

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut, yang diselenggarakan pada jalur formal, nonformal, dan informal.¹

Berdasarkan Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional BAB 1, Pasal 1 ayat 1 menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.²

¹ Lilis Madyawati, *Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak*, (Jakarta: Prendamedia, 2016), h. 2

² Rini Yunita Sari, “*Meningkatkan Keterampilan Membaca Simbol Pada Anak Usia Dini Melalui Permainan Bowling Huruf Di Kelompok A PAUD Kemala Bhayangkari 26 Kota Bengkulu*”, Skripsi pada Universitas Bengkulu, (Bengkulu:_, 2014) h.1, tidak dipublikasikan.

Pendidikan Anak Usia Dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan lima perkembangan, yaitu perkembangan moral dan agama, perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan/kognitif (daya pikir, daya cipta), sosial emosional (sikap dan emosi) bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan sesuai kelompok usia yang dilalui oleh Anak Usia Dini.

Anak Usia Dini merupakan individu yang berbeda, unik, dan memiliki karakteristik tersendiri sesuai dengan tahapan usianya. Masa usia dini (0-6 tahun) merupakan masa keemasan (*golden age*) dimana stimulasi seluruh aspek perkembangan berperan penting untuk tugas perkembangan selanjutnya.

Menurut Wiranti Aprilinda Diyah Permata dalam jurnal yang berjudul *Modifikasi Permainan Bowling Terhadap Kemampuan Mengenal Kata Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Pertiwi Jampes Pace Nganjuk*, Hujala mengatakan bahwa anak usia dini adalah periode sejak usia lahir hingga delapan tahun, selama awal masa kecil anak perkembangan dan pertumbuhan anak akan dikembangkan.³

Berbicara pendidikan dan arahan tidak lepas dari bahasa, karena fungsi bahasa merupakan alat untuk menyampaikan maksud atau sesuatu. Kaitannya dengan pendidikan dan arahan pada masa anak-anak, bahasa memiliki peran penting dalam pendidikan dan pembentukan karakter anak-

³ Wiranti Aprilinda Diyah Permata & Nur Ika Sari Rakhmawati, *Modifikasi Permainan Bowling Terhadap Kemampuan Mengenal Kata Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Pertiwi Jampes Pace Nganjuk*, *Jurnal Teratai*, Vol. 7, No. 2, 2018, h. 5

anak, karena tanpa bahasa, pendidikan dan arahan yang ingin kita berikan kepada anak-anak tidak akan bisa diterima dan dicerna.

Adapun bahasa yang baik, bahasa yang sopan dan bahasa yang lembut adalah bahasa yang sangat efektif dalam pendidikan dan pembentukan karakter pada usia dini, mengingat akan keinginan setiap orang tua untuk menjadikan anak-anaknya yang sholeh dan anak-anak yang berbakti pada kedua orang tua sesuai ajaran islam yang terkandung dalam ayat-ayat al-Qur'an.

Sebagaimana Firman Allah dalam al-Qur'an Surat Al-Baqarah ayat 31:

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنْبِئُونِي
بِأَسْمَاءِ هَؤُلَاءِ إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ

Artinya:

“Dan Dia mengajarkan kepada Adam nama-nama (benda-benda) seluruhnya, kemudian mengemukakannya kepada para malaikat lalu berfirman: “Sebutkanlah kepada-Ku nama benda-benda itu jika kamu memang benar orang-orang yang benar”. (Q.S. Al-Baqarah: 131)⁴

Dari percakapan ayat ini, dapat kita fahami bahwa awal mula bahasa itu sejak diciptakannya Nabi Adam, As dan bahasa tersebut khusus diberikan hanya kepada manusia saja dan bukan untuk makhluk selain manusia seperti hewan dan lainnya.

⁴ Departemen Agama, *Al-Qur'an dan terjemahannya*, (Jakarta: Departemen Agama, 2002), h. 268.

Pendidikan di Taman Kanak-kanak membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut, mengembangkan kepribadian dan potensi diri sesuai dengan tahap perkembangan peserta didik serta membantu meletakkan dasar kearah perkembangan sikap, pengetahuan, keterampilan dan daya cipta yang diperlukan oleh anak didik dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan untuk pertumbuhan serta perkembangan selanjutnya.

Menurut Sofia Hartati “pembelajaran pada masa *golden age* merupakan wahana untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak guna mencapai tahapan sesuai dengan tugas perkembangannya. Aspek-aspek yang harus dikembangkan dalam pendidikan anak usia dini adalah aspek pemahaman nilai-nilai agama dan moral, fisik, kognitif, bahasa dan sosial-emosional.”⁵ Kelima aspek perkembangan tersebut harus distimulasi dengan baik karena kelima aspek perkembangan tersebut sangatlah penting. Salah satunya aspek pengembangan kemampuan dasar anak yaitu bahasa. Salah satu komponen berbahasa adalah membaca.

Montessori dalam Hainstock menyatakan bahwa “mempersiapkan anak untuk belajar di usia 3-5 tahun anak lebih mudah belajar menulis, dan di usia 4-5 tahun anak lebih mudah membaca dan mengerti angka. Waktu terbaik untuk belajar membaca kira-kira bersamaan waktunya dengan anak belajar bicara, dan masa peka belajar

⁵ Hartati Sofia, *Perkembangan Belajar Pada Anak Usia Dini*, (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2005,), h. 2.

anak terjadi pada rentang usia 3 hingga 5 tahun." Maka dapat disimpulkan bahwa pengajaran membaca (baik itu sebatas pengenalan huruf atau suku kata) sejak usia Taman Kanak-Kanak atau bahkan sejak usia 3 tahun bukanlah sesuatu yang aneh atau tidak boleh dilakukan, kerana yang terpenting adalah pengawasan materi serta metode yang digunakan.⁶

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di RA Al-Hidayah mengenai kemampuan bahasa di kelas A yang berjumlah 20 Orang (7 Perempuan dan 13 Laki-laki) menunjukkan bahwa tingkat keterampilan membaca anak yang masih terlihat kurang dalam membaca simbol huruf, dan anak kurang bisa membedakan bentuk huruf, anak tidak fokus dalam pembelajaran khususnya pembelajaran mengenal huruf karena pembelajaran masih klasikal jarang menerapkan metode bermain sehingga sulit menanamkan konsep kata pada anak. Tidak berkembangnya keterampilan pengenalan huruf anak disebabkan karena pembelajaran yang selama ini diterapkan masih berpusat pada guru dan kurangnya media pembelajaran yang dapat membantu anak untuk mengembangkan kemampuan pengenalan huruf. Oleh karena itu guru RA dituntut untuk mendesain pembelajaran yang dapat mengajak peserta didik dalam belajar pengenalan huruf yang sesuai dengan tahap perkembangan, menyenangkan dan peserta didik tidak merasa tertekan.

