

**EFEKTIVITAS BERMAIN DADU HURUF DALAM
MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN
PADA AUD DI KELOMPOK A TK NEGERI SATU ATAP
DAWUAN DESA DAWUAN KECAMATAN TENGAH TANI
KABUPATEN CIREBON**

SKRIPSI

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat
untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
pada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini



Oleh :

DEWI APRILLIANY

NIM : 2015.4.3.1.00358

**FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM
BUNGA BANGSA CIREBON
TAHUN 2019**

NOTA DINAS

Kepada Yth.

Dekan Tarbiyah

IAI Bunga Bangsa Cirebon

di

Cirebon

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Setelah melakukan bimbingan, telaah, arahan, dan koreksi terhadap penulisan skripsi dari Dewi Aprilliany Nomor Induk Mahasiswa 2015.4.3.00358, berjudul “**Efektivitas Bermain Dadu Huruf dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan pada AUD di Kelompok A TK Negeri Satu Atap Dawuan Desa Dawuan Kecamatan Tengah Tani Kabupaten Cirebon**”. Bahwa skripsi tersebut dapat diajukan kepada Dekan Tarbiyah untuk dimunaqosahkan.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Pembimbing I,

Pembimbing II

Eman Sulaeman, M.Ag.

Omah Rochmah, S.Pd.AUD.MM.

NIDN. 2123088401

NIDN. 2112046301

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “ **Efektivitas Bermain Dadu Huruf dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan pada AUD di Kelompok A TK Negeri Satu Atap Dawuan Desa Dawuan Kecamatan Tengah Tani Kabupaten Cirebon**”, beserta isinya adalah benar benar karya sendiri, dan saya tidak melakukan penjiplakan atau mengutip yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku dalam masyarakat akademik.

Atas pernyataan di atas, saya siap menanggung resiko atau sanksi apapun yang dijatuhkan kepada saya sesuai dengan peraturan yang berlaku, apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan, atau ada klaim terhadap keaslian karya saya ini.

Cirebon, Mei 2019

Yang membuat pernyataan,

DEWI APRILLIANY

NIM 2015.4.3.1.00358

PERSETUJUAN

**EFEKTIVITAS BERMAIN DADU HURUF DALAM MENINGKATKAN
KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN PADA AUD DI KELOMPOK
A TK NEGERI SATU ATAP DAWUAN DESA DAWUAN KECAMATAN
TENGAH TANI KABUPATEN CIREBON**

Oleh

DEWI APRILLIANY

NIM 2015.4.3.1.00358

Menyetujui,

Pembimbing I,

Pembimbing II,

Eman Sulaeman, M.Ag

Omah Rochmah, S.Pd.AUD.MM.

NIDN. 2123088401

NIDN. 2112046301

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul “**Efektivitas Bermain Dadu Huruf dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan pada AUD di Kelompok A TK Negeri Satu Atap Dawuan Desa Dawuan Kecamatan Tengah Tani Kabupaten Cirebon**”.oleh **Dewi Aprilliany** NIM 2015.4.3.1.00358, telah diajukan dalam Sidang Munaqosah Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Bunga Bangsa Cirebon pada tanggal...

Skripsi ini diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Bunga Bangsa Cirebon.

Cirebon, Juni 2019

Sidang Munaqosah

Ketua

Sekretaris

Merangkap Anggota

Merangkap Anggota

Dr. H. Oman Fathurohman, M.A

Drs. Sulaiman, M.MPd

NIDN. 8886160017

NIDN. 2118096201

Penguji I

Penguji II

Dr. H. Endang Saputra, M.Pd

Ahmad Fadholi, M.H.I

NIDK. 8805860018

NIDN. 2131128502

ABSTRAK

DEWI APRILLIANY NIM. 2015.4.3.1.00358 EFEKTIVITAS BERMAIN DADU HURUF DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN PADA AUD DI KELOMPOK A TK NEGERI SATU ATAP DAWUAN DESA DAWUAN KECAMATAN TENGAH TANI KABUPATEN CIREBON

Skripsi ini membahas tentang efektivitas bermain Dadu Huruf dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada AUD di kelompok A TK Negeri Satu Atap Dawuan Desa Dawuan Kecamatan Tengah Tani Kabupaten Cirebon dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan membaca permulaan, anak sulit untuk menyimak perkataan orang lain, mengenal perbendaharaan kata, mendengar dan membedakan bunyi – bunyian huruf vocal dan huruf konsonan, mengenal huruf awalan dan akhiran, memperkaya perbendaharaan kalimat sederhana. Hal ini diduga karena kurangnya media pembelajaran dalam mendukung proses belajar mengajar untuk mengembangkan kemampuan membaca permulaan pada AUD. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya efektivitas bermain Dadu Huruf dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada AUD di kelompok A TK Negeri Satu Atap Dawuan Kecamatan Tengah Tani Kabupaten Cirebon Tahun Pelajaran 2018 / 2019. Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif, metode eksperimen, dan desain *one group pre – test and post – test design* dengan menggunakan dokumentasi sebagai alat pengumpulan data tentang efektivitas bermain Dadu Huruf (X1) dan dokumentasi untuk mendapatkan data tentang kemampuan membaca permulaan pada AUD (X2). Sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah sampel jenuh dimana jika populasi kurang dari 30 anak. Data hasil penelitian yang terkumpul kemudian dianalisis dengan menggunakan teknik analisis deskriptif data sebelum dan sesudah perlakuan dengan tabel konversi persentase untuk menentukan tingkat kemampuan membaca permulaan. Kemudian tabulasi data penelitian diolah dengan melakukan analisis statistik inferensial yaitu Uji Beda rerata dengan rumus Uji t untuk mendapatkan jawaban dari pernyataan penelitian. Selanjutnya, hasil dari perhitungan statistik dengan uji t didapatkan hasil bahwa adanya perbedaan kemampuan membaca permulaan pada AUD sebelum dan sesudah perlakuan bermain Dadu Huruf. Hal ini ditunjukkan $t_{hitung} 12,20 \leq 2,228 t_{tabel}$ dengan taraf signifikan 5% yang berarti pernyataan H_0 ditolak, maka dalam hal ini dapat berarti signifikan. Penerapan bermain Dadu Huruf diharapkan dapat memberikan nilai tambah bagi peserta didik di sekolah. Dengan bermain Dadu Huruf ini diharapkan akan mempermudah peserta didik dalam proses pembelajaran membaca permulaan. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi informasi dan bahan masukan bagi kegiatan belajar mengajar ditingkat TK terutama dalam perkembangan bahasa.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah –Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “ Efektivitas Bermain Dadu Huruf dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan pada AUD di Kelompok A TK Negeri Satu Atap Dawuan Desa Dawuan Kecamatan Tengah Tani Kabupaten Cirebon”.

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis banyak mendapatkan bantuan dari pihak berupa bimbingan, saran, nasehat dan juga motivasi baik dalam bentuk moril maupun materil. Maka pada kesempatan ini penulis ingin mencapkan terima kasih yang sebesar – besarnya kepada :

1. Bapak Drs. H. A Basuni, M.Ag, selaku Ketua Yayasan Pendidikan Bunga Bangsa Cirebon.
2. Bapak Dr. H. Oman Fathurrohman, MA., selaku Rektor Institut Agama Islam Bunga Bangsa Cirebon yang memberikan kesempatan untuk menuntut ilmu di IAI BBC.
3. Bapak Drs. Sulaiman, M.M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah yang telah memberikan ijin dan kesempatan untuk mengadakan penelitian.
4. Ibu Ulfiyah, M.Pd.I, selaku Ketua Prodi PIAUD (Pendidikan Islam Anak Usia Dini)
5. Bapak Eman Sulaeman. M.Ag, selaku pembimbing I yang telah membimbing, mengarahkan dan memberikan saran dalam penyusunan skripsi ini.
6. Ibu Omah Rohmah, M.Pd selaku pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, arahan dan petunjuk selama penyusunan skripsi ini hingga selesai.

7. Bapak dan Ibu Dosen Institut Agama Islam Bunga Bangsa Cirebon yang telah memberikan ilmu dan wawasan yang bermanfaat selama penulis menempuh perkuliahan.
8. Ibu Hj. Tati Suryati, S.Pd,AUD selaku PLT Kepala TK Negeri Satu Atap Dawuan.
9. Para pendidik dan tenaga pendidikan di TK Negeri Satu Atap Dawuan, yang telah membantu penelitian penulis dari awal sampai akhir.
10. Orang tua dan suami terkasih yang selalu memberikan nasehat, motivasi dan doa.
11. Teman – teman istimewa PIAUD kelas A 2015 atas kekeluargaan, persahabatan dan kebersamaan selama masa kuliah menjadi pengalaman hidup tak terlupakan.

Semoga segala bantuan dan kebaikan tersebut mendapat limpahan balasan dari Allah SWT. Akhirnya penyusun berharap semoga skripsi ini dapat berguna dan bermanfaat bagi pembaca. Amin.

Cirebon, Juni 2019

Penyusun

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL COVER

HALAMAN NOTA DINAS.....	i
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
ABSTRAK.....	v
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	xi

DAFTAR TABEL

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

BAB I PENDAHULUAN

A Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	8
C. Pembatasan Masalah.....	8
D. Perumusan Masalah.....	9
E. Tujuan Penelitian.....	9
F. Kegunaan Penelitian	10

BAB II LANDASAN TEORITIK

A. Deskripsi Teoritik	
1. Permainan Dadu Huruf	
a. Pengertian permainan Dadu Huruf.....	12
b. Prosedur permainan Dadu Huruf.....	13
c. Manfaat permainan Dadu Huruf dalam mengembangkan kemampuan berbahasa.....	13
2. Membaca Permulaan	
a. Pengertian membaca permulaan.....	14
b. Indikator membaca permulaan.....	15
c. Hubungan bermain dadu huruf dengan membaca permulaan pada AUD.....	16
B. Hasil Penelitian yang Relevan.....	16
C. Kerangka Berpikir.....	17
D. Hipotesis Penelitian.....	20

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Desain Penelitian	
1. Metode Penelitian.....	21
2. Desain Penelitian.....	21
B. Tempat dan waktu penelitian	
1. Tempat penelitian.....	22

2. Waktu Penelitian.....	23
C. Populasi dan sample	
1. Populasi.....	24
2. Sampel.....	24
D. Teknik Pengumpulan Data.....	25
E. Teknik Analisis Data	
1. Analisis Deskriptif.....	27
2. Uji homogenitas data.....	33
3. Uji statistik inferensial (Uji Beda rerata).....	34
F. Hipotesis Statistik.....	37

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data	
1. Gambaran tentang hasil kemampuan membaca permulaan anak sebelum menggunakan Bermain Dadu Huruf (Variabel X1).....	41
2. Gambaran tentang Hasil Kemampuan Membaca permulaan anak setelah menggunakan Bermain Dadu Huruf.....	43
B. Pengujian Persyaratan Analisis dan Pengajian Hipotesis	
1. Uji Normalitas Distribusi Data.....	44
2. Uji Homogenitas Data.....	51
C. Analisis Statistik Inferensial	
1. Membuat Tabulasi Data hasil Penelitian.....	53
2. Membuat Tabel Penolong.....	54

3. Menentukan Standar Deviasi.....	55
4. Menentukan Standar Error Mean Different.....	55
5. Menentukan Nilai t_{hitung}	56
6. Menentukan t_{tabel}	56
7. Melakukan Pengujian Hipotesis.....	56
8. Membuat Kurva Normal.....	57
D. Uji Gain	58
E. Pembahasan Hasil Penelitian.....	59
F. Keterbatasan Penelitian.....	60

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan.....	61
B. Saran.....	62

DAFTAR PUSTAKA.....	63
----------------------------	-----------

LAMPIRAN - LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

2.1 Kerangka Berfikir.....	19
3.1 Jadwal Kegiatan Penelitian.....	23
3.2 Daftar Anggota Sample.....	25
3.3 Kisi – Kisi Instrumen Membaca Permulaan.....	26
3.4 Data Kemampuan Membaca Permulaan pada AUD Sebelum / Sesudah Menggunakan Bermain Dadu Huruf.....	27
3.5 Konveksi Persentasi.....	29
3.6 Rubrik Penilaian Kemampuan Membaca Permulaan pada AUD Menggunakan Bermain Dadu Huruf.....	29
3.7 Tabel Penolong Kemampuan Membaca Permulaan pada AUD Sebelum / Sesudah Menggunakan Bermain Dadu Huruf.....	30
3.8 Tabulasi Data Hasil Penelitian.....	34
3.9 Tabel Penolong.....	35
3.10 Tabel Klasifikasi Gain.....	37
3.11 Tabel Penolong Uji Gain.....	37
4.1 Data hasil tes kemampuan membaca permulaan sebelum dan sesudah menggunakan bermain Dadu Huruf di Kelompok A TK Negeri Satu Atap Dawuan Kecamatan Tengah Tani Kabupaten Cirebon.....	40
4.2 Data hasil observasi kemampuan membaca permulaan sebelum menggunakan bermain Dadu Huruf di Kelompok A TK Negeri Satu Atap Dawuan Kecamatan Tengah Tani Kabupaten Cirebon.....	41

4.3	Data Hasil tes Kemampuan membaca permulaan sesudah menggunakan bermain Dadu Huruf di Kelompok A TK Negeri Satu Atap Dawuan Kecamatan Tengah Tani Kabupaten Cirebon.....	43
4.4	Tabel penolong kemampuan membaca permulaan sebelum menggunakan bermain Dadu Huruf.....	45
4.5	Tabel Liliefors untuk uji normalitas data pretest.....	47
4.6	Tabel penolong kemampuan membaca permulaan sesudah menggunakan Bermain Dadu Huruf.....	48
4.7	Tabel Liliefors untuk uji normalitas data posttest.....	49
4.8	Tabel tabulasi data hasil penelitisn.....	53
4.9	Tabel Penolong.....	54
4.10	Klasifikasi Gian.....	58
4.11	Langkah – langkah Uji Gian.....	58

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto :

“ Jangan ingat lelahnya belajar, tapi ingat buah manisnya yang bisa dipetik kelak ketika sukses”.

