conducted on 8 group B children aged 5-6 years at PAUD Al-Aqso Garut using the Kemmis & Mc Taggart model of classroom action. The research was conducted in 2 cycles with 4 meetings per cycle. The development of interest in reading in the pre-cycle shows children with the criteria of BB 58%, MB 25%, BSH 18.75%, and BSB 0%. In cycle I, the child had the criteria of BB 25%, MB 18.75%, BSH 56%, and BSB 0%. Cycle I showed that there were still 25% of children who had not developed, then the research continued in cycle II with results showing children with the criteria for BB 0%, MB 8.3%, BSH 81.25%, and BSB 10%. The research was said to be successful and stopped in cycle II because it had reached 70%, according to Kemmis & Mc Taggart's theory. In cycle II there were no children with the BB criteria (0%), and 10% of children with the BSB criteria.

Keywords: Interest in Reading, Educational Games, Snakes and Ladders Mat

PENDAHULUAN

Dunia anak adalah dunia yang menyenangkan dimana anak mempunyai banyak kebebasan dalam bermain, ia bisa mengeksplor lingkungannya dengan imajinasi yang tak terbatas. Ada banyak permainan tradisional dan edukatif yang dapat menstimulasi kemampuan anak dalam berbagai

aspek perkembangannya. Namun di kehidupan yang kian maju, anak lebih senang bermain gadget dibandingkan dengan bermain secara langsung bersama teman-temannya. Adanya teknologi di zaman ini memang memberi banyak kemudahan bagi penggunaannya dalam melakukan pekerjaan sehari-hari, namun jika dipakai oleh anak usia dini secara berlebihan maka akan berdampak negatif bagi perkembangannya.

Berdasarkan pengaduan orang tua pada guru di PAUD Al-Aqso Garut, banyak orang tua yang merasa resah karena anaknya ketergantungan dengan handphone bahkan sampai ada yang lupa makan, tidak mau mengerjakan PR, juga tidak mau belajar membaca di rumah. Gadget menjadi bukti nyata perkembangan IPTEK di zaman ini, hingga efeknya luar biasa dapat berpengaruh pada pola hidup manusia. Kemampuan anak dalam menggunakan fitur gadget bahkan lebih baik dari kemampuan orang tuanya. Guru memberikan saran kepada orang tua agar bisa menciptakan permainan edukatif di rumah untuk bisa dimainkan bersama anak agar ia tidak selalu fokus pada gadget. Guru juga mengadakan permainan matras ular tangga di sekolah guna menambah semangat dan minat anak untuk bermain sambil belajar membaca, terbukti anak menjadi antusias untuk bermain dan membaca.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana permainan edukatif matras ular tangga dalam meningkatkan minat baca siswa di PAUD Al-Aqso Garut dan untuk mengetahui bahwa permainan edukatif matras ular tangga dapat meningkatkan minat baca siswa di PAUD Al-Aqso Garut

Permainan Edukatif adalah segala alat atau media yang mengandung nilai pendidikan yang dapat menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak. Permainan edukatif memberikan pembelajaran yang tidak disadari anak karena caranya menyenangkan.

Matras Ular Tangga menurut beberapa ahli ialah sebagai berikut :

- 1) Matras ular tangga yaitu permainan yang di desain khusus bagi anak usia 3 tahun atau lebih yang bisa dimainkan 2 atau 3 orang lebih. Permainan yang mempunyai manfaat untuk anak khususnya yang sulit untuk belajar karena permainan ini akan membuat anak senang untuk belajar. (Raraswati, 2020)
- 2) Matras ular tangga atau ular tangga pintar merupakan media pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan membuat pembelajaran menjadi bermakna dengan hasil yang berguna. Media ini berbasis permainan yang telah disesuaikan dengan ciri-ciri siswa sekolah dasar yang masih gemar bermain (Afifah, 2019)
- 3) Matras ular tangga adalah permainan yang bisa dimainkan oleh banyak anak dengan menggunakan dadu yang terdapat berbagai jumlah yang berbeda untuk menentukan jumlah tahapan langkah dalam kotak yang harus diselesaikan untuk mencapai kemenangan. Penggunaan papan permainan ular tangga mirip seperti permainan monopoli, ludo dll. Papan persegi berisi kotak kecil dengan angka didalamnya dan gambar ular dan tangga (Kumala, 2020)

Matras ular tangga adalah permainan berbentuk matras yang didalamnya terdapat banyak kotak yang saling berhubungan dan setiap kotaknya berisi gambar dan tulisan berupa pertanyaan maupun perintah yang harus di jawab oleh pemainnya.

