

ABSTRAK

Fitriana, Anis, 2022 “UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN MELALUI MEDIA SNADER GAME PADA ANAK KELOMPOK B DI RA AL ISLAM KARANGREJO SUKOLILO SUKODADI” Unisda Lamongan Pembimbing (1) KHOIROTUN NI'MAH, M.Pd.I (2) Dra. Hj. SITI LATIFATUS SUN'YAH, M.Ag.

Kata Kunci : Membaca Permulaan, Snader Game.

Membaca adalah memecahkan teka-teki simbol atau huruf untuk menghadirkan makna dari pemenuhan kebutuhan anak terhadap aspek komunikasi. Membaca permulaan adalah suatu kesatuan kegiatan terpadu mencakup beberapa kegiatan seperti mengenali huruf-huruf dari kata-kata, dalam membaca permulaan anak di kenalkan dengan bentuk huruf abjad dari A sampai dengan Z huruf-huruf tersebut perlu di hafalkan dan dilafalkan sesuai dengan bunyinya serta dimaknai arti perkata. Dalam hal ini peneliti menggunakan media snader game. Snader game adalah media yang digunakan sebagai pembantu dalam pembelajaran yang berupa permainan ular tangga dengan sebutan Snader game, belajar membaca yang dikonsepsi dengan modifikasi media permainan Ular tangga. Snader game terbuat dari bahan plastic banner bergambar, ukuran 2 m x 2 m, yang terdiri atas beberapa kotak yang berjumlah 49 buah kotak yang terdiri alphabet, suku kata, dan kalimat. Masing-masing kotak berukuran 26 cm x 26 cm. Tiap kotak diberi nomor urut mulai dari nomor 1 sampai dengan nomor 49. Melalui media snader game peneliti berharap dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan melalui media snader game pada anak kelompok B di RA Al Islam Karangrejo Sukolilo Sukodadi tahun pelajaran 2021/2022.

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah : (1) Untuk mengetahui penerapan media snader game dalam upaya meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak, (2) Untuk mengetahui peningkatan kemampuan membaca permulaan melalui snader game pada anak.

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (*classroom reseach*) dan teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dokumentasi dan tes. Penelitian ini dilakukan untuk membuktikan tingkat kemampuan membaca permulaan anak melalui penerapan media snader game dengan indikator keberhasilan ≥ 75 .

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa, terjadi peningkatan kemampuan membaca permulaan anak yang mencapai kualifikasi berkembang sesuai harapan (BSH), hal itu dibuktikan dengan mendapat nilai pada rata-rata kelas pra siklus kelas sebanyak 61,4, kemudian meningkat pada siklus I sebanyak 67,7 dan pada siklus II terjadi peningkatan sebanyak 76,9. Saran yang dapat diberikan adalah diharapkan para pendidik mencoba teknik pembelajaran yang beragam dengan media yang inovatif dan kreatif, sehingga dapat memberikan kesan yang menyenangkan terutama dalam hal meningkatkan minat belajar anak usia dini.