

### Keefektifan Pembelajaran Media Utaka Melalui Metode Bermain Terhadap Kemampuan Berbahasa Ekspresif Anak Usia 5-6 Tahun

Rikanah i<sup>1</sup>, Joko Siswanto<sup>2</sup>, Rasiman<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Universitas PGRI Semarang

Email : [rianka565@gmail.com](mailto:rianka565@gmail.com)<sup>1</sup>, [jokosiswanto@upgris.ac.id](mailto:jokosiswanto@upgris.ac.id)<sup>2</sup>, [mpdrasiman@yahoo.co.id](mailto:mpdrasiman@yahoo.co.id)<sup>3</sup>

#### Abstrak

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif yang bertujuan untuk mengetahui efektivitas media utaka dengan metode bermain terhadap kemampuan Berbahasa Ekspresif anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina Kecamatan Warungasem. Langkah yang dilakukan oleh peneliti adalah dengan menggunakan desain eksperimen *Post-test Only Control Group Design* Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran dengan media utaka melalui metode bermain efektif terhadap kemampuan berbahasa Ekspresif anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina Kecamatan warungasem . Berdasarkan peskoran yang telah dilakukan, hasil peskoran diperoleh 1). Skor rata-rata kelas kontrol yang menggunakan media buku cerita sebesar 13,69 atau 57,04%. Sedangkan kelas eksperimen yang menggunakan media utaka rata-ratanya 21,13 atau 88,04 % . 2). Skor rata-rata kelas kontrol yang menggunakan metode tanya jawab 11,31 atau 47,13 % . Sedangkan kelas eksperimen yang menggunakan metode bermain 20,31 atau 84,63 % . 3). Skor rata-rata kelas kontrol yang menggunakan media buku cerita melalui metode tanya jawab skor rata-ratanya sebesar 13,69 atau 57,04 % . Sedangkan kelas eksperimen yang menggunakan media utaka melalui bermain rata-ratanya 21,13 atau 88,04 % . Berdasarkan dari hasil uji Univariate One-Way ANOVA diketahui bahwa Taraf signifikansi 0,05. Sigifikansi hasil uji  $p = 0,000$ , Signifikansi hasil uji (sig) < taraf signifikansi (0,000 < 0,05), artinya ada perbedaan kemampuan bahasa Ekspresif anak antara yang menggunakan media uaka melalui metode bermain.

**Kata Kunci:** *Keefektifan, utaka, bermain*

#### Abstract

This study uses quantitative research which aims to determine the effectiveness of Utaka media with the play method on the expressive language skills of children aged 5-6 years at Pembina State Kindergarten, Warungasem District. The steps taken by the researchers were to use the experimental design of the Post-test Only Control Group Design. The results showed that learning with visual media through playing methods was effective for expressive language skills of children aged 5-6 years at Pembina State Kindergarten, Warungasem District. Based on the scoring that has been done, the scoring results are obtained 1). The average score of the control class using storybook media was 13.69 or 57.04%. While the experimental class that uses media media average 21.13 or 88.04%. 2). The average score of the control class using the question and answer method was 11.31 or 47.13%. While the experimental class using the playing method is 20.31 or 84.63%. 3). The average score of the control class using storybook media through the question and answer method averaged 13.69 or 57.04%. Meanwhile, the experimental class that used visual media through play averaged 21.13 or 88.04%. Based on the results of the Univariate One-Way ANOVA test, it is known that the significance level is 0.05. Significance of test results  $p = 0.000$ , Significance of test results (sig) < level of significance (0.000 < 0.05), meaning that there are differences in children's expressive language skills between those who use media uaka through the playing method.

**Keywords:** *Effectiveness, utaka, play*

## PENDAHULUAN

Amanat UU RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 menyatakan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana dan proses belajar agar peserta didik secara aktif mengembangkan seluruh potensi dirinya untuk memiliki kesiapan untuk pendidikan selanjutnya (Depdiknas 2003). Pendidikan sebaiknya dimulai sejak usia dini agar anak dapat mencapai perkembangannya secara optimal. Anak usia dini yang dimaksud adalah anak yang berada pada rentan usia 0-6 tahun (Depdiknas 2003).