Kelebihan Permainan Matras Ular Tangga :

- 1) Media sangat praktis untuk digunakan
- 2) Anak lebih antusias melakukan pembelajaran yang berbentuk permainan.
- 3) Anak akan bersungguh-sungguh dalam membaca dan menjawab pertanyaan yang terdapat pada kotak.
- 4) Media matras ular tangga dapat membuat anak berpartisipasi aktif dan antusias karena terdapat berbagai gambar juga warna menarik dan beragam
- 5) Permainan dapat memberikan umpan balik secara langsung sehingga guru bisa mengetahui perkembangan anak

Kelemahan Permainan Matras Ular Tangga :

- 1) Kemungkinan anak akan merasa jenuh karena terlalu banyak pertanyaan dan perintah

- 2) Durasi permainan yang lama memungkinkan banyak anak bermain secara bersamaan hingga akan berdempetan
- 3) Menimbulkan kejenuhan bagi anak yang menunggu permainan karena permainannya yang berakhir lama
- 4) Keadaan akan kurang kondusif jika berjalan lama tanpa pengawasan guru
- 5) Tanpa pengawasan dan inisiatif guru anak bisa saja terjebak dalam setiap kotak ular tangga tanpa memahami nilai-nilai atau tujuan digunakannya permainan tersebut
- 6) Ketidakmampuan beberapa anak untuk mencerna perintah atau menjawab pertanyaan yang ada pada kotak ular tangga

Manfaat Permainan Matras Ular Tangga :

- 1) Mengembangkan keterampilan membaca anak: Permainan matras ular tangga ini memberikan anak kesempatan untuk membaca dengan antusias karena setiap kotak berisi pertanyaan atau perintah yang harus dibaca dan dilaksanakan sebelum berlanjut ke kotak selanjutnya
- 2) Mengembangkan keterampilan dasar matematika anak: Permainan ini dapat melatih kemampuan berhitung anak dan membangun keterampilan numerik anak. Setelah dadu dilemparkan, anak harus menghitung dan melangkah pada kotak sesuai dengan jumlah dadu yang keluar
- 3) Melatih rasa tanggung jawab anak: Setelah dadu dilemparkan, anak melangkah dan sampai pada kotak di permainan, anak harus bertanggung jawab untuk menyelesaikan perintah atau pertanyaan yang ada untuk melanjutkan permainan
- 4) Melatih kesabaran anak: Permainan ini dimainkan oleh dua orang atau lebih, jadi anak dilatih untuk bersabar menunggu giliran bermain karena permainan tidak akan berlanjut apabila temannya belum menyelesaikan perintah atau pertanyaan pada kotak.

Minat baca menurut beberapa ahli ialah sebagai berikut :

- 1) Minat baca yaitu seseorang yang mempunyai keinginan secara mendalam untuk membaca ditandai juga dengan adanya perasaan senang, antusias dan mempunyai keinginan yang kuat untuk melakukan kegiatan membaca tanpa ada paksaan apapun (Anjani, Dantes, Arwan, 2019)
 - 2) Minat baca merupakan kecenderungan dari jiwa seseorang yang bisa mendorongnya untuk melakukan kegiatan membaca (Asniar, 2020)
 - 3) Minat baca yaitu keinginan yang kuat dari seseorang yang disertai dengan usaha untuk membaca sesuatu dimanapun dan dalam bentuk apapun (Fahmy, 2021)
- Minat baca adalah keinginan seseorang untuk membaca apapun dan dimanapun tanpa ada paksaan dari orang lain, keinginan membaca yang juga diiringi dengan rasa ingin tahu akan makna atau informasi yang terkandung dalam tulisan.