Masalah rendahnya kemampuan bahasa mengenal huruf pada kelompok ini jika dibiarkan akan mengakibatkan anak bisa buta huruf dan

6 Sari, op.cit., h. 2. (4)

anak tidak bisa berkomunikasi secara tertulis. Oleh karena itu untuk mengatasi masalah yang terjadi di RA Al-Hidayah didekati dengan permainan *bowling* huruf. Menurut Desmianti manfaat permainan *bowling* adalah permainan *bowling* lebih berguna untuk melatih ketepatan gerak, kordinasi mata tangan dan motorik kasar melalui kegiatan melempar terutama saat anak berupaya menggelindingkan bola kesasaran yaitu pin bowling. Dengan mainan ini, anak juga dapat melatih kesabaran dan konsentrasinya.

Adapun langkah permainan *bowling* nya yaitu: (1) bola *bowling* akan digelindingkan atau dilempar ke pin huruf yang telah di perintahkan oleh guru, pin berjumlah 13 buah yang telah disusun berjarak 8cm pin satu ke pin lainnya, agar ketika pin jatuh tidak menjatuhkan pin lainnya. (2) jika anak menjatuhkan 2 pin maka di beri satu kesempatan lagi untuk menjatuhkan pin yang benar sesuai dengan perintah (3) setelah anak menggelindingkan bola kearah huruf yang tepat, kemudian anak menunjukkan kepada guru dan menyebutkan huruf apa yang ada pada pin tersebut. Jika pin yang dijatuhkan itu salah maka diberikan satu kesempatan lagi untuk menjatuhkan pin yang di perintahkan oleh guru (4) anak kembali menyusun pin seperti semula untuk frame selanjutnya.

Berdasarkan uraian diatas konstruk penelitian yang di ajukan penelitian sebagai berikut: Efektivitas permainan *bowling* huruf untuk meningkatkan kemampuan pengenalan huruf pada anak kelompok A RA Al-Hidayah Wanakaya Kecamatan Gunung jati Kabupaten Cirebon.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, disusun identifikasi masalahnya sebagai berikut:

1. Kemampuan memahami huruf anak yang masuk dalam kategori rendah
2. Pembelajaran yang dilakukan masih *teacher centre*, sehingga anak menjadi pasif ketika melakukan pembelajaran
3. Anak tidak fokus dalam pembelajaran khususnya pembelajaran mengenal huruf karena pembelajaran masih klasikal jarang menerapkan metode bermain

C. Pembatasan Masalah

Untuk menghindari pengembangan masalah yang terlalu luas, maka permasalahan yang di teliti dalam penelitian ini dibatasi yang berkaitan dengan penggunaan permainan *bowling* huruf terhadap peningkatan kemampuan mengenal huruf anak kelompok A RA Al-Hidayah Wanakaya Kecamatan Gunung jati Kabupaten Cirebon

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas maka masalah dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut: “ Apakah terdapat perbedaan kemampuan mengenal huruf pada anak kelompok A RA Al-Hidayah Wanakaya Kecamatan Gunung Jati Kabupaten Cirebon sebelum dan sesudah menggunakan media *bowling* huruf?”

Agar lebih operasional maka dijabarkan menjadi pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Seberapa baik kemampuan mengenal huruf anak kelompok A sebelum menggunakan permainan *bowling* di RA Al-Hidayah Wanakaya Kecamatan Gunung Jati Kabupaten Cirebon?
2. Seberapa baik kemampuan mengenal huruf anak kelompok A sesudah menggunakan permainan *bowling* huruf di RA Al-Hidayah Wanakaya Kecamatan Gunung Jati Kabupaten Cirebon?
3. Seberapa besar perbedaan kemampuan mengenal huruf sebelum dan sesudah menggunakan permainan *bowling* huruf anak kelompok A RA Al-Hidayah Wanakaya Kecamatan Gunung Jati Kabupaten Cirebon?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pertanyaan penelitian di atas, maka tujuan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Menggambarkan Seberapa baik kemampuan mengenal huruf pada anak kelompok A sebelum menggunakan permainan *bowling* di RA Al-Hidayah Wanakaya Kecamatan Gunung Jati Kabupaten Cirebon
2. Menggambarkan Seberapa baik kemampuan mengenal huruf pada anak kelompok A sesudah menggunakan permainan *bowling* huruf di RA Al-Hidayah Wanakaya Kecamatan Gunung Jati Kabupaten Cirebon
3. Menggambarkan Seberapa besar perbedaan kemampuan mengenal huruf sebelum dan sesudah menggunakan permainan *bowling* huruf

anak kelompok A RA Al-Hidayah Wanakaya Kecamatan Gunung Jati
Kabupaten Cirebon

F. Kegunaan Penelitian

1. Kegunaan Teoritis

Hasil penelitian ini memberikan sumbangan pengetahuan, membuktikan teori tentang efektivitas penggunaan permainan *bowling* huruf pada kelompok A RA Al-Hidayah Wanakaya Kecamatan Gunung Jati Kabupaten Cirebon.

2. Kegunaan Praktisis

a. Bagi Guru dan Kepala Sekolah

Manfaat penelitian bagi guru dan kepala sekolah yaitu meningkatkan mutu pendidikan dengan menggunakan metode dan media yang tepat dan optimal sehingga hasilnya bisa dijadikan sebagai contoh untuk sekolah yang lain.

b. Bagi Lembaga

Manfaat bagi IAI BBC yaitu menambah koleksi penelitian tentang kemampuan berbahasa pada Anak Usia Dini.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teoritik

1. Pengembangan Bahasa

Bahasa adalah sistem simbol yang digunakan untuk berkomunikasi dengan orang lain melalui sistem suara, kata, pola yang digunakan manusia untuk menyampaikan pertukaran pikiran dan perasaan. Sejalan dengan pendapat Bromley, mendefinisikan bahasa sebagai sistem simbol yang teratur untuk mentransfer berbagai ide maupun informasi yang terdiri dari simbol-simbol visual maupun verbal. Simbol-simbol visual tersebut dapat dilihat, ditulis dan dibaca, sedangkan simbol-simbol verbal dapat diucapkan dan didengar. Anak dapat memanipulasi simbol-simbol tersebut dengan berbagai cara sesuai dengan kemampuan berfikirnya.⁷