Dhieni (2010: 3.6), menyatakan kemampuan bicara setiap anak dapat terstimulasi secara optimal apabila lingkungan dan orang terdekat memberikan stimulasi dengan cara yang dipahami oleh anak. Berbicara bukan sekedar pengucapan kata atau bunyi, tetapi berbicara merupakan suatu alat mengekspresikan, menyatakan, menyampaikan, atau mengkomunikasikan pikiran, ide, maupun perasaan

Kesimpulan dari pendapat tersebut diatas dapat diketahui bahwa bahasa berperan sangat penting karena dapat membantu seorang anak untuk berhubungan dengan orang lain dan berinteraksi dengan lingkungannya. Bahasa sebagai salah satu aspek perkembangan yang harus dikembangkan pada anak usia 5 sampai 6 tahun karena bahasa merupakan media berkomunikasi dengan yang lain agar anak dapat menjadi bagian dari kelompok sosialnya.

Kemampuan berbahasa (language arts, language skills) dalam kurikulum di sekolah biasanya mencakup empat segi, yaitu: 1. Ketrampilan menyimak/ mendengarkan (listening skills), 2. Ketrampilan berbicara (speaking skills), 3. Ketrampilan membaca (reading skills), 4. Ketrampilan menulis (writing skills). Keempat ketrampilan berbahasa erat sekali berhubungan antara satu dengan yang lain (Tarigan 2015:2).

Kemampuan berbahasa pada umumnya dibedakan menjadi dua yaitu bahasa ekspresif dan bahasa reseptif. Menurut Gunarti (2014: 35) bahwa bahasa ekspresif adalah bahasa yang dinyatakan. Dijelaskan pula oleh Dhieni (2010: 1.19) yang menyatakan bahwa bahasa ekspresif adalah berbicara dan menuliskan informasi untuk dikomunikasikan kepada orang lain dan Bahasa reseptif adalah mendengarkan dan membaca informasi.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa kedua kemampuan berbahasa tersebut sangat penting dan harus dimiliki oleh setiap individu, anak yang memiliki perkembangan bahasa yang baik, memiliki kesesuaian antara apa yang dimengerti (bahasa reseptif) dengan apa yang mereka katakan (bahasa ekspresif)

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelompok B di TK Negeri Pembina Kecamatan warungasem, diperoleh data bahwa kemampuan berbahasa anak masih perlu ditingkatkan. Dari data pengamatan guru, peserta didik sangat sulit untuk bisa konsentrasi menyimak penjelasan atau cerita yang disampaikan guru, belum mampu menirukan kembali cerita yang baru saja disampaikan oleh guru dengan bahasa sederhana, belum mampu diajak tanya jawab untuk mengulas isi dan makna cerita yang disampaikan guru. Selain itu metode belajar yang biasa digunakan untuk kegiatan belajar berbahasa yaitu dengan cara bercerita, bercakap-cakap, dan tanya jawab dengan media buku cerita atau tanpa media. Metode dan media tersebut sangat membosankan bagi anak karena sering digunakan atau bersifat monoton.

Penggunaan media dalam pembelajaran sangat penting. Media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga memicu pikiran, perhatian, dan minat peserta didik sehingga proses belajar berlangsung (Sadiman, 2012: 90). Kegiatan belajar mengajar akan berlangsung dengan baik bila disertai dengan media pembelajaran.

Metode pembelajaran yang variatif akan menjadikan siswa lebih tertarik dan antusias dalam pembelajaran. Metode yang dapat diterapkan oleh guru pada pembelajaran di TK diantaranya bermain. Yolanda Fahrul ( 2020 ) menyatakan bahwa metode bermain dalam lingkaran dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak usia dini. Permainan bermain dalam lingkaran merupakan permainan yang mudah dipahami, mudah dilakukan dan mengandung pembelajaran yang dapat menstimulasi kemampuan kognitif anak.

Handayani ( 2012 ) menyatakan bahwa dengan menggunakan permainan ular tangga dapat meningkatkan kemampuan berhitung anak di Taman Kanak-kanak Aisyiyah Simpang IV Lubuk Basung. Melalui permainan ular tangga dapat melatih anak dalam membilang. Permainan ular tangga dapat mengembangkan kemampuan berhitung anak dalam mengurutkan bilangan dengan benda-benda.