Ciri Anak Mempunyai Minat Baca :

- 1) Membaca kapanpun dan dimanapun: Apabila sifat minat baca pada anak telah tumbuh, lalu ia akan antusias membaca kapanpun dan dimanapun, juga membaca apapun tidak hanya buku, tapi juga huruf, kata maupun kalimat yang ada di sekitarnya.
- 2) Keadaan Anak Lebih Kondusif: Anak yang mempunyai minat membaca ketika banyak huruf di sekitarnya, ia akan membaca dan mempelajarinya perlahan satu persatu, jadi ia tidak akan mudah bosan karena ada banyak objek yang bisa ia baca.
- 3) Anak Antusias Saat Dibacakan Buku: Anak yang mempunyai minat membaca juga akan senang saat dibacakan cerita, karena ia mendapatkan kosa kata baru dari cerita yang ia dengar, bahkan anak akan interaktif bertanya banyak hal pada orang tua yang membacakannya cerita.
- 4) Berinteraksi dengan Komunikatif: Anak bisa bersikap komunikatif dalam berinteraksi dengan orang lain. Saat anak senang membaca dan mendengarkan banyak kata, ia akan menemukan banyak kosa kata baru yang bisa anak gunakan untuk berinteraksi dengan orang lain.
- 5) Kemampuan Memahami: Jika anak sudah mengenal dan mencintai kegiatan membaca, ia akan mendapatkan banyak pengetahuan baru dari apa yang ia baca. Anak bisa menyampaikan

kembali informasi dari apa yang sudah ia baca karena ia sudah memahami isi dari apa yang ia baca.

- 6) Frekuensi Membaca: Anak yang mempunyai minat baca tidak berpatokan hanya pada buku, namun ia gemar membaca apapun yang ada di sekitarnya karena ia sudah sadar akan manfaat dari membaca, ia bisa mendapatkan informasi yang bermanfaat bagi dirinya dengan membaca tulisan yang ada di sekitarnya

Upaya Meningkatkan Minat Baca Anak

- 1) Membacakan anak buku sejak ia lahir
- 2) Dorong anak untuk menceritakan kembali dongeng yang sudah dibaca atau di dengarkannya.
- 3) Mengajak anak ke perpustakaan atau toko buku
- 4) Jauhi distraksi seperti televisi, play station, gadget
- 5) Beri reward untuk memotivasi semangat membaca anak
- 6) Jadikan buku sebagai hadiah untuk anak

Jenis Minat Membaca :

- 1) Minat membaca secara spontan, yaitu anak yang membaca atas dasar keinginan sendiri tanpa ada tuntutan dari pihak lain.
- 2) Minat membaca terpola, merupakan kegiatan membaca yang menjadi sebuah ketentuan dalam sebuah kegiatan, misalnya dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah.

METODE

Pada penelitian tindakan kelas ini menggunakan penelitian tindakan teknik Kemmis & McTaggart di mana penelitian ini menggunakan sistem spiral refleksi diri yang dimulai dengan rencana, tindakan, pengamatan, refleksi, kemudian perencanaan kembali yang merupakan dasar untuk pemecahan masalah. Penelitian akan dilakukan di PAUD AL-Aqso (Garut) kepada anak-anak kelas B yang berjumlah 8 anak, terdiri dari 5 laki-laki dan 3 perempuan dari bulan Maret hingga Mei 2024 dengan mengambil tema sesuai dengan rencana pembelajaran untuk meningkatkan minat baca anak dimulai dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, refleksi pada akhir setiap siklus. Jadi, pelaksanaan penelitian tindakan ini menggunakan dua siklus, di mana satu siklus terdiri dari 4 tindakan yaitu : perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi.