Bromley menyebutkan empat macam bentuk bahasa yaitu menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Bahasa ada yang bersifat reseptif (dimengerti, diterima) maupun ekspresif (dinyatakan). Contoh bahasa reseptif adalah mendengarkan dan membaca suatu informasi, sedangkan contoh bahasa ekspresif adalah berbicara dan menuliskan informasi untuk dikomunikasikan kepada orang lain. keterampilan menyimak dan membaca merupakan keterampilan bahasa reseptif karena dalam keterampilan ini

⁷ Nurbiana Dhieni dkk, *Metode Pengembangan Bahasa*, (Jakarta: Pusat Penerbitan Universitas Terbuka, 2005), hal 1.8

makna bahasa diperoleh dan diproses melalui simbol visual dan verbal. Ketika anak menyimak dan membaca, mereka memahami bahasa berdasarkan konsep pengetahuan dan pengalaman mereka. Dengan demikian menyimak dan membaca juga merupakan proses pemahaman (*comprehending process*)⁸

Perkembangan bahasa Anak Usia Dini dalam Permen Dikbud nomor 146 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini pasal 5 menjelaskan bahwa Program pengembangan bahasa sebagaimana dimaksud pada ayat (1) huruf d mencakup perwujudan suasana untuk berkembangnya kematangan bahasa dalam konteks bermain.⁹ Perkembangan bahasa Anak Usia Dini, khususnya anak TK memiliki karakteristik tersendiri. Menurut Rusniah dalam jurnal yang berjudul Meningkatkan Perkembangan Bahasa Indonesia Anak Usia Dini Melalui Penggunaan Metode Bercerita Pada Kelompok A Di Tk Malahayati Neuhel Tahun Pelajaran 2015/2016 Jamaris mengatakan bahwa membagi perkembangan bahasa anak usia dini menjadi 2, yaitu karakteristik kemampuan bahasa anak usia 4-5 tahun dan karakteristik kemampuan bahasa anak usia 5-6 tahun.¹⁰

Karakteristik kemampuan bahasa anak usia 4-5 tahun ditandai dengan:

a. Terjadi perkembangan yang cepat dalam kemampuan bahasa anak.

Anak sudah dapat menggunakan kalimat dengan baik dan benar.

⁸ *Ibid*, h. 1.15

⁹ Permendikbud, *Pendidikan Anak Usia Dini Kurikulum 2013*, (Jakarta, 2014)

¹⁰ Rusniah, *Meningkatkan Perkembangan Bahasa Indonesia Anak Usia Dini Melalui Penggunaan Metode Bercerita Pada Kelompok A Di Tk Malahayati Neuhel Tahun Pelajaran 2015/2016*, Skripsi Sarjana Pendidikan, (Medan, 2018), h. 5, tidak dipublikasikan.

- b. Telah menguasai 90% dari fonem dan sintaksis bahasa yang digunakan.
- c. Dapat berpartisipasi dalam suatu percakapan. Anak sudah dapat mendengarkan orang lain berbicara dan menanggapi pembicaraan tersebut.

Sedangkan karakteristik kemampuan bahasa anak usia 5-6 tahun ditandai dengan:

- 1) Sudah dapat mengungkapkan lebih dari 2500 kosa kata.
- 2) Lingkup kosa kata yang dapat diungkapkan anak menyangkut: warna, ukuran, bentuk, rasa, bau, keindahan, kecepatan, suhu, perbedaan, perbandingan jarak dan permukaan.
- 3) Anak usia 5-6 tahun dapat melakukan peran pendengar yang baik.
- 4) Dapat berpartisipasi dalam suatu percakapan anak sudah dapat mendengarkan orang lain berbicara dan menanggapi pembicaraan tersebut.
- 5) Percakapan yang dilakukan oleh anak usia 5-6 tahun telah menyangkut berbagai komentarnya terhadap apa yang dilakukan oleh dirinya sendiri dan orang lain, serta apa yang dilihatnya. Anak pada usia 5-6 tahun sudah dapat melakukan ekspresi diri, menulis, membaca bahkan berpuisi.¹¹

Bahasa dan bicara merupakan bagian dari komunikasi yang saling berhubungan dan tidak bisa dipisahkan. Dalam pelaksanaannya,

¹¹ *Ibid* Rusniah,, h. 6.

anak terlebih dahulu mengembangkan aspek bahasanya, baru kemudian akan mulai menguasai bicara.

Secara umum terdapat faktor-faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan bahasa anak antara lain:

- 1) Perkembangan otak dan kecerdasan
- 2) Jenis Kelamin
- 3) Kondisi Fisik
- 4) Lingkungan Keluarga
- 5) Kondisi Ekonomi
- 6) Setting Sosial/Lingkungan-Budaya
- 7) *Bilingualism* (2 bahasa)

Fungsi bahasa bagi anak usia dini adalah untuk mengembangkan kemampuan intelektual dan kemampuan dasar anak. Depdiknas menjelaskan fungsi pengembangan kemampuan berbahasa bagi anak usia dini antara lain yaitu sebagai alat untuk berkomunikasi dengan lingkungan, sebagai alat untuk mengembangkan kemampuan intelektual anak, sebagai alat untuk mengembangkan ekspresi anak, sebagai alat untuk menyatakan perasaan dan buah pikiran kepada orang lain.¹²

2. Kemampuan Pengenalan Huruf Anak Usia Dini

Dalam mengenal huruf, setiap anak usia dini pasti memiliki kemampuan yang berbeda antara anak yang satu dengan yang lain.

¹² Depdiknas, *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Berbahasa di Taman Kanak-Kanak*, (Jakarta, tahun 2007).

Menurut Harun Rasyid dkk dalam Puspa Anggraini, mengatakan bahwa kemampuan mengenal huruf bagi anak usia dini merupakan bagian penting dalam merekam berbagai jenis bunyi dan bentuk huruf yang didengar dan dilihat anak dari lingkungannya, baik huruf latin, arab maupun huruf lainnya. Berbagai bunyi huruf yang dikenal anak akan menumbuhkan kemampuan anak dalam memilah dan memilih berbagai jenis huruf yang ada. Dalam melatih anak untuk mengenal huruf dan mengucapkannya harus diulang-ulang secara terus menerus.¹³

Pada awalnya, anak usia dini dapat mulai mengenal simbol dan huruf sejak dini melalui lingkungan sekitar. Dengan demikian, anak akan menjadi semakin akrab dengan simbol huruf yang ada disekitar anak. Anak Usia Dini juga tertarik dengan bunyi dan suara, sehingga dalam mengenal suatu huruf terlebih dahulu anak harus mendengar bunyi huruf tersebut dengan jelas dan benar.