Berdasarkan uraian di atas , disimpulkan bahwa anak usia 5-6 tahun memiliki kecenderungan untuk tertarik

belajar dengan hal-hal yang baru yang tentunya pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Dalam penelitian ini peneliti ingin menguji keefektifan metode bermain dengan media UTAKA dalam pembelajaran ketrampilan berbahasa pada anak kelompok B di TK Negeri Pembina Kecamatan Warungasem Batang yang bisa menjadi solusi dan diharapkan efektif terhadap kemampuan berbahasa ekspresif peserta didik.

Pemanfaatan utaka melalui metode bermain dipilih karena merupakan salah satu alternatif dan juga solusi yang ditawarkan yaitu dengan mengemas kegiatan pembelajaran yang lebih menarik, sehingga anak lebih antusias, aktif, semangat dan terampil dalam hal pengembangan bahasa pada anak.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif yang dirancang untuk menguji hipotesis berdasarkan data yang telah dikumpulkan sesuai dengan teori dan konsep sebelumnya. Penelitian kuantitatif adalah suatu penelitian yang dilakukan dengan menggunakan pendekatan deduktif induktif yang diawali dari suatu kerangka teori, gagasan para ahli, ataupun pemahaman peneliti berdasarkan pengalamannya yang kemudian mengembangkannya menjadi permasalahan beserta solusi/pemecahannya yang diajukan untuk memperoleh pembenaran dalam bentuk dukungan data empiris di lapangan.

Jenis penelitian ini adalah kuasi eksperimen (Quasi Experimental Research) dengan desain posttest only control design. Ada dua jenis kelompok dalam penelitian kuasi eksperimen yaitu kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Desain penelitian kuasi eksperimen posttest only control design ini menekankan dengan perbandingan perlakuan antara kedua kelompok yaitu kelompok kontrol dengan kelompok eksperimen. Kelompok eksperimen adalah kelompok yang diberikan treatment/perlakuan khusus, dalam penelitian ini media utakamelalui metode bercerita dan sosiodrama (sebagai variabel bebas) sedangkan kelompok kontrol tidak mendapat treatment/perlakuan khusus, tidak menggunakan media utakahanya menggunakan buku cerita dengan metode tanya jawab.

Teknik pengumpulan data adalah metode yang digunakan oleh peneliti untuk memperoleh data yang dibutuhkan, sedangkan instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Sugiyono (2018:166) menambahkan dalam penggunaan teknik pengumpulan data, peneliti memerlukan instrumen yaitu alat bantu agar dalam pengerjaan pengumpulan data menjadi lebih mudah. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

### **1. Dokumentasi**

Data dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini yakni data kemampuan berbahasa anak. Selain data nilai anak, juga terdapat data dokumentasi berupa foto atau rekaman saat pembelajaran di kelas, foto-foto media pembelajaran yang digunakan oleh anak dan guru, dan foto anak saat mengikuti pembelajaran.

### **2. Observasi**

Peneliti dalam melakukan pengumpulan data menggunakan teknik observasi dengan menggunakan instrumen yang telah disiapkan sebelumnya oleh peneliti. Observasi dilakukan dengan mengamati proses pembelajaran dan media pembelajaran yang digunakan oleh guru dan anak.