“ Ilmu yang bermanfaat adalah ilmu yang dibagikan untuk kemaslahatan orang banyak”.

“ Ilmu bukan hanya untuk masa muda tapi untuk semua seumur hidup”.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

PAUD merupakan singkatan dari Pendidikan Anak Usia Dini. Pada Undang – Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional disebutkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukandirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Jadi PAUD dapat diartikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Sementara itu anak dapat diartikan dengan individu yang belum dewasa. Sedangkan usia dini adalah rentang usia 0 hingga 6 tahun.

Menurut Isjoni secara sederhana mengartikan PAUD sebagai pendidikan bagi anak usia pra sekolah, di mana anak belum memasuki pendidikan formal¹

Ada empat fakta yang dapat menunjukkan betapa pentingnya PAUD, antara lain:

1. Anak usia dini hidup pada masa peka.

¹ Novan Ardy Wiyani, *Konsep Dasar PAUD*, (Yogyakarta: Gava Media, 2016), Cet I, h. 2

Proses perkembangan manusia secara utuh telah dimulai sejak janin dalam kandungan ibunya dan memasuki usia emas (*the golden age*) hingga usia 6 tahun.

2. Anak usia dini memiliki sel – sel otak yang harus di kembangkan.

Temuan neurosains mengungkapkan bahwa ketika lahir, sel – sel otak bayi berjumlah sekitar 100 miliar, tetapi belum saling berhubungan kecuali hanya sedikit, yaitu hanya sel – sel otak yang mengendalikan jantung, pernapasan, gerak refleks, pendengaran dan naluri hidup.

3. Anak usia dini merupakan generasi emas suatu bangsa.

Anak pada usia dini diberikan berbagai stimulasi edukatif. Mereka dibentuk dengan berbagai aktivitas, serta lebih utama dibentuk karakter dan sikap kemandiriannya.²

4. Anak di usia dini sedang melewati masa yang sangat menentukan masa depannya.

Masa usia dini merupakan masa paling penting untuk sepanjang kehidupannya, sebab masa usia dini adalah mas pembentukan pondasi dan dasar kepribadian yang akan menentukan pengalaman selanjutnya. Demikian pentingnya usia dini maka kebutuhan anak usia ini mutlak dipenuhi. Perubahan dalam dimensi akan mempengaruhi dimensi lainnya.

Dalam menunjang kegiatan pembelajaran di PAUD, hendaknya para pendidik diperlukan metode atau teknis pembelajaran yang menarik untuk diterapkan pada saat pembelajaran berlangsung yaitu metode bermain sangat tepat

² Ibid.,h. 7

untuk diterapkan karena menurut Kamus Bahasa Indonesia (KBBI) bermain didefinisikan sebagai melakukan sesuatu untuk bersenang-senang. Apapun tindakan, metode, cara atau jenisnya jika hal tersebut di lakukan untuk menyenangkan diri, dapat di sebut “ Bermain “. Bermain merupakan suatu aktivitas yang dapat dilakukan oleh semua orang, dari anak – anak hingga orang dewasa, tak terkecuali para penyandang cacat. Pada masa anak – anak bermain merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan dan cenderung harmonisasi sehingga seseorang cenderung bergairah. Kegairahan merupakan kebutuhn dasar yang hakiki. Bahkan, para ahli pendidikan mengatakan bahwa anak – anak identik dengan bermain karena hampir semua hidupnya tidak terlepas dari bermain. Menurut Agus Mahendra, Bermain dapat menimbulkan keriang, kelincahan, relaksasi dan harmonisasi sehingga seorang cenderung bergairah.³ Kegairahan dapat memudahkan timbulnya inspirasi sehingga anak – anak dapat dengan mudah melakukannya tanpa harus ada paksaan dan hambatan. Manfaat yang akan didapat dalam sebuah permainan. Masing – masing permainan memiliki kebermanfaatannya sesuai dengan jenis, metode dan caranya. Namun secara umum, kebermanfaatan bermain dalam disimpulkan sebagai berikut :

1. Aspek fisik

Bermain membutuhkan fisik yang sehat untuk melakukan gerakan – gerakan yang kecil dan besar, atau bahkan gerakan yang belum pernah dilakukan sama sekali. Dengan melakukan gerakan – gerakan tersebut, akan memiliki fungsi yang sama dengan olahraga yang kemudian membentuk tubuh menjadi sehat.

³ M. Thobroni, Fairuzul Muntaz, *Mendongkrak Kecerdasan Anak melalui Bermain dan Permainan*, (Jogjakarta: Katahati, 2011), cet 1 h. 42

2. Aspek perkembangan motorik kasar dan halus

Pada aspek ini, anak akan belajar membuat keputusan dan menyiasati suatu permainan sehingga memunculkan kecerdasannya yang akan berimplikasi pada keterampilannya anak. Jika anak sudah sering menyiasati atau mengambilkan suatu alternatif, dalam kehidupan kesehariannya, anak tidak akan mengalami kesulitan dalam menghadapi suatu masalah karena anak sudah terampil dan terlatih melalui permainan.

3. Aspek sosial

Anak belajar untuk berinteraksi dengan orang lain, menjalin hubungan dengan teman sebaya, belajar berbagi, mempertahankan hubungan, memecahkan masalah, bahkan juga belajar berpisah dari ibu atau pengasuhnya.

4. Aspek bahasa

Aspek bahasa disini adalah keterampilan anak dalam komunikasi verbal dan komunikasi sosial. Komunikasi verbal akan memberikan masukan kepada anak tentang kosakata yang belum dimiliki dari teman bermain tanpa disadari. Sementara komunikasi sosial membentuknya menjadi anak yang mudah bergaul dan memiliki banyak teman.

Al-Qur'an Surat Ar-Rahman Ayat 1-4.

الرَّحْمَنُ (١) عَلَّمَ الْقُرْآنَ (٢) خَلَقَ الْإِنْسَانَ (٣) عَلَّمَهُ الْبَيَانَ (٤)

1. (Tuhan) yang Maha pemurah,
2. Yang telah mengajarkan Al Quran.
3. Dia menciptakan manusia.

4. Mengajarnya pandai berbicara.⁴

Pada surah ar-Rahman ayat 1-4 ditegaskan disini bahwa yang menjadi subjek pendidikan adalah seorang manusia yang merupakan makhluk ciptaan Allah yang paling sempurna karena diberikan olehnya sesuatu yang tidak ia berikan kepada makhluk ciptaannya yang lain yakni akal yang mengangkat derajat manusia sehingga manusialah yang berhak menjadi subjek pendidikan baik bagi sesama ataupun bagi makhluk ciptaan Allah yang lainnya.

5. Aspek emosi dan kepribadian

Melalui bermain anak memiliki rasa percaya diri dan merasa dihargai. Anak akan berusaha melepaskan ketegangan yang dialaminya melalui permainan yang dilakukannya.

Perkembangan bahasa sangat penting bagi anak karena perkembangan bahasa dimulai sejak masa bayi yaitu tangisan bayi pada saat dilahirkan. Perkembangan bahasa sudah dimulai sejak dari masa bayi yaitu tangisan bayi pada saat dilahirkan. Seperti yang dikemukakan oleh Chomsky dan Mcneill.⁵ anak-anak sejak mulai mula sudah mempunyai kemampuan untuk berkembangnya bahasa. Bahasa adalah suatu bentuk komunikasi baik secara lisan maupun tulisan atau isyarat yang berdasarkan pada sistem dari simbol – simbol. Bahasa terdiri dari kumpulan kata – kata yang digunakan oleh orang beserta aturan – aturan untuk menyusun berbagai variasi dan mengkombinasikannya.

⁴<https://www.bacaanmadani.com/2018/01/tafsir-surat-ar-rahman-ayat-1-4.html>.diunduh pada 20 desember 2019 pukul 20.15

⁵ Ni Wayan Eka Suniantari, Ketut Pudjawan, Putu Rahayu Ujjanti, Penerapan Metode Bermain Berbantuan Media Dadu Huruf Untuk Meningkatkan Perkembangan Bahasa, *e – journal PG PAUD*,2, 2014,1-10.

Kemampuan yang diharapkan dapat dicapai anak 4 -5 tahun pada aspek perkembangan bahasa adalah mampu menggunakan bahasa untuk dipahami baik secara pasif maupun digunakan secara aktif untuk berkomunikasi secara efektif. Aspek pengembangan bahasa ini mencakup :

- a. Membedakan berbagai jenis suara
- b. Mengenal masing – masing bunyi huruf.
- c. Menyatakan dengan 6 -10 kata.
- d. Mengerti dan melaksanakan 1-2 perintah.
- e. Menjawab dengan kalimat lengkap.
- f. Menyebutkan nama benda, fungsi, serta sifatnya.
- g. Berbicara lancar dengan kalimat sederhana.
- h. Membuat sebanyak banyaknya kata dari suku kata awal yang disediakan.
- i. Bercerita tentang kejadian di sekitarnya.⁶

Berikut adalah beberapa hal yang menjadikan pentingnya kemampuan membaca permulaan pada AUD di di Kelompok A TK Negeri Satu Atap Dawuan Kecamatan Tengah Tani,

1. Anak – anak mengalami kesulitan untuk membaca huruf baik huruf vokal maupun huruf konsonan.
2. Anak mengalami kejenuhan dan kurangnya antusias untuk mengikuti pembelajaran khususnya bahasa.

⁶ B.E.F Montolalu,dkk, Bermain dan permainan anak, (Jakarta:Universitas terbuka, 2007)h. 6.5

3. Daya tangkap untuk membaca huruf begitu sulit di pahami oleh anak.

Mengingat pentingnya aspek perkembangan bahasa bagi anak, peneliti mencoba menyajikan suatu solusi atau cara yang tepat bagi para praktisi pendidikan anak usia dini dalam memberi pembelajaran bagi anak, yaitu melalui bermain Dadu Huruf. Permainan ini diharapkan membantu anak dalam mengembangkan kemampuan membaca permulaan pada AUD .

B. Identifikasi Masalah

Masalah penelitian yang diambil peneliti adalah “ Efektivitas Bermain Dadu Huruf dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan pada AUD di Kelompok A TK Negeri Satu Atap Dawuan Desa Dawuan Kecamatan Tengah Tani Kabupaten Cirebon. Di dalam kelas A terdapat 10 anak yang 8 diantaranya itu mengalami kesulitan untuk membaca huruf vocal dan huruf konsonan, mengalami kejenuhan dan kurangnya antusias untuk mengikuti pembelajaran khususnya bahasa, dan Daya tangkap untuk membaca huruf begitu sulit di pahami oleh anak. Hal ini disebabkan karenanya media pembelajaran yang kurang menarik.

C. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah penelitian ini, peneliti menguraikannya sebagai berikut :

1. Pemberian stimulus atau latihan yang tepat bagi anak usia dini pada aspek perkembangan bahasa.

2. Konsep aspek perkembangan bahasa untuk anak usia dini.
3. Bermain Dadu Huruf, guna meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada AUD.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, perumusan masalah ini sebagai berikut :

1. Seberapa tinggi kemampuan membaca permulaan sebelum menggunakan bermain Dadu Huruf di Kelompok A TK Negeri Satu Atap Dawuan Desa Dawuan Kecamatan Tengah Tani Kabupaten Cirebon. ?
2. Seberapa tinggi kemampuan membaca permulaan sesudah menggunakan bermain Dadu Huruf di Kelompok A TK Negeri Satu Atap Dawuan Desa Dawuan Kecamatan Tengah Tani Kabupaten Cirebon. ?
3. Seberapa besar perbedaan kemampuan membaca permulaan sebelum dan sesudah menggunakan bermain Dadu Huruf di Kelompok A TK Negeri Satu Atap Dawuan Desa Dawuan Kecamatan Tengah Tani Kabupaten Cirebon. ?

E. Tujuan Penelitian

1. Mendeskripsikan kemampuan membaca permulaan sebelum menggunakan bermain Dadu Huruf di Kelompok A TK Negeri Satu

Atap Dawuan Desa Dawuan Kecamatan Tengah Tani Kabupaten Cirebon.

2. Mendeskripsikan kemampuan membaca permulaan sesudah menggunakan bermain Dadu Huruf di Kelompok A TK Negeri Satu Atap Dawuan Desa Dawuan Kecamatan Tengah Tani Kabupaten Cirebon.
3. Mendeskripsikan perbedaan kemampuan membaca permulaan sebelum dan sesudah menggunakan bermain Dadu Huruf di Kelompok A TK Negeri Satu Atap Dawuan Desa Dawuan Kecamatan Tengah Tani Kabupaten Cirebon.

F. Kegunaan Penelitian

1. Manfaat Teoritis

1. Menambah khazanah keilmuan tentang teori kemampuan membaca permulaan Pada AUD.
2. Mengkokohkan pandangan – pandangan para ahli tentang adanya hubungan permainan Dadu Huruf dengan kemampuan membaca permulaan pada AUD.

2. Manfaat Praktis

1. Bagi orang tua penelitian ini berguna untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada AUD menggunakan bermain Dadu Huruf bagi anaknya.