Slamet Suyanto mengatakan bahwa bagi anak usia dini dalam mengenal huruf A-Z dan untuk mengingatnya sebenarnya bukanlah hal yang sulit. Hal ini disebabkan karena sesungguhnya anak-anak sudah mulai dapat mengenal huruf cetak dengan berinteraksi dengan buku dan bahan tertulis lainnya sejak dini. Pendapat lain yang senada juga dikemukakan oleh Seefeldt & Wasik dalam Slamet Suyanto mengatakan bahwa anak-anak juga mulai

13 Puspa Anggraini Wahyuningtyas, "*Peningkatan Kemampuan Mengenal huruf Melalui Media Papan Flanel Pada Anak Usia Dini Di Tempat Penitipan anak beringharjo Yogyakarta,*" *Skripsi pada Universitas Negri Yogyakarta*, (Yogyakarta: _ tahun 2015), h., tidak dipublikasikan.

mengenal huruf cetak melalui huruf cetak lingkungan atau biasa disebut *environmental print*.¹⁴

Apabila seorang anak sudah belajar satu huruf maka sangat dianjurkan bagi orang tua dan pendidik untuk memberikan latihan lanjutan. Latihan tersebut dapat dilakukan dengan mencari huruf yang sudah dikenal anak tersebut pada bungkus makanan, kotak kue, surat kabar atau pada papan iklan yang ada dipinggir jalan. Yang perlu diperhatikan oleh orang tua dalam hal ini adalah ketika melakukan latihan tersebut usahakan dalam situasi bermain yang menyenangkan bagi anak sehingga anak tidak merasa tertekan. Kegiatan ini bertujuan supaya kemampuan anak dalam mengenali huruf dapat semakin baik.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan anak dalam mengenali huruf tidak sama sehingga dalam upaya mengenalkan huruf harus disesuaikan dengan kemampuan masing-masing anak. Mengenali huruf sendiri bagi anak merupakan bagian terpenting dalam merekam berbagai jenis bunyi dan huruf. Dengan demikian, dalam mengenalkan huruf juga harus dilakukan secara berulang-ulang dan terus menerus.¹⁵

3. Kemampuan Membaca Anak Usia Dini

Membaca pada hakikatnya adalah suatu yang rumit yang melibatkan banyak hal, tidak hanya sekedar melafalkan tulisan, tetapi juga melibatkan aktivitas visual, berpikir, *psikolinguistik*, dan

14 Slamet Suyanto, *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. (Yogyakarta: Hikayat Publishing 2005), h.165

15 Wahyuningtyas, *op. cit.*, h. 15. (3)

metakognitif. Membaca pada aktivitas visual dimana proses ini melibatkan penerjemahan terhadap sebuah tulisan, sebagai proses berpikir membaca merupakan suatu proses yang memerlukan pemahaman terhadap tulisan.

Membaca permulaan merupakan tahap awal dalam membaca yang difokuskan pada mengenal simbol-simbol atau tanda-tanda yang berkaitan dengan huruf-huruf sehingga menjadi pondasi agar anak dapat melanjutkan ke tahap membaca. Membaca merupakan bagian dari perkembangan bahasa dapat diartikan menerjemahkan simbol atau gambar ke dalam suara yang dikombinasikan dengan kata-kata. Anak yang menyukai gambar, huruf dan buku cerita dari sejak awal perkembangannya akan mempunyai keinginan membaca lebih besar. Membaca permulaan merupakan tahapan anak dalam keterampilan membaca yang lebih tinggi. Membaca membuat pengetahuan semakin bertambah, banyak hal-hal positif yang dapat kita ambil melalui membaca.

Nurbiana Dhieni, dkk mengungkapkan bahwa membaca yang diajarkan secara terpadu, yang menitik beratkan pada pengenalan huruf dan kata, menghubungkannya dengan bunyi.¹⁶

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa minat membaca awal adalah suatu kekuatan awal yang mendorong anak agar dapat memperhatikan tentang hal yang berhubungan dengan

16 Dhieni, *op. cit.*, h. 5.5. (10)

membaca. Membaca dapat menjadi pondasi untuk anak membuka pengetahuan namun minat membaca awal tersebut belum tentu terbentuk dengan sendirinya melainkan didukung oleh stimulasi dari lingkungan sekitar.

Membaca sangat penting diberikan pada anak karena dapat mempengaruhi kebahasaan yang lebih tinggi. Mereka akan berbicara dan belajar memahami gagasan secara lebih baik. Pengembangan membaca pada anak dapat dilaksanakan selama dalam batas-batas aturan sesuai dengan karakteristik anak.

Tujuan membaca maka dapat disimpulkan bahwa tujuan membaca permulaan di Taman Kanak-kanak adalah untuk memperoleh kesenangan, meningkatkan pengetahuan, serta mempersiapkan kemampuan anak dalam membaca ke tahap selanjutnya. Standar kompetensi tersebut dispesifikasikan dalam bentuk kemampuan membaca permulaan.

Sesuai dengan tujuan dan fungsi pendidikan prasekolah yang bersifat komprehensif dan menyeluruh, orientasi pembelajaran bagi anak usia prasekolah bersifat luas. Artinya, kegiatan pembelajaran itu tidak hanya diarahkan untuk membuat anak menguasai sejumlah konsep pengetahuan dan atau keterampilan, melainkan juga diarahkan untuk mengembangkan sikap dan minat belajar serta berbagai potensi dan kemampuan dasar anak.

Oleh sebab itu, upaya guru pada pembelajaran bahasa untuk anak usia dini diarahkan melalui bermain, karena bermain adalah sumber perkembangan dan membentuk zona perkembangan proksimal. Strategi-strategi tersebut akan efektif ketika didukung oleh guru yang memiliki kemampuan untuk mengelola pembelajaran sedemikian rupa, sehingga anak mendapatkan stimulasi yang tepat untuk kemampuan bahasanya. Menurut Yawkey setidaknya ada beberapa upaya yang bisa dilakukan guru untuk menstimulasi kemampuan bahasa anak, diantaranya sebagai berikut.

1) Pengembangan kefasihan berbahasa

- Mengadakan situasi pembicaraan yang bisa dimengerti dan diikuti anak.
- Memberikan kebebasan pada anak untuk memberi respon berdasarkan pengalaman dia sendiri dan menggunakan bahasa dia sendiri.