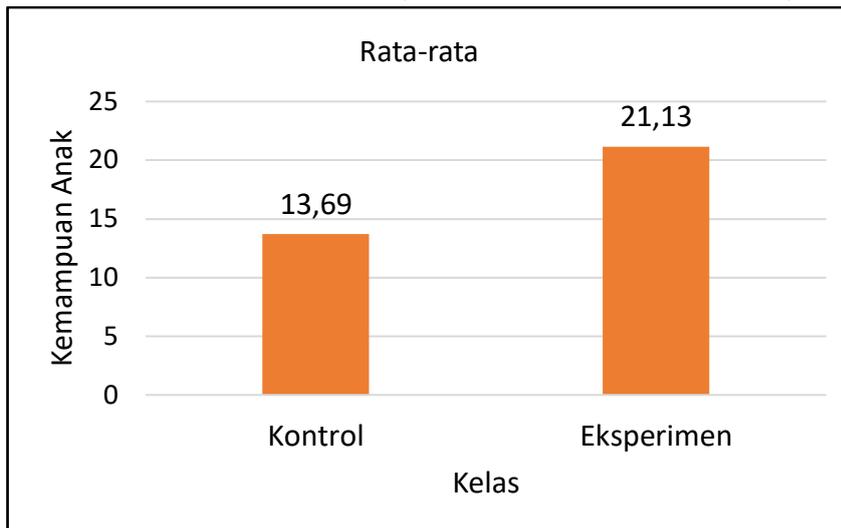
## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada penelitian ini menunjukkan bahwa kemampuan bahasa Ekspresif di kelas kontrol dan eksperimen memiliki perbedaan pada proses dan penggunaan media pembelajaran. Pembelajaran menggunakan media Utaka melalui metode bermain di kelas eksperimen hasilnya lebih baik dari pada pembelajaran dengan menggunakan media buku cerita melalui metode tanya jawab di kelas kontrol. Ada perbedaan rata-rata hasil kemampuan bahasa Ekspresif anak usia 5-6 tahun Tk Pembina Kecamatan Warungasem sebelum dan setelah treatment/perlakuan dalam pembelajaran.

Hasil penskoran kelas kontrol yang menggunakan media buku cerita melalui metode tanya jawab dan bercakap-cakap skor rata-ratanya sebesar 13,69 atau 57,04 %. Sedangkan kelas eksperimen yang menggunakan media Utakamelalui metode bermain rata-ratanya 21,13 atau 88,04 %. Hal tersebut menunjukkan bahwa ada peningkatan rata-rata pada kelas eksperimen yang menggunakan media Utaka melalui metode bercerita dan sosiodrama.

Berdasarkan dari hasil uji Univariate One-Way ANOVA diketahui bahwa Taraf signifikansi 0,05. Sigifikansi hasil uji  $p = 0,000$ , Signifikansi hasil uji ( $\text{sig} < \text{taraf signifikansi}$  ( $0,000 < 0,05$ ), maka  $H_0$  ditolak artinya ada perbedaan kemampuan bahasa Ekspresifanak antara yang menggunakan media Utakamelalui metode bercerita dan sosiodrama.

Berikut disajikan grafik skor rata-rata kemampuan berbahasa Ekspresifanak usia 5-6 tahun di TK PEMBINA KECAMATAN WARUNGASEMPada kelas kontrol dan kelas eksperimen.



Grafik skor rata-rata kemampuan berbahasa Ekspresifanak usia 5-6 tahun di Tk Pembina Kecamatan Warungasempada Kelas Kontrol Dan Kelas Eksperimen.

Berdasarkan Grafik skor rata-rata kemampuan berbahasa Ekspresifpada kelas eksperimen menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media Utaka melalui metode bermain pada proses pembelajaran memiliki kategori efektif terhadap kemampuan ekspresif anak. Metode pembelajaran bermain merupakan salah satu cara yang ditempuh untuk mewujudkan pembelajaran yang lebih aktif dan efektif, sehingga dapat meningkatkan partisipasi peserta didik dalam belajar. Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam menerapkan metode bermain dalam pembelajaran adalah 1) Aturan permainan yang jelas dan dimengerti anak . 2) Menggunakan Bahasa yang sederhana. 3) Biarkan anak mengembangkan kreativitas mereka. 4) Permainan yang menyenangkan

Agar pelaksanaan metode bermain ini dapat berjalan dengan baik, maka perlu dilakukan langkah-langkah yang berkaitan dengan persiapan yang meliputi penetapan topik atau masalah pokok dan tujuannya, peranan yang harus dimainkan oleh masing-masing peserta didik, dan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya. Sedangkan pelaksanaannya dilakukan oleh kelompok anak yang memerankan permainan, mengikuti dengan penuh perhatian, memberikan bantuan, dorongan, serta diskusi tentang pelaksanaan simulasi yang didalamnya dibahas tentang berbagai aspek yang terkait dengan simulasi untuk dilakukan perbaikan, laporan, saran dan sebagainya untuk kemudian disimpulkan.