2. Bagi guru paud penelitian ini berguna untuk menambah wawasan dan ilmu pengetahuan untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada AUD menggunakan bermain Dadu Huruf bagi peserta didiknya.
3. Untuk lembaga paud penelitian ini berguna untuk memberikan apresiasi dalam penerapan kualitas proses mengajar dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada AUD dengan bermain Dadu Huruf bagi lembaganya.

BAB II

Landasan Teori

A. Deskriptif Teoritis

a. Permainan Dadu Huruf

1. Pengertian permainan dadu huruf

Dadu berasal dari bahasa Yunani yaitu *datum*, bahasa perancis yaitu DE, dan bahasa Plural yaitu Dice yang berarti sesuatu yang diberikan atau dimainkan. Sedangkan secara harfiah dadu adalah objek yang kecil yang umumnya berbentuk kubus di gunakan untuk menghasilkan angka atau simbol acak. Permainan Dadu Huruf merupakan media pembelajaran yang pada umumnya berbentuk kubus yang dibuat dari kertas karton besar sesuai keinginan, pada setiap sisi kubus ditempel lambang huruf vocal dan konsonan.

Permainan Dadu Huruf dapat melatih kemampuan anak dalam mengenal berbagai macam lambang huruf vocal dan konsonan, penggabungan antar huruf vocal dan konsonan, mengingat dan menyebutkan huruf apa yang keluar dari lemparan dadu dan kelancaran dalam berbicara. Permainan Dadu Huruf merupakan permainan perorangan dengan jumlah pemain 2 – 4 orang dalam sekali jalan permainan, alat yang diperlukan dalam setiap sisinya berisi huruf yang berbeda – beda dan cara bermainnya sangat sederhana, cukup melambungkan dadu kemudian menyebutkan huruf apa yang muncul.

2. Prosedur permainan Dadu Huruf

Cara memainkan Dadu Huruf untuk pembelajaran membaca sangat mudah dilakukan hanya dengan cara melempar dadu tersebut lalu lihat permukaan atas dadu dan menyebutkan huruf apa yang muncul pada permukaannya. Permainan ini dapat dilakukan oleh anak secara berulang kali sesuai dengan pembelajaran yang dibutuhkan khususnya dalam pembelajaran membaca pada anak. Langkah pertama anak diajak menyebutkan semua huruf yang ada di setiap sisi dadu tersebut kemudian secara bergiliran anak mengambil dan melambungkan dadu ke atas, kemudian anak ditugaskan untuk mengamati dan menyebutkan huruf apakah yang muncul atau huruf apa yang berada pada sisi atas dadu. Setelah anak menjawab dengan benar maka anak ditanyakan bagaimana bentuk dari huruf tersebut dan bagaimana suara atau bunyi tersebut.

3. Manfaat permainan Dadu Huruf dalam mengembangkan kemampuan berbahasa

Pada permainan Dadu Huruf banyak aspek yang dikembangkan dalam permainan ini tetapi perkembangan yang paling ditekankan pada permainan ini adalah mengembangkan bahasa anak. Sejak lahir sebenarnya perkembangan bahasa anak sudah berkembang terlihat dari gerakan – gerakan yang ia lakukan dan tangisan yang ia keluarkan pada saat lahir itu merupakan bahasa untuk menunjukkan keinginannya dan mengkomunikasikan sesuatu dengan lingkungan atau orang – orang terdekatnya, karena bahasa merupakan alat komunikasi. Banyak cara

yang bisa digunakan dalam mengembangkan bahasa anak yang salah satunya adalah permainan Dadu Huruf. Pada permainan ini yang dimainkan adalah huruf huruf, sehingga dapat membantu anak dalam mengembangkan perkembangan bahasanya. Perkembangan bahasa yang terutama dikembangkan pada permainan adalah menambah kosa kata anak, namun aspek perkembangan bahasa lainnya pun bisa dikembangkan.

b. Membaca Permulaan

1. Pengertian membaca permulaan

Sebagai salah satu upaya mempersiapkan anak memasuki pendidikan dasar, banyak Taman Kanak – kanak memberikan pembelajaran bahasa seperti membaca kepada anak. Hal ini sesuai dengan pendapat Leorhardt (Dhieni, 2005) bahwa sangat penting mengajarkan membaca pada anak sejak dini, karena anak yang gemar membaca akan memiliki kebahasaan yang lebih tinggi.

Selain itu Thomson (Masitoh, 2005) juga menyatakan bahwa yang tepat dalam belajar membaca adalah saat anak duduk di Taman Kanak- kanak, pada masa ini rasa ingin tahu anak berkembang sehingga anak banyak melontarkan pertanyaan. Maka membaca perlu dikembangkan sejak Taman Kanak – kanak sebagai upaya menyiapkan anak memasuki pendidikan selanjutnya. Pembelajaran membaca di Taman Kanak – Kanak dikenal dengan istilah *early reading* atau membaca dini sesuai dengan pendapat Hartati (Depdiknas, 2000)

Membaca permulaan merupakan tahapan proses belajar membaca bagi siswa kelas awal. Menurut Darmiyanti Zuhdi dan Budiasih, “ kemampuan membaca yang di peroleh pada membaca permulaan akan sangat berpengaruh terhadap kemampuan membaca lanjut. “ sebagai kemampuan yang mendasari kemampuan berikutnya maka kemampuan membaca permulaan benar – benar memerlukan perhatian guru, membaca permulaan merupakan pondasi bagi pengajaran selanjutnya.

Menurut Darniyati dan Budiasih, yang perlu diperhatikan dalam evaluasi dalam membaca permulaan meliputi ketepatan menyuarakan tulisan, kewajaran intonasi, kelancaran, kejelasan, suara dan pemahaman isi bacaan. Menurut Rukayah, anak atau siswa dikatakan berkemampuan membaca jika dia dapat membaca lafal dan intonasi yang jelas, benar, dan wajar, serta lancar dalam membaca dan memperhatikan tanda baca. Pengajaran membaca permulaan lebih ditekankan pada pengembangan kemampuan dasar membaca. Siswa dituntut untuk menyuarakan huruf, suku kata, ata dan kalimat yang disajikan dalam bentuk tulisan ke dalam bentuk lisan.

2. Indikator membaca permulaan

Indikator perkembangan bahasa usia 4 – 5 tahun menurut STPPA adalah :

- a. Menyimak perkataan orang lain
- b. Mengenal perbendaharaan kata.

- c. Mendengar dan membedakan bunyi – bunyian huruf vocal dan huruf konsonan.
- d. Mengenal huruf awalan dan akhiran
- e. Memperkaya perbendaharaan kalimat sederhana

3. Hubungan bermain dadu huruf dengan membaca permulaan pada AUD

Bermain merupakan aktivitas yang memberikan kesenangan bagi anak, fleksibel dan merupakan suatu cerminan pertumbuhan anak dalam membangun suatu pengetahuan baru, mengembangkan seluruh potensi dari anak tersebut. Maka dari itu bermain dengan Dadu Huruf dapat memberikan kenyamanan dan kesenangan bagi anak dalam belajar. Permainan ini dapat mengembangkan aspek bahasa khususnya dalam meningkatkan membaca permulaan pada AUD karena bermain Dadu Huruf tidak mengalami penekanan atau paksaan yang timbul didalam dirinya dalam proses belajar.

B. Hasil Penelitian yang Relevan

Ni Wayan Eka Suniantari, Ketut Pudjawan, Putu Rahayu Ujjanti tahun 2014 dengan judul “ Penerapan Metode Bermain Berbantuan Media Dadu Huruf Untuk Meningkatkan Perkembangan Bahasa “. Hasil penelitiannya bahwa penerapan metode berbantuan Media Dadu Huruf dapat meningkatkan perkembangan bahasa anak di TK Widya Kumara Singaraja yaitu sebesar 12 %. Hal ini terlihat dari peningkatan rata – rata persentase perkembangan bahasa pada

anak di siklus I sebesar 71 % yang tergolong pada kriteria sedang menjadi 83 % pada siklus II, yang berada pada kriteria tinggi.

Dian Krisnayanti tahun 2016 dengan judul “ Mengembangkan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Permainan Lempar Dadu Huruf Pada Anak Kelompok Bermain Nusa Indah Desa Kedungrejo Kecamatan Mengaluh Kabupaten Jombang Tahun Pelajaran 2015 / 2016 “. Hasil penelitian dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak melalui permainan lempar Dadu Huruf berkembang dari pra tindakan sebesar 47,5 %, siklus I sebesar 53,34% dengan nilai peningkatan sebesar 5,84%, siklus ke II sebesar 71,67% dengan nilai peningkatan antara siklus II sebesar 71,67% dengan nilai peningkatan antara siklus I dan II sebesar 18,33% dan siklus III sebesar 85, 84% dengan nilai peningkatan 14,17%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kegiatan permainan lempar Dadu Huruf dalam upaya mengembangkan kemampuan membaca permulaan anak di Kelompok Bermain Nusa Indah Desa Kedungrejo Kecamatan Mengaluh Kabupaten Jombang dikatakan berhasil. Dari sejumlah penelitian yang ada di atas, penelitian yang saya lakukan termasuk penelitian yang baru.

C. Kerangka Berpikir

Pada awal penelitian di kelompok A TK Negeri Satu Atap Dawuan Kecamatan Tengah Tani, peneliti menemukan kurangnya efektif dalam pembelajaran bahasa pada AUD khususnya dalam kemampuan membaca

permulaan, kurangnya media pembelajaran dapat mempengaruhi ketertarikan anak dalam mengikuti pembelajaran tersebut.

Peneliti penelusuri kemampuan membaca permulaan pada kelompok A TK Negeri Satu Atap Dawuan Kecamatan Tengah Tani masih banyak yang belum mengenal huruf, mereka kesulitan dalam menghafal bentuk huruf dan bunyi huruf tersebut. Anak dapat mengikuti ucapan dari guru tetapi anak juga cepat lupa ketika harus menyebutkan kembali huruf – huruf yang telah diberikan.

Maka dari itu peneliti menyimpulkan dan mencoba membuat media Dadu Huruf, karena media ini dapat menarik perhatian anak, anak dapat memainkan sesuka hati tanpa adanya paksaan dan tekanan ketika belajar. Anak anak merasa sangat senang dan seolah sedang bermain sehingga cepat menghafal bentuk dan bunyi dari huruf huruf tersebut.

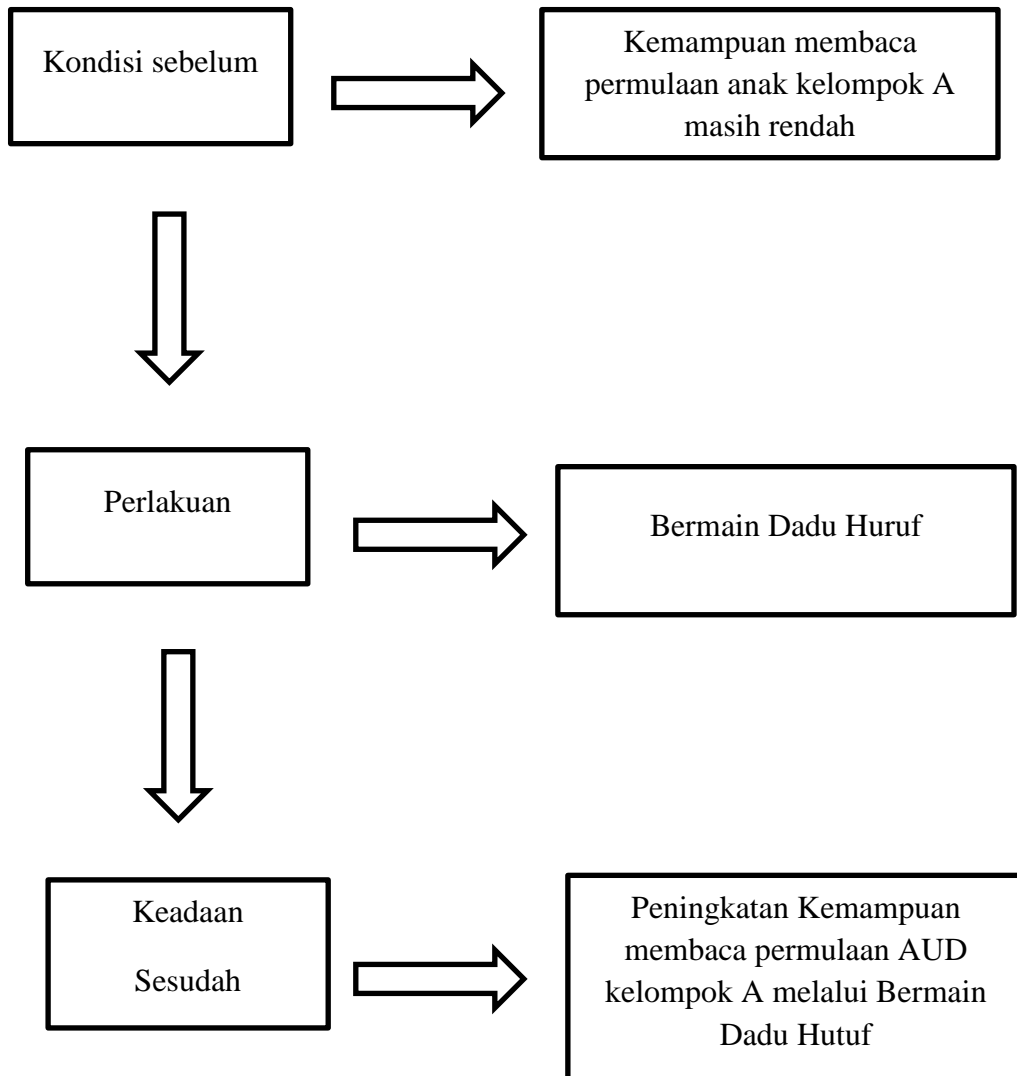
Prosedur permainan Dadu huruf sangatlah menyenangkan, anak dapat melemparkan dadu secara berulang ulang kemudian menyebutkan huruf di bagian permukaan atas dadu.