2) Pengembangan kemampuan sintaksis

- Menyusun permainan atau situasi dimana anak secara alamiah menggunakan fitur-fitur bahasa.
- Menyediakan berbagai model fitur (guru, orang dewasa lain dan teman sebayanya, rekaman)

3) Pengembangan penguasaan kosa kata

- Menyusun pengalaman pembelajaran di bidang sains, pengetahuan sosial, matematika, kesehatan dan keahlian

kecakapan hidup yang memasukan pembelajaran kosa kata baru bagi anak.

- Memastikan kosa kata baru yang dipelajari tidak terlalu banyak sehingga mudah diasimilasikan oleh anak.

4) Pengembangan pengintegrasian kemampuan bahasa dalam kehidupan sehari hari

- Menyusun pengalaman pembelajaran yang membuat anak mendeskripsikan kehidupan di luar sekolah (kegiatan, tempat, dan benda-benda yang berhubungan dengan kehidupan pribadi anak)
- Mendorong anak untuk berbagi dengan anak lain dan orang dewasa tentang reaksi dan perasaannya mengenai apa yang terjadi di sekolah dan diluar sekolah.

5) Pengembangan kemampuan mengekspresikan diri sendiri

- Menerima dan menghargai perasaan dan respon anak.
- Menyusun situasi yang mendorong respon kreatif dan penggunaan imajinasi.

4. Pengertian Media

Media dapat diartikan “perantara” atau pengantar.¹⁷

Menurut *Association For Education and Communication Technologi* (AECH). Media adalah segala bentuk yang diprogramkan untuk suatu proses penyaluran informasi. Sedangkan menurut *Education*

¹⁷ Sabri, *Pengertian Media*, (Jakarta: Ciputat Press, 2010) h. 07

Association, media merupakan benda yang dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrument yang di pergunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar, dapat dorong efektifitas program intruksional.¹⁸ Media merupakan sesuatu yang bersifat meyakinkan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri siswa tersebut. media merupakan bagian yang melekat atau tidak terpisahkan dari proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.¹⁹

Memahami kutipan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa guru yang efektif dalam menggunakan media dapat meningkatkan minat siswa dalam proses belajar mengajar dan siswa akan lebih cepat dan mudah memahami dan mengerti terhadap materi pelajaran yang disampaikan oleh guru.

5. Fungsi Media

Media pembelajaran mempunyai fungsi yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Untuk memahami secara komprehensif manfaat diadakannya media dalam pembelajaran PAUD, maka akan disajikan fungsi media pembelajaran PAUD menurut Levie & Lentz dalam Asmariani menyatakan bahwa:²⁰

18 Sabri, Ibid, h.107

19 Ega Rima Wati, Ragam Media Pembelajaran, (Surabaya: Kata Pena, 2016), h. 3

20 Asmariani, Konsep Media Pembelajaran Paud , univ Indragiri, h. 10

- a. Fungsi Atensi yaitu : menarik dan mengarahkan perhatian murid pada isi pelajaran dibantu dengan media gambar sehingga memiliki kemungkinan mengingat isi pelajaran lebih besar.
- b. Fungsi Afektif yaitu muncul ketika belajar dengan teks yang bergambar, sehingga dapat menggugah emosi dan sikap murid.
- c. Fungsi Kognitif yaitu mengungkapkan gambar, memperlancar pencapaian tujuan memahami dan mengingat informasi yang terkandung.
- d. Fungsi *konpensatoris* yaitu berfungsi mengakomodasikan murid yang lemah dan lambat menerima dan memahami sisi pelajaran yang disajikan dengan teks.

6. Permainan

Menurut asal katanya, permainan adalah salah satu bentuk rekreasi yang bertujuan untuk bersenang-senang, mengisi waktu luang, atau berolah raga ringan. Permainan dapat dilakukan oleh perseorangan (individual) ataupun bersama-sama. Permainan juga dapat dilakukan oleh anak-anak maupun orang dewasa.²¹

Banyak ahli yang membahas bermain menurut riset dan pandangan mereka masing-masing. Para ahli sepakat, anak-anak perlu bermain agar mereka dapat mencapai perkembangan yang optimal. Tanpa bermain, anak akan bermasalah di kemudian hari. Berikut ini beberapa teori bermain menurut para ahli:

21 Sunyo Adji Purnomo Dan Ranni Novianty, *50 Games For Fun Learning And Teaching*, (Bandung: Yrma Widya), h. 1-2

- a. Menurut Herbert Spencer dalam Catron & Allen, anak bermain karena mereka punya energi berlebih. Energi ini mendorong mereka untuk melakukan aktivitas sehingga mereka terbebas dari perasaan tertekan. Hal ini berarti, tanpa bermain, anak akan mengalami masalah serius karena energi mereka tidak tersalurkan.
- b. Menurut Moritz Lazarus, anak bermain karena mereka memerlukan penyegaran kembali atau mengembalikan energi yang habis digunakan untuk kegiatan rutin sehari-hari. Hal ini mengandung pengertian bahwa apabila tidak bermain anak akan menderita kelesuan akibat ketiadaan penyegaran.
- c. Menurut Erikson, bermain membantu anak mengembangkan rasa harga diri. Alasannya adalah karena dengan bermain anak memperoleh kemampuan untuk menguasai tubuh mereka, menguasai, dan memahami benda-benda, serta belajar keterampilan sosial. Anak bermain karena mereka berinteraksi guna belajar mengkreasikan pengetahuan. Bermain merupakan cara dan jalan anak berpikir dan menyelesaikan masalah. Anak bermain karena mereka membutuhkan pengalaman langsung dalam interaksi sosial agar mereka memperoleh dasar kehidupan sosial.

Permainan adalah suatu kegiatan menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri. Sesuai dengan

pendapat Romlah, permainan merupakan cara belajar yang menyenangkan karena dengan bermain anak-anak belajar sesuatu tanpa mempelajarinya. Apa yang dipelajarinya ini disimpan dalam pikirannya dan akan dipadukan menjadi satu kesatuan dengan pengalaman-pengalaman lain yang kadang tanpa disadari.²²

Menurut Montololu manfaat sikap senang bermain bagi anak usia dini adalah sebagai berikut:²³

- 1) Bermain memicu kreatifitas anak
- 2) Bermain bermanfaat mencerdaskan otak anak
- 3) Bermain bermanfaat menanggulangi konflik bagi anak
- 4) Bermain bermanfaat untuk melatih empati
- 5) Bermain bermanfaat mengasah panca indra
- 6) Bermain itu melakukan penemuan.