Utaka adalah media yang mudah digunakan untuk bermain . Pada media ini kita dapat melihat gambar dan kata yang menarik perhatian anak . Sriningsih (2021) menjelaskan bahwa permainan ular tangga dapat diberikan untuk anak usia 5-6 tahun dalam rangka menstimulasi berbagai bidang pengembangan seperti kognitif ,bahasa dan sosial. Keterampilan berbahasa yang dapat distimulasi melalui permainan ini misalnya kosa kata naik-turun, maju-mundur, ke atas ke bawah dan lain sebagainya

Guru sebagai pendidik memegang peranan penting untuk terus mengasah, mengasah, dan mengasuh kemampuan bahasa anak dengan berbagai media yang menarik dan kreatif dalam sebuah media yang digunakan pada media utaka. Guru juga dapat memberikan motivasi, trik, dan reward/penghargaan kepada anak didik.

Respon anak terhadap pembelajaran menggunakan media utaka menunjukkan bahwa anak sangat senang, antusias, dan makin bersemangat dalam melakukan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Rakhmat (Sari dan Linda, 2020) respon adalah suatu kegiatan (activity) dari organisme itu bukanlah semata-mata suatu gerakan yang positif, setiap jenis kegiatan (activity) yang ditimbulkan oleh suatu perangsang dapat

juga disebut respon. diartikan bahwa respon merupakan bentuk berupa tanggapan yang dihasilkan dari proses penangkapan dan pengolahan alat indera manusia, proses penangkapan lewat alat indera itu kemudian diolah oleh perasaan yang dirasakan maupun proses berfikir, kemudian terbentuklah sebuah tanggapan.

Berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui bahwa pada pembelajaran menggunakan media utaka melalui metode bermain dapat merangsang kemampuan bahasa ekspresif pada anak. Hal terlihat bahwa anak lebih baik dalam menyebutkan berbagai benda serta nama berbagai tempat, anak mampu menceritakan pengalaman pribadinya, anak bisa menyebutkan kata kerja seperti duduk, berdiri, berbaring, tidur, berlari, naik, turun, bisa menyebutkan macam-macam bentuk, ukuran dan warna, mampu berbicara dengan menggunakan kata keterangan tempat dan waktu, anak juga dapat mengungkapkan perasaan, memunculkan ide baru dalam memerankan tokoh cerita, memperagakan peran seperti pada gambar serta anak mampu membangun komunikasi yang aktif dengan yang lainnya. Hal tersebut senada dengan penelitian yang dilakukan oleh Azizah (2013) yang menyimpulkan bahwa keterampilan bahasa (lisan) pada anak usia 5-6 tahun lebih tinggi dengan mengimplementasikan metode bermain makro dibandingkan dengan ketrampilan bahasa dengan metode bermain mikro. Sejalan dengan pendapat Fauzani (2016) dalam penelitiannya menyimpulkan bahwa ada pengaruh model pembelajaran sentra bermain peran terhadap kemampuan bahasa ekspresif untuk anak kelompok B.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dengan analisis data dan pengujian hipotesis serta pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa :

Pembelajaran dengan media Utaka efektif terhadap kemampuan berbahasa Ekspresif anak usia 5-6 Tahun di Tk Pembina Kecamatan Warungasem. Hal tersebut dibuktikan bahwa skor rata-rata kelas kontrol yang menggunakan media buku cerita sebesar 17,25 atau 71,88 %. Sedangkan kelas eksperimen yang menggunakan media Utaka rata-ratanya 20,88 atau 87 %. Hal tersebut menunjukkan bahwa ada peningkatan rata-rata pada kelas eksperimen yang menggunakan media Utaka. Selain itu hasil uji independent sampel t-test pada uji hipotesis diperoleh skor signifikansi sebesar 0,000 (kurang dari 0,005) yang berarti bahwa Utaka efektif terhadap kemampuan berbahasa Ekspresif anak usia 5-6 tahun.

Pembelajaran dengan metode bermain efektif terhadap kemampuan berbahasa Ekspresif anak usia 5-6 tahun di Tk Pembina Kecamatan Warungasem. Hal ini terbukti dari hasil peskoran, skor rata-rata kelas kontrol yang menggunakan metode tanya jawab sebesar 11,31 atau 47,13 %. Sedangkan kelas eksperimen yang menggunakan metode bermain rata-ratanya 20,31 atau 84,63 %. Selain itu, hasil uji independent sampel t-test menunjukkan skor signifikansi sebesar 0,000 (kurang dari 0,005). Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan metode bermain efektif terhadap kemampuan berbahasa Ekspresif anak usia 5-6 tahun di TK PGRI.