Ketika bermain Dadu Huruf itu sudah dilakukan secara berulang ulang, peneliti menemukan peningkatan dalam aspek bahasa khususnya kemampuan membaca permulaan. Anak lebih cepat dalam menghafal bentuk huruf serta bunyi huruf. Maka dari itu peneliti menggunakan penelitian ini, “Efektivitas Bermain Dadu Huruf Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Pada AUD di Kelompok A TK Negeri Satu Atap Dawuan Kecamatan Tengah Tani Kabupaten Cirebon Tani.”

Berikut bagan kerangka berpikir penelitian :

2,1

Desain Kerangka Berpikir Penelitian



D. Hipotesis Penelitian

Ho = Tidak dapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan membaca permulaan kelompok A TK Negeri Satu Atap Dawuan Kecamatan Tengah Tani sebelum dan sesudah menggunakan bermain Dadu Huruf.

Ha = Terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan membaca permulaan kelompok A TK Negeri Satu Atap Dawuan Kecamatan Tengah Tani sebelum dan sesudah menggunakan bermain Dadu Huruf.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Desain Penelitian

1. Metode Penelitian

Paradigma penelitian yang digunakan peneliti yaitu penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode atau teknik penelitian eksperimen. Menurut Sugiyono “ penelitian eksperimen adalah penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang dikendalikan. Beberapa pengertian penelitian eksperimen menurut para ahli yaitu :

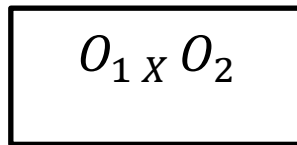
- a. Gay menyatakan bahwa metode penelitian eksperimental merupakan satu - satunya metode penelitian yang dapat menguji secara benar hipotesis menyangkut hubungan kausal (sebab akibat). Dalam penelitian eksperimen dilakukan manipulasi paling sedikit satu variabel, mengontrol variabel lain yang relevan dan mengobservasi efek atau pengaruhnya terhadap satu atau lebih variabel terkait.
- b. Kerlinger menambahkan definisi eksperimen sebagai suatu penelitian ilmiah dimana peneliti memanipulasi dan mengontrol satu atau lebih variabel bebas dan melakukan pengamatan terhadap variabel – variabel terikat untuk menemukan variasi yang muncul bersamaan dengan manipulasi terhadap variabel bebas tersebut.

2. Desain Penelitian

Desain penelitian eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain penelitian *one group pre – test and pos – test design* yaitu membandingkan

sebelum dan sesudah menggunakan bermain Dadu Huruf dalam kemampuan membaca permulaan pada AUD di kelompok A TK NEGERI SATAP DAWUAN Kecamatan Tengah Tani Kabupaten Cirebon.

Desain *one group pre – test and pos – test design* dapat digambarkan sebagai berikut :



o_1 = Nilai pretest (sebelum diberi perlakuan)

o_2 = Nilai posttest (sesudah diberi perlakuan)

Pengaruh bermain Dadu Huruf terhadap kemampuan membaca permulaan pada AUD = $O_1 - O_2$

B. Tempat dan waktu penelitian

1. Tempat penelitian

Tempat penelitian yang digunakan yaitu TK Negeri Satu Atap Dawuan, Jl. Pahlawan Desa Dawuan Kecamatan Tengah Tani. Karena bertepatan dengan tempat mengajar.

Adapun penelitian ini peneliti laksanakan di TK tersebut melihat beberapa alasan:

- a. Secara akademik, di TK tersebut peneliti melihat ada persoalan yang urgen untuk diteliti yaitu terkait dengan kemampuan membaca permulaan yang masih rendah dan perlu diselesaikan melalui penelitian ini.

b. Secara ekonomis, sekolah ini lebih dekat lokasinya sehingga terjangkau untuk melaksanakan penelitian. Dan hal ini akan mendukung terhadap percepatan penyelesaian penelitian.

Adapun peneliti mengambil penelitian di TK Negeri Satu Atap Dawuan Kecamatan Tengah Tani Kabupaten Cirebon karena adanya masalah metode pembelajaran yang kurang menarik yang diberikan oleh guru dan sangat minimnya media yang digunakan pada saat pembelajaran berlangsung.

2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian yang digunakan yaitu dari bulan 1 Oktober 2018 s/d 31 Desember 2018

TABEL 3.1

Jadwal Kegiatan Penelitian

No	Kegiatan Penelitian	Bulan		
		Oktober	November	Desember
1.	Observasi	✓		
2.	Penyusunan instrumen		✓	
3.	Pengumpulan instrumen		✓	✓
4.	Pengelolaan data		✓	✓
5.	Penulisan laporan		✓	✓

C. Populasi dan Sample

1. Populasi

Populasi penelitian adalah objek atau subjek yang berada pada satu wilayah dan memenuhi syarat – syarat tertentu berkaitan dengan masalah penelitian, sedangkan definisi lain menjelaskan bahwa populasi adalah “ elemen penelitian yang hidup dan tinggal bersama – sama dan secara teoritis menjadi target penelitian. “ populasi dalam penelitian itu adalah seluruh siswa TK Negeri Satu Atap Dawuan Kecamatan Tengah Tani Kabupaten Cirebon. Jumlah populasi dalam penelitian ini adalah 44 anak

2. Sampel

Sampel penelitian adalah “ bagian dari populasi yang mempunyai ciri – ciri tertentu yang akan diteliti.” Definisi lain juga mengatakan bahwa sampel adalah bagian dari jumlah populasi yang akan diambil datanya. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah non probability sampling. Non Probability Sampling adalah teknik sampling yang tidak memberikan kesempatan (peluang) pada setiap anggota populasi untuk dijadikan anggota sampel. Dimana pada penelitian ini menggunakan sampling jenuh. Sampling jenuh ialah jika populasi kurang dari 30 anak. Adapun jumlah sampel dalam penelitian ini yaitu 10 orang.

TABEL 3.2

Daftar Anggota Sample

No	Nama	L / P	Tempat tanggal lahir
1.	Naura	P	Cirebon, 27 – 10 -2013
2.	Elsa Novianita	P	Cirebon, 7 – 11- 2013
3.	Nadine Aqila S	P	Cirebon, 21 – 11 – 2013
4.	Bagas Nugraha Putra	L	Cirebon, 18- 09 – 2013
5.	Aidil Fajar Radiant	L	Cirebon, 15 – 10 – 2013
6.	Noor Navya Luthfi	P	Cirebon, 05 – 12 – 2013
7.	Valeray Faeaz Mustakun	L	Cirebon, 27 – 09 – 2013
8.	Kenzie Alzio Yudistira	L	Cirebon, 27 – 11 – 2013
9.	Zahwa Alya Darry A	P	Cirebon, 15 – 02 – 2013
10.	Nabilla Fairuz Riyadi	P	Cirebon, 11 – 09 – 2013

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah proses untuk menghimpun data yang diperhatikan relevan serta akan memberi gambaran dari aspek yang akan diteliti. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah Observasi. Teknik observasi digunakan dalam rangka mengumpulkan data dalam suatu penelitian.

Observasi adalah salah satu teknik pengumpulan data yang digunakan untuk mendapatkan informasi dengan cara mengamati perilaku anak dalam situasi tertentu. Teknik ini sangat cocok untuk menilai atau mengukur kadar perilaku baik

kognitif, afektif maupun psikomotorik. Digunakan teknik observasi ini karena subjek yang diteliti anak TK, yang perlu diperhatikan oleh peneliti mengamati dan mencari data yang sebenarnya.

Observasi dalam penelitian ini digunakan untuk menjawab pertanyaan penelitian (sebagaimana telah peneliti tulis di bab sebelumnya) yaitu terkait dengan kemampuan membaca permulaan pada AUD sebelum dan sesudah di tritmen permainan Dadu Huruf.

Tabel 3.3

Kisi – Kisi Instrumen Membaca Permulaan

No	Indikator*	BB	MB	BSH	BSB
1.	Menyimak perkataan orang lain				
2.	Mengenal perbendaharaan kata.				
3.	Mendengar dan membedakan bunyi – bunyian huruf vocal dan huruf konsonan.				
4.	Mengenal huruf awalan dan akhiran				
5.	Memperkaya perbendaharaan kalimat sederhana				

* indikator ini diambil dari STPPA

E. Teknik Analisis Data

1. Analisis Deskriptif

Analisis deskriptif data adalah analisa data secara deskriptif berdasarkan temuan hasil penelitian yang dijabarkan secara terperinci dari data sebelum dan sesudah diberi perlakuan. Analisis deskriptif data diuraikan dari tabel tabulasi data sebelum (X1) dn sesudah (X2) diberi perlakuan sesuai penelitian. Bentuk tabel tabulasi data tersebut adalah sebagai berikut :

Tabel 3.4

Data Kemampuan Membaca Permulaan Pada AUD Sebelum / Sesudah Menggunakan Bermain Dadu Huruf (X1 / X2)

No.	Nama Anak	Indikator					Σ skor	%
		A	B	C	D	E		
1.	Naura							
2.	Elsa N							
3.	Nadine A							
4.	Bagas N.P							
5.	Aidil F. R							
6.	Noor N. L							
7.	Valeray F. M							
8.	Kenzie A. Y							
9.	Zahwa A. D							
10.	Nabilla F. R							

Jumlah		
Rata – rata		
Persentase		

Keterangan :

Indikator	
A.	Menyimak perkataan orang lain
B.	Mengenal perbendaharaan kata.
C.	Mendengar dan membedakan bunyi – bunyian huruf vocal dan huruf konsonan.
D.	Mengenal huruf awalan dan akhiran
E.	Memperkaya perbendaharaan kalimat sederhana

Keterangan penilaian :

BB : Bernilai 1

BSH : Bernilai 3

MB : Bernilai 2

BSH : Bernilai 4

Pada desain analisis deskriptif penelitian menggunakan uji presentasi untuk menjawab pertanyaan penelitian dengan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{f}{N} \times 100 \%$$

Keterangan :

P : Nilai persentase

N : nilai ideal

f : skor yang didapat

rumus diatas dikonveksikan dengan tabel presentasi

Tabel 3.5

Konveksi Presentasi

Prentase	Penafsiran
80 % - 100 %	Sangat baik
60 % - 79,99 %	Baik
40 % - 59,99 %	Cukup
20 % - 39,99 %	Kurang
< 20 %	Sangat kurang

Data sebelum dan sesudah didapatkan melalui kegiatan pretest (nilai sebelum diberi perlakuan) dan posttest (nilai sesudah diberi perlakuan) dengan rubrik penilaian sebagai berikut :

Tabel 3.6

Rubrik Penilaian Kemampuan Membaca Permulaan Pada AUD Menggunakan Bermain Dadu Huruf

Indikator :

No	Nama Siswa	Skala Penilaian				Σ Skor	%
		BB	MB	BSH	BSB		
1.	Naura						
2.	Elsa Novianita						
3.	Nadine Aqila S						

4.	Bagas Nugraha Putra						
5.	Aidil Fajar Radiant						
6.	Noor Navya Luthfi						
7.	Valeray Faeaz M						
8.	Kenzie Alzio Y						
9.	Zahwa Alya Darry A						
10.	Nabilla Fairuz R						
Jumlah							
Persentase							

Keterangan penilaian :

BB : Bernilai 1

MB : Bernilai 2

BSH : Bernilai 3

BSB : Bernilai 4

Analisa statistik deskriptif dilakukan untuk mencari nilai Mean (\bar{X}), Standar Deviasi (SD), Varian (S^2), dan analisis persentase. Untuk mendapatkan nilai tersebut dibuat tabel penolong sebagai berikut :

Tabel 3.7

Tabel penolong Kemampuan Membaca Permulaan Pada AUD Sebelum /
Sesudah Menggunakan Bermain Dadu Huruf

No	X_i	$X_i - \bar{X}$	$(X_i - \bar{X})^2$
1			
2			
3			
Dst			
Jumlah			
Rata – rata			

Dari tabel penolong dilanjutkan mencari data yang dibutuhkan dengan langkah langkah melakukan analisa deskriptif data adalah sebagai berikut :

- a. Nilai Mean (\bar{X})

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

- b. Nilai Standar Deviasi (SD)

$$SD = \sqrt{\frac{\sum (X_i - \bar{X})^2}{n-1}}$$

- c. Nilai Varian (S^2)

$$S^2 = \frac{\sum (X_i - \bar{X})^2}{N - 1}$$

Berdasarkan analisis diatas diketahui nilai Mean, Standar Deviasi dan variabel X1 / X2 adalah sebagai berikut :

Variabel	Mean	Standar Deviasi	Varian
X1 / X2			

Analisis kemudian dilanjutkan dengan Analisis Persentase untuk menjawab pertanyaan penelitian pertama yaitu “Seberapa tinggi kemampuan membaca permulaan sebelum menggunakan bermain Dadu Huruf di Kelompok A TK Negeri Satu Atap Dawuan Kecamatan Tengah Tani Kabupaten Cirebon. ?”.