Perencanaan (planning)

Perencanaan disusun oleh peneliti bersama guru sebagai kolaborator dan observer. Berikut perencanaan pada penelitian tindakan kelas ini mencakup kegiatan :

- a) Membuat satuan perencanaan tindakan yang akan diberikan kepada peserta didik pada setiap siklus yang disesuaikan dengan tujuan pembelajarannya yaitu untuk meningkatkan nilai agama dan moral.
- b) Mengembangkan rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) dengan memperhatikan indikator-indikator hasil belajar. RPPH disusun berdasarkan indikator yang ingin dicapai dengan mengambil tema yang sesuai dengan tujuan penelitian tindakan yaitu meningkatkan minat baca anak.
- c) Menyiapkan alat bantu mengajar berupa matras ular tangga yang disediakan oleh guru.
- d) Membuat lembar observasi aktivitas anak dan guru beserta kriteria penilaian aktivitas anak dan guru.

Tindakan (acting)

Pada tahap ini tindakan yang pertama dilakukan adalah peneliti sebagai guru dan kolabolator mengarahkan anak untuk antri menunggu giliran untuk melempar dadu dan memulai permainan. Kemudian setiap jumlah dadu yang keluar menentukan berapa jumlah langkah yang harus anak jalani. Di setiap kotak terdapat berbagai gambar yang berisi pertanyaan atau perintah yang harus dijawab dan dilakukan oleh siswa.

Pengamatan (Observing)

Guru mengamati perkembangan anak sesuai dengan indikator yang telah dibuat. Kemudian data-data tentang pelaksanaan tindakan dari rencana yang sudah dibuat serta dampaknya terhadap proses dan hasil pembelajaran dikumpulkan dengan alat bantu instrumen pengamatan yang telah dikembangkan. Tahap ini juga perlu mempertimbangkan penggunaan beberapa jenis instrumen demi kepentingan triangulasi data seperti observasi, wawancara dan dokumentasi.

Refleksi (Reflecting)

Refleksi merupakan tahapan untuk memproses data/masukkan yang diperoleh pada saat melakukan pengamatan (observasi). Data yang diperoleh kemudian diinterpretasi, dicari eksplanasinya, dan dianalisis. Proses pengkajian data ini mungkin juga melibatkan orang luar, misalnya pada saat observasi. Keterlibatan kolabolator tersebut sekedar membantu peneliti agar dapat lebih tajam dalam merefleksikan dan mengevaluasi apa yang terjadi di dalam kelas yang digunakan untuk melaksanakan PTK. Dalam tahap refleksi ini, segala pengalaman, pengetahuan, dan teori pembelajaran yang dikuasai dan relevan dengan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan menjadi pertimbangan sekaligus pembanding sehingga dapat ditarik suatu kesimpulan yang mantap dan shohih.

Proses refleksi memegang peran yang sangat penting dalam menentukan suatu keberhasilan PTK. Dengan suatu refleksi yang tajam dan terpercaya, akan diperoleh masukan yang sangat berharga dan akurat bagi penentuan langkah selanjutnya.

Kisi-kisi instrumen yang akan diukur yaitu aspek perkembangan nilai agama dan moral meliputi:

- 1) Anak antusias membaca berbagai objek di sekitar
- 2) Anak menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi akan makna sebuah tulisan
- 3) Anak bisa membaca setiap perintah / pertanyaan pada kotak ular tangga
- 4) Anak bisa fokus membaca tulisan dan berusaha memahaminya
- 5) Anak bisa melakukan permainan dengan mandiri
- 6) Anak bisa menuliskan apa yang ia ucapkan dengan tepat

Kriteria keberhasilan tindakan yang dilakukan pada penelitian ini adalah jika perkembangan minat baca anak berkembang dengan baik. Jika perkembangannya mencapai 70% atau lebih maka dapat dikatakan bahwa metode matras ular tangga yang digunakan berhasil untuk meningkatkan minat baca anak. Jadi, Pada tindakan siklus I jika perkembangan minat baca anak-anak meningkat sampai 70% maka tindakan yang dilakukan dikatakan berhasil dan penelitian tidak lagi dilakukan. namun, jika perkembangan anak belum mencapai 70% maka dilakukan tindakan pada siklus II, di mana jika pada siklus II ini perkembangan anak sudah mencapai kriteria keberhasilan tindakan maka siklus II dihentikan.