Pembelajaran dengan media Utaka melalui metode bermain efektif terhadap kemampuan berbahasa Ekspresif anak usia 5-6 tahun di Tk Pembina Kecamatan Warungasem. Hasil peskoran kelas kontrol yang menggunakan media buku cerita melalui metode tanya jawab skor rata-ratanya sebesar 13,69 atau 57,04 %. Sedangkan kelas eksperimen yang menggunakan media Utaka melalui metode bermain rata-ratanya 21,13 atau 88,04 %. Hal tersebut menunjukkan bahwa ada peningkatan rata-rata pada kelas eksperimen yang menggunakan media Utaka melalui metode bercerita dan sosiodrama. Berdasarkan dari hasil uji Univariate One-Way ANOVA diketahui bahwa Taraf signifikansi 0,05. Signifikansi hasil uji  $p = 0,000$ , Signifikansi hasil uji (sig) < taraf signifikansi (0,000 < 0,05), artinya ada perbedaan kemampuan bahasa Ekspresif anak antara yang menggunakan media Utaka melalui metode bercerita dan sosiodrama.

## DAFTAR PUSTAKA

- Christianti, M. (2007). Anak dan Bermain. *Jurnal Club Prodi PGTK UNY*, 1, 3-4.
- Yuniati, S., & Rohmadheny, P. S. (2020). Bermain peran: Sebuah metode untuk meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 60-69.
- Amri, N. A. (2017). Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Kemampuan Komunikasi (Bahasa Ekspresif) Anak Taman Kanak-Kanak Raudhatul Athfal Alauddin Makassar. *Jurnal Ilmu Pendidikan, Keguruan, dan Pembelajaran*, 1(2), 105-110.

- Larasari, P. A., Bachtiar, I. G., & Jaya, I. (2021). Meningkatkan kemampuan bahasa ekspresif pada anak dengan autisme melalui media lotto bergambar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Khusus*, 9(1), 105-112.
- Winangun, G., Sagala, A. C. D., & Karmila, M. (2022). Efektivitas Metode Modelling Simbolik Terhadap Kemampuan Bahasa Ekspresif Anak Usia Dini. *Jurnal Smart Paud*, 5(2), 53-59.
- Yensy, N. A. (2020). Efektifitas pembelajaran statistika matematika melalui media whatsapp group ditinjau dari hasil belajar mahasiswa (masa pandemik Covid 19). *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia*, 5(2), 65-74.
- Akhyar, F. (2019). Perkembangan pragmatik dalam pemerolehan bahasa anak. *Ksatra: Jurnal Kajian Bahasa dan Sastra*, 1(1), 75-86.
- Jafar, F. S., & Satriana, M. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Sentra Dalam Pengembangan Kecerdasan Bahasa Ekspresif Anak Usia Dini. *Jurnal Psikologi TALENTA*, 4(1), 51-59.
- Hernawati, T. (2007). Pengembangan kemampuan berbahasa dan berbicara anak tunarungu. *Jurnal JASSI\_anakku*, 7(1), 101-110.
- Susanti, M. E. (2018). *Upaya Dalam Mengembangkan Bahasa Ekspresif Melalui Metode Bercerita Pada Anak Usia Dini Di TK Assalam 2 Pulau Singkep Bandar Lampung* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Handayani, S. (2012). Peningkatan Kemampuan Berhitung Anak Melalui Permainan Ular Tangga di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Simpang IV Agam. *Jurnal Ilmiah Pesona PAUD*, 1(3).
- Dewi, A. I. R., Putra, D. K. N. S., & Wirya, N. (2016). Penerapan Metode Bermain Melalui Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Kelompok A. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 4(2).
- Maqdalena, E., & Widiastuti, A. A. (2018). Meningkatkan Kemampuan Simbol Huruf Melalui Permainan Ular Tangga pada Anak Usia 5-6 Tahun di Desa Dukuh Krajan RT 09 RW 01 Kelurahan Dukuh Kecamatan Sidomukti Kota Salatiga. *Satya Widya*, 34(2), 125-137.