Salah satu permainan untuk mengembangkan kemampuan pengenalan huruf anak adalah melalui permainan *bowling* huruf.

7. Permainan *Bowling* Huruf

Permainan *bowling* pada dasarnya merupakan olahraga yang biasa dilakukan oleh olahragawan. Menurut Sunyo Adji Purnomo dan Ranni Novianty dalam bukunya yang berjudul *50 Games For Fun Learning and Teaching* yaitu “ permainan bowling adalah permainan yang bertujuan untuk melatih koordinasi gerakan, konsentrasi, dan memperkirakan kekuatan untuk menjatuhkan

²² Romlah, *Teori dan Praktek Bimbingan Kelompok*, (Malang: Penerbit UM, 2001), h. 118

²³ Montololu, *Bermain dan Permainan Anak*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2005), h. 1.15

kaleng/botol. Cara bermainnya adalah menyusun 6-10 kaleng/botol menjadi bentuk piramid, minta setiap anak untuk mundur sejauh 6 langkah atau lebih (sesuaikan dengan usia kemampuan). Setiap anak masing-masing menggelindingkan bola ke arah kaleng/botol tersebut. Hitung berapa kaleng yang dapat dijatuhkan, tulis di kertas skor, kemudian hitung berapa kali anak tersebut harus menggelindingkan bola untuk menjatuhkan semua kaleng/botol. Anak yang bermain berikutnya dapat membereskan dan menyusun kembali kaleng/botol yang sudah jatuh, permainan dilakukan secara bergiliran.²⁴

Permainan *bowling* huruf adalah suatu olahraga yang dimodifikasi menjadi sebuah permainan anak usia dini yang sederhana dan menyenangkan menggunakan media pin bowling dan bola untuk merobohkan pin *bowling*. Media pin *bowling* terbuat dari plastik dengan ukuran kurang lebih 21cm yang bentuknya hampir menyerupai tabung. Setiap pin *bowling* dituliskan huruf-huruf dari mulai A-Z. Adapun langkah permainan *bowling* nya yaitu: (1) bola *bowling* akan digelindingkan atau dilempar ke pin huruf yang telah di perintahkan oleh guru, pin berjumlah 13 buah yang telah disusun berjarak 8cm pin satu ke pin lainnya, agar ketika pin jatuh tidak menjatuhkan pin lainnya. (2) jika anak menjatuhkan 2 pin maka di beri satu kesempatan lagi untuk menjatuhkan pin yang benar sesuai dengan perintah (3) setelah anak menggelindingkan bola ke arah huruf yang tepat,

24 Purnomo dan Novanty, *op. cit.*, h. 97

kemudian anak menunjukkan kepada guru dan menyebutkan huruf apa yang ada pada pin tersebut. Jika pin yang dijatuhkan itu salah maka diberikan satu kesempatan lagi untuk menjatuhkan pin yang diperintahkan oleh guru (4) anak kembali menyusun pin seperti semula untuk frame selanjutnya.

Tujuan dari permainan ini adalah untuk mengenalkan huruf pada anak usia 4-5 tahun. Penelitian terdahulu tentang permainan bowling pernah dilakukan oleh Zizhen Jiang hanya saja perbedaannya yaitu permainan bowling yang digunakan dapat meningkatkan pembelajaran sensorik-motorik. Serta penelitian yang dilakukan oleh Maller permainan bowling digunakan untuk pembelajaran teknologi informasi dimana siswa diajarkan membuat video permainan melalui komputer. Namun, dalam penelitian ini permainan bowling dapat digunakan sebagai pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan pengenalan huruf anak usia 4-5 tahun.

B. Hasil Penelitian yang Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Aprilinda Diyah Permata dan Nur Ika Sari Rakhmawati 2018 yang berjudul “Modifikasi Permainan Bowling Terhadap Kemampuan Mengenal Kata Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Pertiwi Jampes Pace Nganjuk”. Penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan pengaruh modifikasi permainan *bowling* terhadap kemampuan mengenal kata pada anak kelompok B. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif dengan

jenis penelitian Pre Experimental Design dan desain penelitian *One-Group Pretest –Posttest*. Sasaran dalam penelitian ini adalah 47 anak yang terdiri dari 22 anak laki-laki dan 25 anak perempuan. Melalui proses penelitian yang menggunakan teknik pengumpulan data nya adalah observasi dan dokumentasi. Penggunaan modifikasi permainan *bowling* yang digunakan dalam pengenalan kata dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan. Materi yang digunakan pada saat pretest dan posttest serta perlakuan adalah menyusun huruf-huruf menjadi kata, menghubungkan kata yang memiliki arti, menyebutkan kata yang memiliki arti. Analisis data menggunakan statistik SPSS yang melalui beberapa tahap yaitu deskriptif, validitas reliabilitas memperoleh hasil pretest hitung $> r$ tabel (0,287) dan hasil perolehan posttest hitung $> r$ tabel (0,287), uji normalitas memperoleh data H_a menolak H_o sehingga dinyatakan tidak berdistribusi normal, uji hipotesis. Jika z hitung $> z$ tabel maka hasil penelitian ini signifikan adanya pengaruh antar dua variabel. Berdasarkan hasil penelitian rata-rata sebelum perlakuan 2,53, sedangkan hasil penelitian rata-rata setelah perlakuan 3,74. Hasil uji Wilcoxon menunjukkan z hitung adalah (-6,005) dan z tabel (-1,96) dengan taraf signifikan 5% (0,05). Dimana z hitung $> z$ tabel yaitu (-6,005) $<$ (-1,96), sehingga H_o ditolak dan H_a diterima. Persamaan penelitian tersebut yaitu sama-sama menggunakan media permainan *bowling* huruf untuk meningkatkan kemampuan pengenalan huruf anak. Perbedaan nya yaitu penelitian di atas

melakukan penelitian pada anak usia 5-6 tahun sedangkan skripsi penulis melakukan penelitian pada anak usia 4-5 tahun.²⁵