Untuk mendeskripsikan data tentang keberhasilan tindakan atau ketuntasan belajar siswa digunakan rumusan presentase berikut (Arikunto,2011) dalam (Andriani, 2021) :

$$\text{Persentase nilai} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Dengan kriteria penilaian yang digunakan dalam skor persentase yang ditentukan adalah:

Tabel 1. Kriteria Penilaian Lembar Observasi

Keiteria	Nilai Perkembangan
Berkembang sangat baik	76 - 100%
Berkembang sesuai harapan	51 - 75%
Mulai berkembang	26 - 50%
Belum berkembang	0 - 25 %

Sedangkan untuk menentukan ketuntasan kelas maka digunakan rumus sebagai berikut (Pradana,2020):

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah siswa yang mencapai KKM}}{\text{Jumlah siswa keseluruhan}} \times 100$$

Keberhasilan belajar dapat dilihat dengan menggunakan kriteria keberhasilan sebagai berikut:

Tabel 2. Kriteria Tingkat Keberhasilan (Arikunto,2010)

Kategori	Rentang Persentase	Keterangan
A	80 – 100	Efektif
B	60 – 79	Cukup efektif
C	40 – 59	Kurang efektif
D	<40	Tidak efektif

HASIL DAN PEMBAHASAN

Langkah awal yang dilakukan peneliti adalah melakukan penelitian pra siklus. Pada tahap pra siklus , peneliti melakukan observasi awal ditempat penelitian sebagai bahan persiapan dan pertimbangan untuk menggunakan metode matras ular tangga dalam meningkatkan minat baca anak dengan hasil yang didapat adalah :

Tabel 3. Hasil Observasi Pra Siklus

No	Kriteria	Persentase
1	BSB (Berembang Sangat Baik)	0
2	BSH (Berkembang Sesuai Harapan)	18,75%
3	MB (Mulai Berkembang)	25%
4	BB (Belum Berkembang)	58%

Skor Penilaian :

BB : Belum Berkembang, apabila anak belum berkembang dalam tanda-tanda awal perilaku yang dinyatakan dalam indikator dengan skor 1-4.

MB : Mulai berkembang, apabila anak mulai berkembang dalam tanda-tanda awal perilaku yang dinyatakan dalam indikator dengan skor 5-8

BSH : Berkembang sesuai harapan, apabila anak sudah dapat memperlihatkan perilaku yang dinyatakan dalam indikator dan mulai konsisten dengan skor 9-12.

BSB : Berkembang sangat baik, apabila anak terus menerus memperlihatkan perilaku yang dinyatakan dalam indiator secara konsisten dengan skor 13-16

Setelah mendapatkan data informasi dari data pra siklus, baik proses pembelajarannya maupun kemampuan minat baca peserta didik, maka peneliti melanjutkan kegiatan perencanaan pada siklus I dengan hasil:

Siklus I

Perkembangan minat baca anak pada siklus I ini menunjukkan kategori belum berkembang sejumlah 25%, anak yang mulai berkembang 18,75%, dan anak yang berkembang sesuai harapan sebesar 56%. Kondisi anak dirasa masih memperhatikan karena masih ada anak yang belum berkembang, oleh karena itu peneliti dan guru bekerja sama untuk merancang tindakan kegiatan pembelajaran pada siklus I dengan metode bermain matras ular tangga edukatif untuk meningkatkan minat baca anak.

Refleksi dilakukan setiap selesai melakukan kegiatan. Refleksi pada pertemuan 1 dan 2 dapat dideskripsikan bahwa kegiatan berjalan dengan baik di mana guru memberikan permainan

baru yang membuat anak antusias, guru juga ikut bermain untuk memberikan contoh aturan dalam permainan. Selain itu ada beberapa kekurangan yang menjadi catatan peneliti, yakni: 1) Karena anak terlalu antusias, ia menjadi kurang fokus dalam memahami aturan permainan 2) Anak belum bisa melakukan permainan secara mandiri tanpa bimbingan guru 3) Anak belum percaya diri untuk melakukan tindakan sesuai perintah yang ada pada kotak ular tangga 4) Anak belum fokus melakukan tugas masing-masing, saat ada satu anak yang membaca pertanyaan pada kotak, semua anak ikut menjawab pertanyaannya.