Rumus mencari nilai persentase adalah sebagai berikut :

$$P = \frac{f}{N} \times 100 \%$$

Keterangan :

P : Nilai persentase

N : nilai ideal

f : skor yang didapat

d. .Prasyarat Analisis Statistik

1) Uji Normalitas Distribusi Data

Pada uji normatif data di lakukan untuk melihat apakah berdistribusi normal atau tidak. Uji Normalitas pada penelitian ini menggunakan rumus Uji Normalitas Liliefors dengan rumus:

$$Z = \frac{X_i - \bar{x}}{SD}$$

Keterangan : X_i = Data / Nilai

\bar{x} = Rata – rata (mean)

SD = Standar Deviasi

Persyaratan data signifikan apabila :

1. Jika nilai $F (X) - S (X)$ **terbesar** \leq nilai tabel Lilliefors maka H_0 diterima, H_a ditolak, yang artinya populasi nilai kemampuan membaca permulaan berdistribusi normal.
2. Jika nilai $F (X) - S (X)$ **terbesar** \geq nilai tabel Lilliefors maka H_a diterima, H_0 ditolak, yang artinya populasi nilai kemampuan membaca permulaan tidak berdistribusi normal.

2) Uji homogenitas data

Pada uji homogenitas data ini dilakukan pengambilan data dengan uji F dan dirumuskan sebagai berikut :

$$F_{hitung} = \frac{S_{besar}}{S_{kecil}}$$

Kaidah pengujian :

- Jika $F_{hitung} \geq F_{tabel}$ maka data tidak homogen

- Jika $F_{hitung} \leq F_{tabel}$ maka data homogen

3) Uji statistik inferensial (Uji Beda rerata)

Untuk menjawab pertanyaan penelitian yang ketiga yakni Seberapa besar perbedaan kemampuan membaca permulaan sebelum dan sesudah menggunakan bermain Dadu Huruf di Kelompok A TK Negeri Satu Atap Dawuan Kecamatan Tengah Tani Kabupaten Cirebon. ? maka dilakukan uji beda rerata untuk mencari nilai “ t “ dengan rumus :

$$t = \frac{M_D}{SE_{MD}}$$

Langkah – langkah mencari nilai t :

1. Membuat Tabulasi Data Hasil Penelitian :

Tabel 3.8

Tabulasi Data Hasil Penelitian

No	Nama Siawa	Nilai Kemampuan Membaca Permulaan	
		Sebelum Menggunakan Dadu Huruf (X1)	Sesudah Menggunakan Dadu Huruf (X2)
1	Naura		
2	Elsa Novianita		
3	Nadine Aqila S		
Dst	Dst		

Jumlah		
Rerata		

2) Membuat Tabel Penolong

3.9

Tabel Penolong

No	Nilai / Skor		D = (X ₁ - X ₂)	D ²
	Sebelum (X ₁)	Sesudah (X ₂)		
1				
2				
Dst				
Σ				
\bar{x}				

3) Mencari Mean Data variabel (MD) dengan rumus :

$$MD = \frac{\sum D}{N}$$

4) Mencari Standar Deviasi Different (SD_D) Dengan rumus :

$$SD_D = \sqrt{\frac{\sum D^2}{N} - \left(\frac{\sum D}{N}\right)^2}$$

5) Mencari Standar Error Mean Different (SD_D) dengan rumus :

$$SD_{MD} = \frac{SD_D}{\sqrt{N-1}}$$

6) Mencari t_{hitung} dengan rumus :

$$t = \frac{MD}{SE_{MD}}$$

7) Menentukan t_{tabel} dengan ketentuan

(a) $Db = n - 1$

(b) Uji dua pihak

(c) $\alpha = 0,05 (5 \%)$

8) Melakukan Uji Hipotesis dengan kaidah

Jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ maka tolak H_0

Jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ maka terima H_0

9) Membuat Kurva Normal dari Hasil Nilai t_{hitung} dan t_{tabel}

10) Uji Gain

Uji Gain dapat dilakukan untuk melihat sejauh mana peningkatan kemampuan membaca permulaan anak, apakah tinggi, sedang atau rendah.

$$g = \frac{\text{skor tes akhir} - \text{skor tes awal}}{\text{skor maksimal} - \text{skor tes awal}}$$

Tabel 3.10

Tabel Klasifikasi Gain

No	Indeks Gain	Interprestasi
1	$g > 0,70$	Tinggi
2	$0,30 < g \leq 0,70$	Sedang
3	$g \leq 0,30$	Rendah

Tabel 3.11

No	Skor			Skor Akhir – Skor Awal	Skor maks – Skor Awal	g	Ket
	Maks	Awal	Akhir				
1							
2							
3							
Dst							
Rata – rata Gain							

F. Hipotesis Statistik

Hipotesis statistik mempunyai arti hipotesis yang pengujiannya dilakukan dengan menggunakan tehnik – tehnik statistik. Pengujian hipotesis statistik selalu dirumuskan dalam bentuk Hipotesis nol (H_0) dan Hipotesis Alternatif (H_a)

). Ekspresi H_a adalah hipotesis penelitian, sedangkan H_0 adalah negasi atau lingkaran dari H_a yang akan diuji melalui sampel secara statistik.

Hipotesis peneliti ini adalah :

H_a : Terdapat perbedaan yang signifikan kemampuan membaca permulaan pada AUD kelompok A di TK Negeri Satap Dawuan Kecamatan Tengah Tani Kabupaten Cirebon sebelum dan sesudah menggunakan Bermain Dadu Huruf.

H_0 : Tidak terdapat perbedaan yang signifikan kemampuan membaca permulaan pada AUD kelompok A di TK Negeri Satap Dawuan Kecamatan Tengah Tani Kabupaten Cirebon sebelum dan sesudah menggunakan Bermain Dadu Huruf.

Kriteria Pengajuan Hasil Hipotesis

Jika Nilai $Sig > \alpha$ (0.005) maka H_0 Ditolak

Jika Nilai $Sig < \alpha$ (0.005) maka H_0 Diterima

Hipotesis Statistik

$$H_a : \mu_1 \neq \mu_2$$

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2$$

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data

Pada bagian hasil penelitian ini merujuk pada rumusan masalah yang ditetapkan yaitu tentang menganalisa kemampuan membaca permulaan dengan bermain Dadu Huruf di TK Negeri Satu Atap Dawuan Desa Dawuan Kecamatan Tengah Tani Kabupaten Cirebon. Tes berbentuk tes perbuatan yang dikembangkan dari indikator : Menyimak perkataan orang lain, Mengenal perbendaharaan kata, Mendengar dan membedakan bunyi – bunyian dalam Bahasa Indonesia, Mengulang kalimat sederhana, Menyebutkan kata – kata yang dikenal, Memperkaya perbendaharaan kata. Setiap indikator dinilai dengan penskoran : 1 (Belum berkembang), 2 (Mulai berkembang), 3 (Berkembang sesuai harapan), 4 (Berkembang sangat baik).

Penelitian ini berusaha menjawab apakah ada perbedaan kemampuan membaca permulaan anak sebelum dan sesudah menggunakan bermain Dadu Huruf.

Data Variabel Kemampuan membaca permulaan sebelum dan sesudah menggunakan bermain Dadu Huruf. Oleh karena itu penelitian ini dilanjutkan dengan uji t tentang perbedaan kemampuan membaca permulaan pada AUD.

Data Variabel Kemampuan membaca permulaan sebelum dan sesudah menggunakan bermain Dadu Huruf adalah sebagai berikut :

Tabel 4.1

Data hasil tes kemampuan membaca permulaan sebelum dan sesudah menggunakan Bermain Dadu Huruf di kelompok A TK Negeri Satu Atap Dawuan Desa Dawuan Kecamatan Tengah Tani Kabupaten Cirebon

No	Nama Siawa	Nilai Kemampuan membaca permulaan	
		Sebelum menggunakan Dadu Huruf (X1)	Sesudah menggunakan Dadu Huruf (X2)
1	Naura	8	18
2	Elsa Novianita	11	16
3	Nadine Aqila S	5	17
4	Bagas Nugraha Putra	6	16
5	Aidil Fajar Radiant	6	16
6	Noor Navya Luthfi	8	18
7	Valeray Faeaz M	7	17
8	Kenzie Alzio Y	5	17
9	Zahwa Alya Darry A	13	18
10	Nabilla Fairuz R	8	18
Jumlah		77	171
Rerata		7,7	17,1

1. Gambaran tentang hasil kemampuan membaca permulaan anak sebelum menggunakan Bermain Dadu Huruf (Variabel X1)

Data tentang kemampuan membaca permulaan sebelum menggunakan bermain Dadu Huruf diperoleh melalui observasi kemampuan membaca permulaan terhadap anak kelompok A TK Negeri Satu Atap Dawuan Desa Dawuan Kecamatan Tengah Tani Kabupaten Cirebon. Data yang dihimpun untuk menyelesaikan masalah tersebut sebagai berikut :

Tabel 4.1

Data hasil observasi kemampuan membaca permulaan sebelum menggunakan bermain Dadu Huruf di kelompok A TK Negeri Satu Atap Dawuan Desa Dawuan Kecamatan Tengah Tani Kabupaten Cirebon.

No	Nama	Nilai Indikator					Skor
		A	B	C	D	E	
1.	Naura	2	2	1	2	1	8
2.	Elsa Novianita	3	2	2	2	2	11
3.	Nadine Aqila S	1	1	1	1	1	5
4.	Bagas Nugraha Putra	1	2	1	1	1	6
5.	Aidil Fajar Radiant	1	2	1	1	1	6
6.	Noor Navya Luthfi	2	1	2	2	1	8
7.	Valeray Faeaz M	1	2	1	2	1	7
8.	Kenzie Alzio Y	1	1	1	1	1	5

9.	Zahwa Alya Darry A	3	3	2	3	2	13
10.	Nabilla Fairuz R	2	2	1	2	1	8
Jumlah							77
Rata – rata							7,7
Persentase							38,5 %

Persentase didapatkan dari rumus :

$$P = \frac{f}{N} \times 100 \%$$

$$\frac{77}{200} \times 100 \%$$

$$0,385 \times 100\%$$

$$38,5 \%$$

Guna menjawab pertanyaan penelitian pertama yakni gambaran tentang hasil observasi kemampuan membaca permulaan anak sebelum menggunakan Bermain Dadu Huruf maka hasil persentase dibandingkan dengan skala persentase menurut para ahli sebagai berikut :

Tabel 4.2

Tabel Skala Persentase

Prentase	Penafsiran
80 % - 100 %	Sangat baik
60 % - 79,99 %	Baik
40 % - 59,99 %	Cukup
20 % - 39,99 %	Kurang
< 20 %	Sangat kurang

Berdasarkan tabel diatas dapat dinyatakan bahwa kemampuan membaca permulaan seluruh responden sebelum menggunakan Bermain Dadu Huruf adalah 38,5 %, berarti bila dikonversikan pada tabel persentasi responden pada skala 20 % - 39,99 % dengan interpretasi **kurang**.

2. Gambaran tentang Hasil Kemampuan Membaca permulaan anak setelah menggunakan Bermain Dadu Huruf

Data tentang kemampuan membaca permulaan anak sesudah menggunakan Dadu Huruf diperoleh melalui observasi oleh peneliti. Data yang dihimpun untuk menyelesaikan masalah tersebut adalah sebagai berikut :

Tabel 4. 3

Data Hasil tes kemampuan membaca permulaan sesudah menggunakan bermain Dadu Huruf di kelompok A TK Negeri Satu Atap Dawuan Desa Dawuan Kecamatan Tengah Tani Kabupaten Cirebon.

No	Nama	Nilai Indikator					Skor
		A	B	C	D	E	
1.	Naura	4	4	3	4	3	18
2.	Elsa Novianita	4	3	3	3	3	16
3.	Nadine Aqila S	4	3	3	4	3	17
4.	Bagas Nugraha Putra	3	4	3	3	3	16
5.	Aidil Fajar Radiant	3	4	3	3	3	16
6.	Noor Navya Luthfi	4	3	4	4	3	18
7.	Valeray Faeaz M	3	4	3	4	3	17
8.	Kenzie Alzio Y	3	4	3	4	3	17
9.	Zahwa Alya Darry A	4	4	3	4	3	18
10.	Nabilla Fairuz R	4	4	3	4	3	18
Jumlah							171
Rata – rata							17,1
Persentase							85,5 %

Persentase didapatkan dari rumus :

$$P = \frac{f}{N} \times 100 \%$$

$$\frac{171}{200} \times 100 \%$$

$$0,855 \times 100 \% = 85,5 \%$$

Berdasarkan data yang disimpulkan pada tabel di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa kemampuan membaca permulaan seluruh responden meningkat setelah menggunakan bermain Dadu Huruf. Presentase kemampuan membaca permulaan pada AUD seluruh responden sebesar 85,5 %. Jika kita konversikan pada tabel presentase maka interpretasi kemampuan bahasa setelah menggunakan Bermain Dadu Huruf terletak pada kolom **sangat baik**.

B. Pengujian Persyaratan Analisis dan Pengajian Hipotesis

1. Uji Normalitas Distribusi Data

Uji Normalitas Distribusi Data dilakukan untuk melihat apakah data terbesar merata atau tidak. Uji Normalitas data dilakukan dengan menggunakan rumus Lilliefors yaitu :

$$Z = \frac{X_i - \bar{X}}{SD}$$

Keterangan : X_i = Data / Nilai

\bar{x} = Rata – rata (mean)

SD = Standar Deviasi

Persyaratan data signifikan apabila :

1. Jika nilai $F(X) - S(X)$ **terbesar** \leq nilai tabel Lilliefors maka H_0 diterima, H_a ditolak, yang artinya populasi nilai kemampuan membaca permulaan berdistribusi normal.
2. Jika nilai $F(X) - S(X)$ **terbesar** \geq nilai tabel Lilliefors maka H_a diterima, H_0 ditolak, yang artinya populasi nilai kemampuan membaca permulaan tidak berdistribusi normal.