2. Hasil Penelitian Rini Yunita Sari tahun 2014 yang berjudul “Meningkatkan Keterampilan Membaca Simbol Pada Anak Usia Dini Melalui Permainan *Bowling* Huruf Di Kelompok A Paud Kemala Bhayangkari 26 Kota Bengkulu”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa melalui permainan *bowling* huruf dapat meningkatkan keterampilan membaca simbol pada anak. Terbukti dengan hasil pengamatan yang dilakukan telah mencapai indikator keberhasilan baik. Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan membaca simbol melalui permainan *bowling* huruf. Subjek yang digunakan dalam penelitian ini adalah anak kelompok A di PAUD Kemala Bhayangkari 26 Kota Bengkulu Tahun Ajaran 2013/2014 yaitu sebanyak 15 orang anak, yang terdiri dari 4 orang anak laki-laki dan 11 orang anak perempuan. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi dan dokumentasi. Data hasil penelitian akan diolah menggunakan rumus rata-rata dan persentase ketuntasan belajar. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dengan 2 siklus dan setiap siklus dilakukan tiga kali pertemuan. Persamaan penelitian tersebut yaitu sama-sama menggunakan permainan *bowling* huruf. Perbedaannya yaitu penelitian tersebut untuk meeningkatkan

²⁵ Aprilinda Diah Permata, Nur Ika Sari Rakhmawati, *Modifikasi Permainan Bowling Terhadap Kemampuan Mengenal Kata Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Pertiwi Jampes Pace Nganjuk*, 2018, h.03.

keterampilan membaca simbol sedangkan penelitian penulis yaitu untuk meningkatkan kemampuan pengenalan huruf.²⁶

3. Penelitian yang dilakukan oleh Wira Syafti Okta Nova 2012 yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini Melalui Permainan *Bowling* Kata Di Pendidikan Anak Usia Dini Riak Antokan Lubuk Basung Kabupaten Agam”. melalui permainan bowling kata dapat meningkatkan kemampuan membaca anak di kelas B2 Pendidikan Anak Usia Dini Riak Antokan Lubuk Basung. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas, dilakukan dalam 2 siklus. Pada siklus 1 kemampuan anak belum mencapai persentase tingkat keberhasilan. Pada siklus II, kemampuan anak mencapai kriteria ketuntasan minimal yang telah ditetapkan. Persamaan penelitian tersebut dengan skripsi penulis yaitu menerapkan media permainan *bowling*. perbedaannya penelitian di atas meningkatkan kemampuan membaca anak sedangkan skripsi penulis meningkatkan kemampuan pengenalan huruf.²⁷

C. Kerangka Berfikir

Pada pembelajaran yang dilakukan di RA Al-Hidayah saat ini, pengenalan huruf telah diperkenalkan ketika anak berada di kelas namun, ternyata anak masih mengalami kesulitan dalam mengenal huruf. Misalnya

26 Rini Yunita Sari, *Meningkatkan Keterampilan Membaca Simbol Pada Anak Usia Dini Melalui Permainan Bowling Huruf Di Kelompok A Paud Kemala Bhayangkari 26 Kota Bengkulu*, 2014, h 03.

27 Wira syafti okta nova, *Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini Melalui Permainan Bowling Kata Di Pendidikan Anak Usia Dini Riak Antokan Lubuk Basung Kabupaten Agam*, 2012, h. 01.

ketika guru mengenalkan huruf melalui pembiasaan menyebutkan dan penulisan nama yang telah dilakukan secara rutin setiap hari anak masih sulit dalam mengenal huruf dikarenakan pada saat anak menirukan untuk menulis huruf di papan tulis dan menyebutkan huruf anak masih mengalami kesulitan dan perlu bimbingan guru pada saat dikelas dan menggunakan media permainan *bowling* anak belum bisa mengenal huruf.

Salah satu media yang dapat digunakan untuk pengenalan huruf pada anak usia 4-5 tahun adalah media permainan *bowling*, media permainan bowling huruf yang efektif untuk menyajikan pesan-pesan pada sasaran tertentu. Media permainan *bowling* huruf ini mudah dibuat sendiri oleh guru sehingga meminimalkan pengeluaran biaya dalam pembuatannya. Pin-pin yang disajikan berwarna warni sehingga dapat menarik minat anak untuk belajar yang tentu akan memudahkan proses penyampaian materi, terutama dalam mengenalkan huruf konsonan dan vocal.

Dari apa yang telah diuraikan di atas ialah kemampuan mengenal huruf usia 4-5 tahun di RA Al-Hidayah masih kurang sehingga perlu adanya media yang dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf dengan menggunakan media permainan bowling huruf untuk kemampuan mengenal huruf pada anak usia 4-5 tahun di RA Al-Hidayah meningkat secara optimal.

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan

dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data.

Dalam hal ini hipotesis nya terbagi atas:

1. Hipotesis Kerja (H_a)

Ada perbedaan kemampuan mengenal huruf anak kelompok A RA Al-Hidayah Wanakaya Kecamatan Gunung Jati Kabupaten Cirebon, antara sebelum dan sesudah penggunaan media permainan *bowling* huruf. Jika penggunaan media permainan bowling huruf dapat meningkatkan kemampuan pengenalan huruf anak, maka penggunaan permainan bowling huruf tersebut dikatakan efektif.

2. Hipotesis Nol (H_0)

Tidak ada perbedaan kemampuan mengenal huruf anak kelompok A RA Al-Hidayah Wanakaya Kecamatan Gunung Jati Kabupaten Cirebon, antara sebelum dan sesudah penggunaan media permainan *bowling* huruf. Jika penggunaan media permainan bowling huruf tidak dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf, maka penggunaan media permainan bowling huruf tersebut dikatakan tidak efektif.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif. Metode kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis dan bersifat kuantitatif/statistic, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan²⁸

Jenis penelitian kuantitatif yang digunakan adalah eksperimen. Menurut Suharsimi Arikunto penelitian eksperimen adalah untuk membangkitkan timbulnya suatu keadaan atau kejadian, eksperimen dilakukan dengan maksud melihat suatu akibat atau treatment. Berdasarkan pendapat Arikunto tujuan penelitian kuasi eksperimen adalah untuk memprediksi keadaan yang dapat dicapai melalui penelitian eksperimen yang sebenarnya dengan pengontrolan dan/atau manipulasi terhadap seluruh variabel yang relevan.²⁹

Penelitian ini mengkaji tentang kemampuan pengenalan huruf. Kemampuan pengenalan huruf merupakan bagian dari aspek bahasa. Penelitian ini menggunakan metode kuasi eksperimen karena peneliti ingin menguji efektivitas permainan *bowling* huruf terhadap kemampuan

h. 8 28 Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif R&D, (Bandung: Alfabeta, 2018),

29 Arikunto, Suharsimi, Manajemen Penelitian. (Jakarta: Rineka Cipta, 2010) h. 9

pengenalan bahasa pada kelompok A di RA Al-Hidayah jalan Kembar Desa Wanakaya Kecamatan Gunung Jati.