Refleksi pada pertemuan 3 dan 4 dapat dideskripsikan bahwa anak sudah mulai memahami aturan main dan bermain secara mandiri walau masih dalam pengawasan guru. Terlihat beberapa anak mulai menerapkan dalam kegiatan sehari-harinya, seperti ia sering membaca tulisan yang ada dalam kelas dan mempertanyakan informasi yang belum ia pahami kepada guru. Walaupun sudah menunjukkan perubahan meningkat dari beberapa anak ini, namun masih belum mencapai indikator keberhasilan yang disiapkan oleh peneliti. Oleh karena itu, penelitian ini dilanjutkan pada siklus II, agar mencapai indikator keberhasilan yang diharapkan oleh peneliti.

Siklus II

Pada siklus II ini menunjukkan perkembangan minat baca anak yang signifikan dimana sudah tidak ada anak dengan kriteria BB, anak dengan kategori MB berjumlah 8,3%, BSH 81,25%, BSB 10%. Hasil penelitian perkembangan minat baca anak pada siklus II sudah melebihi 70% dan dikatakan berhasil. Penelitian pun dihentikan di siklus II.

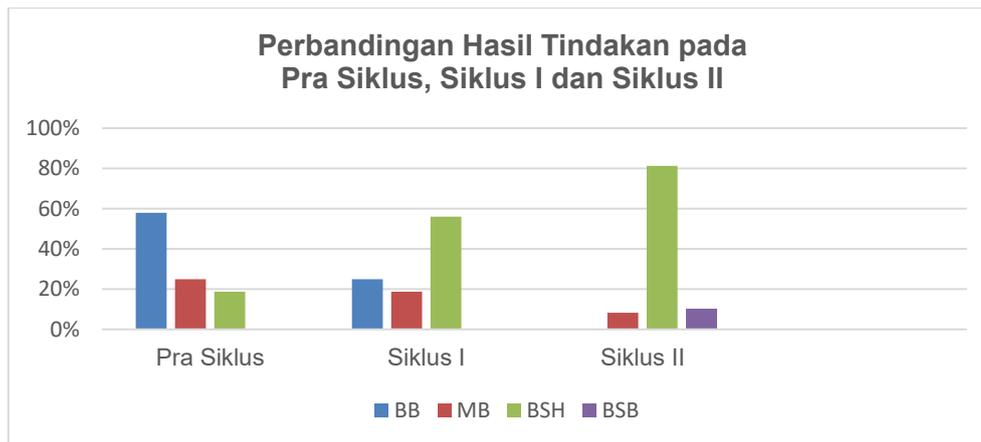
Refleksi pada siklus II pertemuan 1 dan 2, anak-anak sangat antusias karena sejak awal pembelajaran terdapat beberapa kegiatan yang menyenangkan, dimana anak bisa terlibat aktif dalam pembelajaran proyek berupa membuat jus buah naga, anak juga antusias ketika diberi uang mainan dan berusaha membaca tulisan yang ada pada setiap kertas uang mainan. Saat bermain ular tangga pun anak masih semangat untuk bermain dan membacakan namun tidak terlalu fokus karena anak sudah melakukan banyak kegiatan pada waktu tersebut. Namun anak bisa menyelesaikan permainan dengan tepat.

Refleksi pada siklus II pertemuan 3 dan 4 dapat dideskripsikan bahwa pembelajaran pada pertemuan kedua ini, anak sudah bisa melakukan permainan dengan sangat baik dan mandiri, dimana setiap anak fokus pada kotak ular tangganya masing-masing, dan bisa menyelesaikan setiap perintah yang ada tanpa bertanya pada teman atau gurunya. Berdasarkan hasil pengamatan tindakan siklus II melalui kegiatan permainan ular tangga ini memperlihatkan adanya peningkatan perkembangan membaca anak yang signifikan, dimana hampir seluruh siswa mempunyai antusias yang tinggi untuk membaca dengan diiringi dengan kemampuan membaca yang sudah baik dan tepat dibanding siklus sebelumnya.