Sebelum mengolah data untuk uji normatif dalam rumus Lilliefors maka terlebih dahulu dibuat tabel penolong untuk menentukan rata – rata (Mean) dan standar deviasi (SD) dengan tabel sebagai berikut :

Tabel 4. 4

Tabel penolong kemampuan membaca permulaan sebelum menggunakan bermain Dadu Huruf

No	x_i	$(x_i - \bar{x})$	$(x_i - \bar{x})^2$
1.	8	0,3	0,09
2.	11	3,3	10,89
3.	5	- 2, 7	7,29
4.	6	- 1, 7	2,89
5.	6	- 1, 7	2,89
6.	8	0,3	0,09
7.	7	- 0, 7	0,49
8.	5	- 2, 7	7,29
9.	13	5, 3	28,09
10.	8	0,3	0,09

Jumlah	60,1
Rata – rata	6,01

Standar Deviasi (SD)

$$S = \frac{\sqrt{\sum(x_i - \bar{x})^2}}{n-1}$$

$$S = \sqrt{\frac{60,1}{10-1}}$$

$$S = \sqrt{6,67}$$

$$S = 2,58$$

Setelah tabel penolong dibuat dan didapatkan hasil dan rata – rata (mean) dan nilai Standar Deviasi maka ujnormalitas dengan rumus lillefors dapat dilakukan. Data ditransformasikan dalam nilai Z untuk dapat dihitung luasan kurva normal sebagai brobabilitas kumulatif normal dengan tabel sebagai berikut.

Tabel 4.5

Tabel Liliefors untuk uji normalitas data pretest

No	X_i	$Z = \frac{X_i - \bar{x}}{SD}$	F (X)	S (X)	$ F(X) - S(X) $
1.	5	- 1,04	- 0,3008	0,2	- 0,5008
2.	5	- 1,04	- 0,3008	0,2	- 0,5008
3.	6	- 0,65	- 0,1922	0,4	- 0,5922
4.	6	- 0,65	- 0,1922	0,4	- 0,5922
5.	7	- 0,27	- 0,0564	0,5	- 0,5564
6.	8	0,11	0,5438	0,8	- 0,2562
7.	8	0,11	0,5438	0,8	- 0,2562

8.	8	0,11	0,5438	0,8	- 0,2562
9.	11	1,27	0,898	0,9	- 0,002
10.	13	2,05	0,0798	1	- 0,0202

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa nilai terbesar terdapat pada kolom nilai - 0,0202. Nilai terbesar ini adalah nilai L_0 . Selanjutnya ditentukan nilai t_{tabel} dari tabel daftar nilai kritis uji Lilliefors, dari tabel didapatkan nilai 0,258.

- a) Jika nilai $|F(X) - S(X)|$ **terbesar** \leq nilai tabel Lilliefors maka H_0 diterima; H_a ditolak, yang artinya populasi nilai kemampuan membaca permulaan **berdistribusi normal**.
- b) Jika nilai $|F(X) - S(X)|$ **terbesar** \geq nilai tabel Lilliefors maka H_a diterima; H_0 ditolak, yang artinya populasi nilai kemampuan membaca permulaan **tidak berdistribusi normal**.

Dengan taraf nyata atau level signifikan $\alpha = 0,05$ (5%), maka berdasarkan nilai L_0 dan nilai L_{tabel} yang telah didapatkan diambil kesimpulan data artinya populasi nilai kemampuan membaca permulaan **berdistribusi normal**.

b. **Uji Normalitas Data Kemampuan Membaca Permulaan Sesudah Bermain Dadu Huruf.**

Uji normalitas data setelah menggunakan bermain Dadu Huruf langkah yang dilakukan sebagai berikut :

Tabel 4.6

Tabel Penolong kemampuan membaca permulaan sesudah
menggunakan Bermain Dadu Huruf.

No	Xi	$(x_i - \bar{x})$	$(x_i - \bar{x})^2$
1	18	0,9	0,81
2	16	- 1,1	1,21
3	17	- 0,1	0,01
4.	16	- 1,1	1,21
5.	16	- 1,1	1,21
6.	18	0,9	0,81
7.	17	- 0,1	0,01
8.	17	- 0,1	0,01
9.	18	0,9	0,81
10.	18	0,9	0,81
Jumlah			6,9
Rata – rata			0,69

Standar Deviasi (SD) :

$$S = \frac{\sqrt{\sum(x_i - \bar{x})^2}}{n-1}$$

$$S = \sqrt{\frac{6,9}{10-1}}$$

$$S = \sqrt{0,76}$$

$$S = 0,87$$

Tabel 4.7

Tabel Lilliefors untuk uji normalitas data Postest

No	X_i	$Z = \frac{x_i - \bar{x}}{SD}$	F (X)	S (X)	$ F (X) - S (X) $
1.	16	- 1,26	- 0,3462	0,3	- 0,6462
2.	16	- 1,26	- 0,3462	0,3	- 0,6462
3.	16	- 1,26	- 0,3462	0,3	- 0,6462
4.	17	- 0,11	0,0062	0,6	- 0,5938
5.	17	- 0,11	0,0062	0,6	- 0,5938
6.	17	- 0,11	0,0062	0,6	- 0,5938
7.	18	1,03	0,8485	1	- 0,1515
8.	18	1,03	0,8485	1	- 0,1515
9.	18	1,03	0,8485	1	- 0,1515
10.	18	1,03	0,8485	1	- 0,1515

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa nilai terbesar terdapat pada kolom dengan nilai - 0,1515. Nilai terbesar ini adlah nilai L_0 . Selanjutnya ditentukan nilai L_{label} dari tabel daftar nilai kritis uji Lillifors, dari tabel didapatkan nilai 0,258

Persyaratan data Signifikan apabila

- a) Jika nilai $|F(X) - S(X)|$ **terbesar** \leq nilai tabel Lilliefors maka data populasi nilai kemampuan membaca permulaan **berdistribusi normal**.
- b) Jika nilai $|F(X) - S(X)|$ **terbesar** \geq nilai tabel Lilliefors maka data populasi nilai kemampuan membaca permulaan **tidak berdistribusi normal**.

Dengan taraf nyata atau level signifikansi $\alpha = 0,05$ (5%), maka berdasarkan nilai L_0 dan L_{tabel} yang telah didapatkan diambil kesimpulan **kemampuan membaca permulaan berdistribusi normal**

2. Uji Homogenitas Data

Uji Homogenitas data dilakukan untuk melihat homogenitas varian – varian data. Uji Homogenitas data dilakukan dengan Uji F dengan rumus sebagai berikut

:
$$F = \frac{S_{besar}}{S_{kecil}}$$

Untuk mencari nilai F maka dicari nilai S terlebih dahulu dengan rumus :

$$S^2 = \frac{\sum(X_i - \bar{x})^2}{N-1}$$

$$S^2 (\text{sebelum}) = \frac{60,1}{10-1}$$

$$S^2 = \frac{60,1}{10-1}$$

$$S^2 = \frac{60,1}{9} = 6,67$$

$$S^2 (\text{ sesudah }) = \frac{60,9}{10-1}$$

$$S^2 = \frac{60,1}{10-1}$$

$$S^2 = \frac{60,1}{9} = 0,76$$

Nilai S^2 telah kita dapatkan pada Analisis Deskriptif Data maka S^2 kecil adalah data sebelum perlakuan dan S^2 besar adalah data setelah perlakuan dengan hasil sebesar 6,67 (S_{kecil}) dan 0,76 (S_{besar}) kita bisa langsung mencari nilai F sebagai berikut :

$$\begin{aligned} F &= \frac{S_{besar}}{S_{kecil}} \\ &= \frac{0,76}{6,67} \\ &= 0,11 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil pencairan diatas didapatkan nilai F_{hitung} sebesar 0,11. Untuk melihat apakah data homogen atau tidak maka nilai F_{hitung} dibandingkan dengan nilai F_{tabel} dengan prasyarat pengujian :

Jika $F_{hitung} \geq F_{tabel}$ maka data tidak homogen.

Jika $F_{hitung} \leq F_{tabel}$ maka data homogen

Dengan taraf Signifikansi $\alpha = 0,05$

$$N1 (df1) = k - 1 = 2 - 1 = 1$$

$$N2 (df2) = N - K - 10 - 2 = 8$$

Didapatkan nilai $\leq F_{tabel}$ sebesar 5,32 maka :

F_{hitung} 0,11 F_{tabel} , maka data 5,32

C. Analisis Statistik Inferensial

Untuk menjawab pertanyaan penelitian yang ketiga yakni Seberapa besar perbedaan kemampuan membaca permulaan sebelum dan sesudah menggunakan bermain Dadu Huruf di Kelompok A TK Negeri Satap Dawuan Kecamatan Tengah Tani Kabupaten Cirebon. Maka dilakukan uji beda rerata untuk mencari

nilai t dengan rumus :
$$t = \frac{M_D}{SE_{MD}}$$

Langkah – langkah untuk mencari nilai t adalah sebagai berikut

1. Membuat Tabulasi Data hasil Penelitian

Tabel 4.8

Tabel tabulasi data hasil penelitian

No	Nama Siawa	Nilai Kemampuan membaca permulaan	
		Sebelum menggunakan Dadu Huruf (X1)	Sesudah menggunakan Dadu Huruf (X2)
1	Naura	8	18
2	Elsa Novianita	11	16
3	Nadine Aqila S	5	17

4	Bagas Nugraha Putra	6	16
5	Aidil Fajar Radiant	6	16
6	Noor Navya Luthfi	8	18
7	Valeray Faeaz M	7	17
8	Kenzie Alzio Y	5	17
9	Zahwa Alya Darry A	13	18
10	Nabilla Fairuz R	8	18
Jumlah		77	171
Rerata		7,7	17,1

2. Membuat Tabel Penolong

Tabel penolong dibuat untuk menentukan nilai D , D^2 dan M_D .

Tabel 4.9

Tabel Penolong

No	Skor		D	D^2
	X_1	X_2	$(X_1 - X_2)$	
1	8	18	-10	100
2	11	16	-5	25
3	5	17	-12	144
4	6	16	-10	100
5	6	16	-10	100
6	8	18	-10	100
7	7	17	-10	100

8	5	17	-12	144
9	13	18	-5	25
10	8	18	-10	100
Jumlah	77	171	-94	938

Untuk menentukan nilai MD (Mean dari D) digunakan rumus sebagai berikut :

$$\begin{aligned}
 M_D &= \frac{\sum D}{N} \\
 &= \frac{-94}{10} \\
 &= -9,4
 \end{aligned}$$

Berdasarkan tabel diatas diperoleh :

- a. $N = 10$
- b. $\sum D = -94$
- c. $\sum D^2 = 398$
- d. $M_D = -9,4$

3. Menentukan Standar Deviasi D (SD_D)

$$\begin{aligned}
 SD_D &= \sqrt{\frac{\sum D^2}{N} - \left(\frac{\sum D}{N}\right)^2} \\
 &= \sqrt{\frac{938}{10} - \left(\frac{-94}{10}\right)^2} \\
 &= \sqrt{93,8 - (-9,4)^2}
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
&= \sqrt{93,8 - 88,36} \\
&= \sqrt{5,44} \\
&= 2,33
\end{aligned}$$

4. Menentukan Standar Error Mean Different (SE_{MD})

Untuk menentukan nilai SE_{MD} digunakan rumus sebagai berikut :

$$\begin{aligned}
SE_{MD} &= \frac{SD_D}{\sqrt{N-1}} \\
&= \frac{2,33}{\sqrt{10-1}} \\
&= \frac{2,33}{3} \\
&= 0,77
\end{aligned}$$

5. Menentukan Nilai t_{hitung} digunakan rumus sebagai berikut :

$$\begin{aligned}
t &= \frac{MD}{SE_{MD}} \\
&= \frac{-9,4}{0,77} \\
&= -12,20 \text{ (abaikan negatif)}
\end{aligned}$$

6. Menentukan t_{tabel}

Ketentuan untuk menentukan nilai t_{tabel}

a. $db = N - 1$

$$db = 10 - 1$$

$$db = 9$$

b. uji dua pihak

c. $\alpha = 0,05$

dengan ketentuan diatas didapatkan nilai t_{tabel} sebesar 2,228

7. Melakukan Pengujian Hipotesis

Untuk melakukan pengujian Hipotesis penelitian ini, maka kaidah yang harus diikuti adalah :

Jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$, maka tolak H_0

Jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$, maka diterima H_0

Berdasarkan nilai t_{hitung} dan t_{tabel} yang sudah didapatkan diatas maka kita bisa mengujihipotesis yakni :

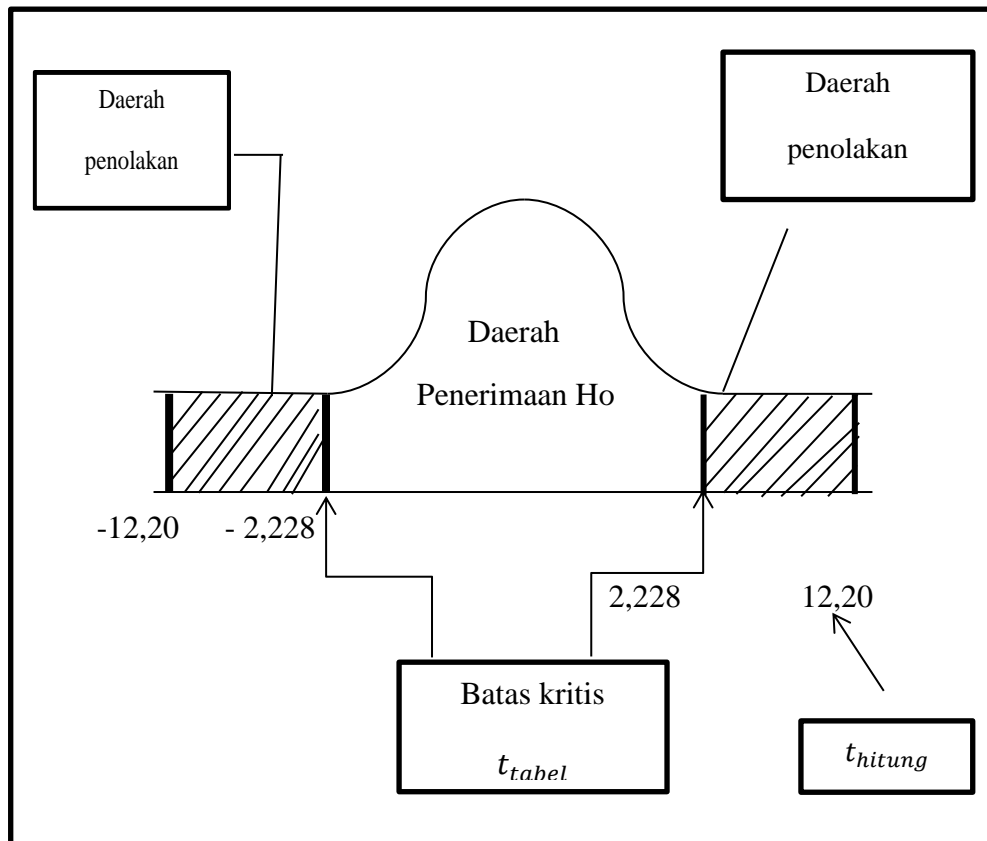
$t_{hitung} 12,20 \geq 2,228t_{tabel}$, maka tolak H_0

Pertanyaan penelidikan yang terbukti adalah :

Ha : terdapat perbedaan yang signifikan kemampuan membaca permulaan pada AUD kelompok A di Tk Negeri Satu Atap Dawuan Desa Dawuan Kecamatan Tengah Tani sebelum dan sesudah menggunakan bermain Dadu Huruf.

8. Membuat Kurva Normal

Berdasarkan nilai t_{hitung} dan t_{tabel} yang telah didapatkan dapat dibuat kurva normal untuk melihat gambaran posisi dari masing – masing data berada didaerah penolakan atau didaerah penerimaan dari H_0 , gambaran Kurva Normal sesuai data yang telah diperoleh adalah sebagai berikut :



Gambar 4.1

Kurva normal

D. Uji Gian (peningkatan) ternormalisasi

Analisis kemudian dilanjutkan dengan melakukan uji Gian untuk mengetahui apakah perbedaan kemampuan membaca permulaan pada AUD kelompok A Tk Negeri Satu Atap Dawuan Desa Dawuan Kecamatan Tengah Tani Kabupaten Cirebon sebelum dan sesudah menggunakan bermain Dadu Huruf peningkatannya berada pada kategori tinggi, sedang, atau rendah. Rumus yang digunakan adalah sebagai berikut :

$$g = \frac{\text{skor tes akhir} - \text{skor tes awal}}{\text{skor maksimal} - \text{skor tes awal}}$$

setelah diperoleh nilai gain (g) selanjutnya dikonfirmasi dengan tabel dibawah ini :

tabel 4.10

Klasifikasi Gian

No	Indeks Gian	Interpretasi
1	$g > 0,70$	Tinggi
2	$0,30 > g \leq 0,70$	Sedang
3	$g \leq 0,30$	Rendah

Langkah – langkah Uji Gian adalah sebagai berikut :

Tabel 4.11

No	Skor			s. akhir – s. Awal	s. maks – s. Awal	g	Ket.
	maks	Awal	akhir				
1.	18	8	18	10	10	1	Tinggi
2.	18	11	16	5	7	0,71	Tinggi
3.	18	5	17	12	13	0,92	Tinggi
4.	18	6	16	10	12	0,83	Tinggi
5.	18	6	16	10	12	0,83	Tinggi
6.	18	8	18	10	10	1	Tinggi
7.	18	7	17	10	11	0,90	Tinggi
8.	18	5	17	12	13	0,92	Tinggi
9.	18	13	18	5	5	1	Tinggi

10.	18	8	18	10	10	1	Tinggi
Rata - rata						0,89	Tinggi

Berdasarkan Uji Gain di atas dapat disimpulkan bahwa peningkatan sebelum dan sesudah menggunakan bermain Dadu Huruf adalah **tinggi**

E. Pembahasan Hasil Penelitian

Dari hasil data penelitian “Efektivitas Bermain Dadu Huruf Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Pada AUD di Kelompok A TK Negeri Satu Atap Dawuan Kecamatan Tengah Tani Kabupaten Cirebon” dapat dilihat bahwa adanya perubahan kemampuan membaca permulaan pada AUD kelompok A sebelum dan sesudah perlakuan. pada hasil pretest kemampuan membaca permulaan anak hanya 38,5 % berada pada tabel klasifikasi persentase **kurang sekali**

Pada data hasil penilaian kemampuan membaca permulaan menggunakan bermain Dadu Huruf dapat dilihat adanya peningkatan yang signifikan dibandingkan data sebelum. Pada data sesudah diberi perlakuan bermain Dadu Huruf terlihat adanya peningkatan kemampuan membaca permulaan pada AUD sebesar 85,5% jadi adanya peningkatan sebesar 47 %. Bila dikonversikan pada tabel klasifikasi persentase maka interpretasi kemampuan membaca permulaan

Dari pembahasan diatas dapat disimpulkan bahwa bermain Dadu Huruf mampu meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada AUD di TK Negeri Satu Atap Dawuan Desa Dawuan Kecamatan Tengah Tani Kabupaten Cirebon.

F. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini sesuai dengan judul yang diteliti fokus pada kemampuan membaca permulaan pada indikator Menyimak perkataan orang lain, Mengenal perbendaharaan kata, Mendengar dan membedakan bunyi – bunyian huruf vocal dan huruf konsonan, Mengenal huruf awalan dan akhiran dan Memperkaya perbendaharaan kalimat sederhana

Penelitian yang dilakukan ini mengalami keterbatasan pada jumlah responden yang sedikit yakni kurang dari 30 orang sampel. Pada media yang digunakan juga terbatas pada satu media yakni Dadu Huruf.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. SIMPULAN

Dari penelitian tentang “ Efektivitas Bermain Dadu Huruf dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan pada AUD di Kelompok A TK Negeri Satu Atap Dawuan Desa Dawuan Kecamatan Tengah Tani Kabupaten Cirebon “ dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Hasil belajar sebelum menggunakan bermain Dadu Huruf yang dilakukan pada anak kelompok A sebanyak 10 peserta didik untuk mengetahui kemampuan membaca permulaan pada AUD yakni 38,5 % berarti pada tabel klasifikasi persentase **Kurang Sekali**.
2. Hasil belajar kemampuan membaca permulaan sesudah menggunakan bermain Dadu Huruf dapat kita lihat adanya peningkatan yang signifikan dibandingkan data sebelum. Pada data sesudah diberi perlakuan bermain Dadu Huruf anak sebesar 85,5 % berarti pada tabel klasifikasi persentase **Sangat Baik**. Jadi adanya peningkatan sebesar 47 %.
3. Berdasarkan nilai $t_{hitung} 12,20 \geq 2,228 t_{tabel}$, dengan tarif signifikansi 5% yang berarti pernyataan H_0 ditolak, maka dalam hal ini dapat berarti signifikan.

Dengan demikian terdapat perbedaan hasil belajar kemampuan membaca permulaan pada AUD sebelum dan sesudah menggunakan bermain Dadu Huruf pada anak kelompok A di TK Negeri Satu Atap Dawuan Desa Dawuan Kecamatan Tengah Tani Kabupaten Cirebon.

B. SARAN

Penelitian ini dapat digunakan untuk mengetahui indikator lainnya dari aspek perkembangan bahasa. Selain itu, untuk menghasilkan validasi data yang lebih tinggi maka bisa digunakan sampel atau responden yang lebih banyak. Media yang digunakan untuk menguji dan meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada AUD juga bisa digunakan media lain sehingga lebih variatif dan menarik minat naka lebih besar

DAFTAR PUSTAKA

- Montatalu. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta : Universitas Terbuka , 2005.
- Wiyani, Ardi Novan. *Konsep Dasar Paud*. Yogyakarta : Gava Media, 2006
- Thobroni, M. *Mendongkrak Kecerdasan Anak Melalui Bermain dan Permainan*.
Jogjakarta : Katahati, 2011.
- Riduwan dkk. *Pengantar Statistika untuk Penelitian*. Bandung : Alfabeta, 2015.
- Trisniwati. Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf melalui Metode Permainan
Kartu Huruf pada Kelompok B1 TK Aba Ketanggungan Wirobrajan
Yogyakarta, *Jurnal Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak
Usia Dini*.2014, 1-51.
- Krisnayanti, Dian. Mengembangkan Kemampuan Membaca Permulaan melalui
Permainan Lempar Dadu Huruf pada Kelompok Bermain Nusa Indah
Desa Kedungrejo Kecamatan Mengaluh Kabupaten Jombang. *Jurnal
Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini*. 2016, 1-
8.
- Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif,
R&D. Bandung : Alfabeta, C.V ANDI OFFSET ,2013.
- Suniantari Eka Wayan Ni dkk, Penerapan Metode Bermain Berbantuan Media
Dadu Huruf Untuk Meningkatkan Perkembangan Bahasa, *e – journal
PG PAUD*,2, 2014,1-10.

Dhieni, Nurbiana dkk. *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta : Pusat Penerbitan Universitas Terbuka, 2005.

Ontong, Rofi La. *Kitab Game Khusus PAUD*.Jogjakarta : FlashBooks, Cet 1, 2013.

Henry Guntur Tarigan, *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa* (Bandung :Angkasa: 2008)

Samsu Somadoyo, *Stategi dan Teknik Pembelajaran Membaca*. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2011.

Meaning According Text to Ekspert, Pengertian Metode dan Meodologi Penelitian, (Di unduh dari <http://meaningaccordingtoexperts.blogspot.co.id/2007/04/pengertian-metode-dan-metodologi.html>)

Suetopo,Helyantini. *Pintar Memakai Alat Bantu Ajar untuk Guru Kelompok Usia Din*, Esensi Erlangga Group, 2009.

Zubaedah, Enny. *Pengembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta : FIP UNY, 2003.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN

(RPPH)

USIA	: B.2 (5 – 6 Tahun)
TEMA / SUB TEMA	: KENDARAAN / KENDARAAN DI UDARA / BALON UDARA
HARI / TANGGAL	: Senin, 10 Desember 2018
KOMPETENSI DASAR	: 1.1, 2.5, 3.3- 4.3, 3.5 – 4.5, 3.11 – 4.11, 3.12 – 4.12, 3.15 – 4.15

INDIKATOR PENCAPAIAN PEMBELAJARAN

1. Mempercayai adanya tuhan melalui ciptaan – Nya (NAM 1.1)
2. Bercakap – cakap tentang balon udara (bahasa 3.11 – 4.11)
3. Lari zig – zag ((fisik 3.3 – 4.3)
4. Bermain Kartu Huruf (bahasa 3.12 - 4.12)
5. Mewarnai gambar balon udara (seni 3.15 – 4.15)
6. Menyusun puzzle (kognitif 3.5 – 4.5)
7. Selalu memberi dan menjawab salam (sosemos 2. 5)

MEDIA DAN SUMBER BELAJAR

- Anak B.2 , gambar balon udara,dadu huruf, lem, krayon, kertas karton, kursi, tali rafia.

LANGKAH KEGIATAN

I. PEMBUKAAN (30 menit)

- Mengucap salam
- Berdoa sebelum belajar

- Membaca doa keselamatan dunia akherat
- Bercakap – cakap tentang balon
- Lari zig – zag

II. INTI (60 menit)

a. Mengamati

Anak mengamati model dan gambar macam – macam balon udara

b. Menanya

Anak di dorong untuk bertanya tentang balon udara dengan cara guru bertanya apa yang akan diketahui tentang balon udara

c. Mengumpulkan informasi, menalar, dan mengkomunikasikan

Anak mengumpulkan informasi tentang balon udara.

Guru merespon pertanyaan anak dan menyiapkan berbagai kegiatan yaaang bisa menjawab pertanyaan anak.

Anak bermain dan belajarBermain Kartu Huruf,Mewarnai gambar balon udara, Menyusun puzzle.

Kegiatan 1 : Bermain Kartu Huruf

- Guru menjelaskan cara Bermain Kartu Huruf.
- Anak bermainKartu Huruf Kendaraan di udara.
- Guru memberikan bimbingan kepada anak yang belum bisa dan penguatan kepada anak yang sudah bisa.
- Anak menunjukkan hasil kegiatan kepada guru.

Kegiatan 2 : Mewarnai gambar balon udara

- Guru menjelaskan cara Mewarnai gambar balon udara
- Anak bermain Mewarnai gambar balon udara
- Guru memberikan bimbingan kepada anak yang belum bisa dan penguatan kepada anak yang sudah bisa.
- Anak menunjukkan hasil kegiatan kepada guru.

Kegiatan 3 : Menyusun puzzle

- Guru menjelaskan cara Menyusun puzzle
- Anak bermain Menyusun puzzle
- Guru memberikan bimbingan kepada anak yang belum bisa dan penguatan kepada anak yang sudah bisa.
- Anak menunjukkan hasil kegiatan kepada guru.