Perbandingan hasil peningkatan minat baca anak dari pra siklus, siklus I dan siklus II dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4. Hasil Tindakan Pada Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

No	Tindakan	Keterangan			
		BB%	MB %	BSH %	BSB %
1	Pra Siklus	58%	25%	18,75%	0%
2	Siklus I	25%	18,75%	56%	0%
3	Siklus II	0%	8,3%	81,28%	10%



Gambar 1. Diagram Batang Perbandingan Peningkatan Minat Baca Anak Pra Siklus Dengan Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan hasil pengamatan di atas, dapat diketahui perbandingan dari pra siklus hingga siklus II. Setelah kegiatan bermain matras ular tangga edukatif menunjukkan bahwa ada peningkatan perkembangan minat baca anak, dimana pada pra siklus BB anak 58% pada akhir siklus II anak dengan penilaian BB menurun menjadi 0% dimana tidak ada anak yang belum berkembang minat baca nya. Anak dengan kriteria MB pada pra siklus sejumlah 25% berubah pada akhir siklus II menjadi 83%, dan anak dengan kriteria BSH saat pra siklus sebesar 18,75% menjadi 81,25% pada siklus II, juga anak yang pada pra siklus kriteria BSH nya sebesar 6,25% lalu pada akhir siklus II nya menjadi 10%. Angka ketuntasan sudah mencapai 70%, Jadi, dapat dikatakan bahwa kegiatan permainan matras ular tangga berhasil dalam meningkatkan minat baca anak pada Kelompok B di PAUD Al-Aqso Garut. Penelitian ini berakhir pada tindakan siklus II.

KESIMPULAN

Perkembangan minat baca anak pada kelompok B PAUD Al-Aqso Garut yang berjumlah 8 anak, sebelum melakukan kegiatan permainan ular tangga guru sudah melakukan observasi dan hasilnya terbilang masih kurang. Observasi awal (pra siklus) menunjukkan bahwa perkembangan minat baca anak yang berada pada kategori Berkembang Sangat Baik masih 0%, tahap kategori Berkembang Sesuai Harapan 18,75%, pada kategori Mulai Berkembang 25% dan pada kategori Belum Berkembang 58%. Siklus I menunjukkan perkembangan minat baca pada kategori BSB 0%, kategori BSH 56%, Kategori MB 18,75% dan kategori BB 25%. Sedangkan untuk Siklus II, perkembangan minat baca anak pada kategori BSB sudah 10%, pada kategori BSH 81,25%, dan pada kategori MB 8,3% dan BB sudah 0% dimana setiap anak berkembang dalam beberapa indikator yang berbeda.

Penerapan kegiatan permainan matras ular tangga dapat meningkatkan minat baca anak pada kelompok B PAUD Al-Aqso, ini terlihat dari adanya peningkatan yang signifikan pada tiap siklusnya. Hal ini dikarenakan adanya tahap refleksi pada tiap siklus untuk melakukan berbagai perbaikan pada siklus selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah. (2019). Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Terhadap Motivasi Belajar Pada Pelajaran Matematika Kelas II SD Kemala Bhayangkari 1 Surabaya. *MUST: Jurnal of Mathematics Education, Science and Technology*, 4 (2): 210-211
- Anjani, Dantes. (2019). Pengaruh Implementasi Gerakan Literasi Sekolah Terhadap Minat Baca Dan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas V SD Gugus II. *PENDASI : Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 3 (2) : 75-77
- Arikunto. (2008). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Bumi Aksara
- Asniar. (2020). Faktor-faktor Penyebab Rendahnya Minat Baca Siswa. *Jurnal Ilmiah Bening Belajar Bimbingan Dan Konseling*, 4 (4) : 11-15

- Fahmy. (2021). Dampak Pandemi Covid.19 Terhadap Minat Baca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Sastra Indonesia*, 10 (2) : 122
- Kumala. (2020). Pendampingan Belajar Menggunakan Media Ular Tangga Pembelajaran Bahasa Inggris Siswa SD di Bandarkedungmulyo. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bidang Pendidikan*, 1 (1) : 2
- Raraswaty. (2020). Pengembangan Alat Peraga Edukasi Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di RA Mafatihul Ulum Kecamatan Cikande. *Jurnal Keilmuan dan Kependidikan Dasar*, 5 (1) : 8