III. ISTIRAHAT, MAKAN DAN BERMAIN BEBAS (30 menit)

- Berdoa sebelum makan
- Cuci tangan bergantian dengan tertib
- Makan bekal didalam kelas
- Berdoa sesudah makan
- Bermain bebas diluar didalam asuhan guru
- Merapihkan alat yang sudah digunakan

IV. PENUTUP (30 menit)

- Bernyanyi
- Membicarakan kegiatan yang telah dilakukan dan kesan – kesannya.
- Merencanakan kegiatan untuk besok dan pesan – pesan
- Berdoa sebelum pulang
- Menjawab salam
- Anak pulang dengan tertib

Kegiatan Pengaman : Balok

Instrumen Penilaian

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR PENCAPAIAN PEMBELAJARAN	HASIL PENELITIAN			
		BB	MB	BSH	BSB
1.1, 2. 5, 3.3 – 4.3, 3.5 – 4.5, 3.11 – 4.11 3.12 - 4.12, 3.15 – 4.15	<ul style="list-style-type: none"> • Mempercayai adanya tuhan melalui ciptaan – Nya (NAM 1.1) • Bercakap – cakap tentang balon udara (bahasa 3.11 – 4.11) • Lari zig – zag (fisik 3.3 – 4.3) • Bermain Kartu Huruf (3.12 - 4.12) • Mewarnai gambar balon udara (seni 3.15 – 4.15) • Menyusun puzzle (kognitif 3.5 – 4.5) • Menciptakan bentuk dari kepingan geometri (fisik 3.3 – 4.3) • Selalu memberi dan menjawab salam (sosemos 2. 5) 	Bagas	Naura	Nadine Nabilla Valeray Noor	Zahwa Kenzie

Tengah Tani, 10 Desember 2018

PLT Kepala TK Negeri Satu Atap Dawuan

Peneliti

Hj. Tati Suryati, S.Pd. AUD

Dewi Aprilliany

NIP : 19691210 200801 2 008

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN

(RPPH)

USIA : B.2 (5 – 6 Tahun)

TEMA / SUB TEMA : KENDARAAN / KENDARAAN DI UDARA / PESAWAT TEMPUR

HARI / TANGGAL : Selasa, 11 Desember 2018

KOMPETENSI DASAR : 1.1, 2.8, 3.3- 4.3, 3.6 – 4.6, 3.11 – 4.11, 3.12 – 4.12, 3.15 – 4.15

INDIKATOR PENCAPAIAN PEMBELAJARAN

1. Mempercayai adanya tuhan melalui ciptaan – Nya (NAM 1.1)
2. Memberi informasi tentang pesawat tempur (Bahasa 3.11 – 4.11)
3. Manangkap dan melempar bola (Fisik 3.3 – 4.3)
4. Menghubungkan lambang bilangan dengan jumlah bilangan (Kognitif 3.6 -4.6)
5. Membuat bentuk sayap dengan teknik gafito (Seni 3.15 – 4.15)
6. Bermain Dadu Huruf Kendaraan di- udara (Bahasa 3.12 – 4.12)
7. Mencerminkan kemandirian (Sosemos 2.8)

MEDIA DAN SUMBER BELAJAR

- Anak B.2 , miniatur pesawat tempur, krayon, tusuk gigi, dadu huruf.alat tulis.

LANGKAH KEGIATAN

V. PEMBUKAAN (30 menit)

- Mengucap salam

- Berdoa sebelum belajar
- Mengenal Tempat Ibadah
- Memberi informasi tentang pesawat tempur
- Manangkap dan melempar bola

VI. INTI (60 menit)

d. Mengamati

Anak mengamati model dan gambar macam – macam pesawat tempur

e. Menanya

Anak di dorong untuk bertanya tentang balon udara dengan cara guru bertanya apa yang akan diketahui tentang Pesawat Tempur.

f. Mengumpulkan informasi, menalar, dan mengkomunikasikan

Anak mengumpulkan informasi tentang Pesawat Tempur.

Guru merespon pertanyaan anak dan menyiapkan berbagai kegiatan yaaang bisa menjawab pertanyaan anak. Anak bermain dan belajar Menghubungkan lambang bilangan, Membuat bentuk sayap dengan teknik gafito, Bermain Dadu Huruf Kendaraan di- udara

Kegiatan 1 : Bermain Dadu Huruf Kendaraan diudara

- Guru menjelaskan cara Bermain Dadu Huruf Kendaraan di- udara
- Anak bermainDadu Huruf Kendaraan di udara.
- Guru memberikan bimbingan kepada anak yang belum bisa dan penguatan kepada anak yang sudah bisa.
- Anak menunjukkan hasil kegiatan kepada guru.

Kegiatan 2 : Menghubungkan lambang bilangan dengan jumlah bilangan

- Guru menjelaskan cara menghubungkan lambang bilangan dengan jumlah bilangan
- Anak bermain menghubungkan lambang bilangan dengan jumlah bilangan

- Guru memberikan bimbingan kepada anak yang belum bisa dan penguatan kepada anak yang sudah bisa.
- Anak menunjukkan hasil kegiatan kepada guru.

Kegiatan 3 : Membuat bentuk sayap dengan teknik gafito

- Guru menjelaskan Membuat bentuk sayap dengan teknik gafito
- Anak bermain Membuat bentuk sayap dengan teknik gafito
- Guru memberikan bimbingan kepada anak yang belum bisa dan penguatan kepada anak yang sudah bisa.
- Anak menunjukkan hasil kegiatan kepada guru.

VII. ISTIRAHAT, MAKAN DAN BERMAIN BEBAS (30 menit)

- Berdoa sebelum makan
- Cuci tangan bergantian dengan tertib
- Makan bekal didalam kelas
- Berdoa sesudah makan
- Bermain bebas diluar didalam asuhan guru
- Merapihkan alat yang sudah digunakan

VIII. PENUTUP (30 menit)

- Bernyanyi
- Membicarakan kegiatan yang telah dilakukan dan kesan – kesannya.
- Merencanakan kegiatan untuk besok dan pesan – pesan
- Berdoa sebelum pulang
- Menjawab salam
- Anak pulang dengan tertib

Kegiatan Pengaman : Puzzle

Instrumen Penilaian

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR PENCAPAIAN PEMBELAJARAN	HASIL PENELITIAN			
		BB	MB	BSH	BSB
1.1, 2.8, 3.3 – 4.3, 3.6 -4.6, 3.11 – 4.11, 3.12 – 4.12, 3.15 – 4.15.	<ul style="list-style-type: none"> • Mempercayai adanya tuhan melalui ciptaan – Nya (NAM 1.1) • Memberi informasi tentang pesawat tempur (Bahasa 3.11 – 4.11) • Manangkap dan melempar bola (Fisik 3.3 – 4.3) • Menghubungkan lambang bilangan dengan jumlah bilangan (Kognitif 3.6 -4.6) • Membuat bentuk sayap dengan teknik gafito (Seni 3.15 – 4.15) • Bermain Dadu Huruf Kendaraan di- udara (Bahasa 3.12 – 4.12) • Mencerminkan kemandirian (Sosemos 2.8) 		Naura		Zahwa
				Nadine Nabilla Valeray	
			Bagas	Noor Aidil	Kenzie

Tengah Tani, 11 Desember 2018

PLT Kepala TK Negeri Satu Atap Dawuan

Peneliti

Hj. Tati Suryati, S.Pd. AUD

Dewi Aprilliany

NIP : 19691210 200801 2 008

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN

(RPPH)

USIA	: B.2 (5 – 6 Tahun)
TEMA / SUB TEMA	: KENDARAAN / KENDARAAN DI UDARA / ROKET
HARI / TANGGAL	: Rabu, 12 Desember 2018
KOMPETENSI DASAR	: 1.1, 2.12, 3.3- 4.3,3.11 – 4.11, 3.12 – 4.12, 3.15 – 4.15

INDIKATOR PENCAPAIAN PEMBELAJARAN

1. Mempercayai adanya tuhan melalui ciptaan – Nya (NAM 1.1)
2. Tanya jawab tentang tentang roket (Bahasa 3.11 – 4.11)
3. Lari sambil meloncat gambar roket (Fisik 3.3 – 4.3)
4. Bermain Dadu Huruf Kendaraan di- udara (Bahasa 3.12 – 4.12)
5. Menunjukkan kejanggalan pada gambar roket (Kognitif 2.2)
6. Menggunting dan menempel gambar roket (Seni 3.15 – 4.15)
7. Mencerminkan sikap tanggung jawab (Sosemos 2.12)

MEDIA DAN SUMBER BELAJAR

- Anak B.2 , gambar roket, dadu huruf, gunting, lem, atal tulis.

LANGKAH KEGIATAN

IX. PEMBUKAAN (30 menit)

- Mengucap salam
- Berdoa sebelum belajar
- Mengenal rakaat sholat

- Tanya jawab tentang tentang roket
- Lari sambil meloncat gambar roket

X. INTI (60 menit)

g. Mengamati

Anak mengamati model dan gambar macam – macam roket

h. Menanya

Anak di dorong untuk bertanya tentang balon udara dengan cara guru bertanya apa yang akan diketahui tentang Roket

i. Mengumpulkan informasi, menalar, dan mengkomunikasikan

Anak mengumpulkan informasi tentang Roket.

8. Guru merespon pertanyaan anak dan menyiapkan berbagai kegiatan yang bisa menjawab pertanyaan anak. Anak bermain dan belajar Bermain Dadu Huruf, Menunjukkan kejanggalan pada gambar, Menggunting dan menempel gambar roket

Kegiatan 1 : Bermain Dadu Huruf Kendaraan diudara

- Guru menjelaskan cara Bermain Dadu Huruf Kendaraan di- udara
- Anak bermain Dadu Huruf Kendaraan di udara.
- Guru memberikan bimbingan kepada anak yang belum bisa dan penguatan kepada anak yang sudah bisa.
- Anak menunjukkan hasil kegiatan kepada guru.

Kegiatan 2 : Menunjukkan kejanggalan pada gambar roket

- Guru menjelaskan cara Menunjukkan kejanggalan pada gambar roket
- Anak bermain Menunjukkan kejanggalan pada gambar roket
- Guru memberikan bimbingan kepada anak yang belum bisa dan penguatan kepada anak yang sudah bisa.

- Anak menunjukkan hasil kegiatan kepada guru.

Kegiatan 3 : Menggunting dan menempel gambar roket

- Guru menjelaskan Menggunting dan menempel gambar roket
- Anak bermain Menggunting dan menempel gambar roket
- Guru memberikan bimbingan kepada anak yang belum bisa dan penguatan kepada anak yang sudah bisa.
- Anak menunjukkan hasil kegiatan kepada guru.

XI. ISTIRAHAT, MAKAN DAN BERMAIN BEBAS (30 menit)

- Berdoa sebelum makan
- Cuci tangan bergantian dengan tertib
- Makan bekal didalam kelas
- Berdoa sesudah makan
- Bermain bebas diluar didalam asuhan guru
- Merapihkan alat yang sudah digunakan

XII. PENUTUP (30 menit)

- Bernyanyi
- Membicarakan kegiatan yang telah dilakukan dan kesan – kesannya.
- Merencanakan kegiatan untuk besok dan pesan – pesan
- Berdoa sebelum pulang
- Menjawab salam
- Anak pulang dengan tertib

Kegiatan Pengaman : Bola Kecil

Instrumen Penilaian

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR PENCAPAIAN PEMBELAJARAN	HASIL PENELITIAN			
		BB	MB	BSH	BSB
1.1, 2.8, 3.3 – 4.3, 3.6 -4.6, 3.11 – 4.11, 3.12 – 4.12, 3.15 – 4.15.	<ul style="list-style-type: none"> • Mempercayai adanya tuhan melalui ciptaan – Nya (NAM 1.1) • Tanya jawab tentang tentang roket (Bahasa 3.11 – 4.11) • Lari sambil meloncat gambar roket (Fisik 3.3 – 4.3) • Bermain Dadu Huruf Kendaraan di- udara (Bahasa 3.12 – 4.12) • Menunjukkan kejanggalan pada gambar roket (Kognitif 2.2) • Menggunting dan menempel gambar roket (Seni 3.15 – 4.15) • Mencerminkan sikap tanggung jawab (Sosemos 2.12) 			Nadine Naura Bagas Nabilla Valeray Noor Aidil	Elsa Zahwa Kenzie

Tengah Tani, 12 Desember 2018

PLT Kepala TK Negeri Satu Atap Dawuan

Peneliti

Hj. Tati Suryati, S.Pd. AUD

Dewi Aprilliany

NIP : 19691210 200801 2 008

MODUL

“Efektivitas Bermain Dadu Huruf dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan pada AUD di Kelompok A TK Negeri Satu Atap Dawuan Kecamatan Tengah Tani Kabupaten Cirebon”.



Oleh :

DEWI APRILLIANY

NIM 2015.4.3.1.00358

FAKULTAS TARBIYAH

INSTITUT AGAMA ISLAM

IAI BUNGA BANGSA CIREBON

TAHUN 2019

BERMAIN DADU HURUF

A. Langkah – langkah Membuat dan Bermain Dadu huruf

1. Langkah – langkah membuat Dadu Huruf
 - a. Gunting karton membentuk pola kubus
 - b. Lem sisi kubus sehingga membentuk dadu
 - c. Di setiap sisi beri huruf menggunakan spidol
2. Langkah – langkah Bermain Dadu Huruf
 - a. Pendidik menjelaskan huruf – huruf di setiap sisi dadu



- b. Pendidik mempraktikkan cara melempar dadu kemudian menyebutkan huruf pada sisi yang atas.



- c. Setelah pendidik menjelaskan cara bermain Dadu Huruf mencoba mempraktekan secara bergiliran.