Desain penelitian ini menggunakan desain pree and post. Desain penelitian adalah penggambaran secara jelas tentang hubungan antar variabel, pengumpulan data, dan analisis data, sehingga dengan adanya desain yang baik peneliti maupun orang lain yang berkepentingan mempunyai gambaran tentang bagaimana keterkaitan antar variabel yang ada dalam konteks penelitian dan apa yang hendak dilakukan oleh seorang peneliti dalam melaksanakan penelitian.³⁰ Struktur desainnya adalah sebagai berikut :

O1 X O2

Desain ini menggunakan pengukuran yang dilakukan sebanyak dua kali, yakni sebelum eksperimen (O1) di sebut pre test dan sesudah eksperimen (O2) disebut post test. Desain penelitian ini digunakan untuk melihat perbandingan antara kemampuan anak dalam pengenalan huruf sebelum menggunakan permainan *bowling* huruf dan sesudah menggunakan permainan *bowling* huruf.

³⁰ Sugiyono, *op. cit.*, h. 9. (3)

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Tempat penelitian ini dilakukan di RA Al-Hidayah yang beralamat jalan Kembar Desa Wanakaya Kecamatan Gunung Jati Kabupaten Cirebon Provinsi Jawa Barat.

Penulis melaksanakan di lokasi ini dikarenakan penulis bertugas di RA tersebut, RA Al-Hidayah yang beralamat jalan Kembar Desa Wanakaya Kecamatan Gunung Jati Kabupaten Cirebon dekat dengan rumah penulis kurang lebih 5 meter dan mudah dijangkau dari arah manapun.

Alasan lain yang jauh lebih utama menurut penulis sebetulnya adalah karena di RA Al-Hidayah yang beralamat jalan Kembar Desa Wanakaya Kecamatan Gunung Jati Kabupaten Cirebon yang penulis rasakan dan amati belum pernah dilaksanakan penelitian tentang kemampuan pengenalan huruf dengan menggunakan permainan bowling huruf. Penulis kira hal ini perlu diteliti, mengingat kemampuan pengenalan huruf anak usia TK tersebut mengalami masalah dan jika tidak segera dicari solusinya, akan berakibat fatal pada perkembangan anak sebagai tunas-tunas muda calon-calon pemimpin bangsa dimasa yang akan datang juga dapat berimplikasi pada kurangnya amino masyarakat di dalam menyekolahkan anak-anaknya ke lembaga RA ini, jika kualitas atau

mutu lulusan RA nya tidak mampu bersaing atau berkompetisi dengan RA-RA lain yang jauh lebih maju.

2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian ini dilakukan sejak mulai bulan Februari sampai dengan bulan April 2019. Adapun rincian kegiatan penyusunan skripsi ini sebagai berikut:

Tabel 3.1
Kegiatan Penyusunan Skripsi

No	Kegiatan Penelitian	Bulan					
		Januari	Februari	Maret	April	Mei	Juni
1	Perbaikan proposal penelitian	√					
2	Pembahasan BAB I-II		√				
3	Penyusunan Instrumen			√			
4	Uji Coba Penelitian			√			
5	Pengumpulan Data				√		
6	penulisan Laporan Hasil Penelitian BAB IV-V					√	
7	Penyelesaian Skripsi						√

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi Penelitian

Menurut Sugiono pengertian populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.³¹

Jadi populasi itu bukan hanya menyangkut orang/subyek yang dipelajari tetapi meliputi seluruh karakteristik/sifat yang dimiliki oleh subyek atau subyek itu.

Jumlah populasi yang ada di kelompok A RA Al-Hidayah jalan Kembar Desa Wanakaya Kecamatan Gunung Jati Kabupaten Cirebon berjumlah 60 Anak maka dalam pengambilan sampel ini penulis mengambil 20 Anak. Adapun tabel datanya adalah sebagai berikut:

Tabel 3.2
Populasi Penelitian

No	Nama	L/P	Tempat, Tanggal lahir
1	Feby fitriyana	P	Cirebon, 06-09-2013
2	Syifaul 'inayah	P	Cirebon, 24-01-2014
3	Taqiyyatul amri	P	Cirebon, 20-05-2014
4	Nisa Aulia assalafiyah	P	Cirebon, 14-04-2014

31 Sugiono, *op. cit.*, hal. 80 (3)

5	Muhammad syafaat	L	Cirebon, 29-01-2014
6	Raka acun	L	Cirebon, 27-01-2014
7	M Nasrul fatah ar rohman	L	Cirebon, 14-03-2014
8	M Zidan pratama	L	Cirebon, 26-06-2014
9	Sakti oktavian dhinata	L	Cirebon, 01-10-2013
10	Mohammad refandi	L	Cirebon, 23-12-2012
11	Deniko novan	L	Cirebon, 01-11-2013
12	Johar hmad rofiq	L	Cirebon, 11-08-2013
13	Alfiano	L	Cirebon, 06-12-2013
14	M Maulana magribi	L	Cirebon, 22-09-2014
15	Nihan	P	Cirebon, 15-05-2014
16	Muhammad gufon	L	Cirebon, 04-06-2014
17	Cintya bilqis	P	Cirebon, 05-10-2014
18	Aniqoh	P	Cirebon, 11-02-2014
19	Ahmad fahri	L	Cirebon, 30-01-2014
20	Fahmi	L	Cirebon, 03-02-2014

2. Sampel Penelitian

Sampel artinya contoh, tetapi yang dimaksud contoh disini bukan sekedar contoh arti teladan, melainkan contoh terpilih untuk dihadapi sebagai objek sasaran penelitian yang hasil atau

kesimpulannya dapat mewakili seluruh poulasi sasarn representatif.³²

Sampel menurut Sugiono adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu .³³

Jumlah sampel yang ada di kelompok A RA Al-Hidayah jalan Kembar Desa Wanakaya Kecamatan Gunung Jati Kabupaten Cirebon berjumlah 20 Anak.

D. Teknik Pengumpulan Data

Data statistik yang dibutuhkan pada sebuah penelitian pada dasarnya dapat dilakukan dengan teknik pengumpulan data yang menggunakan instrumen agar menjadi sistematis dan memudahkan. Teknik pengumpulan data adalah cara ayang ditempuh peneliti dalam mengumpulkan data yang akan diolahnya untuk kemudian menjadi jawaban dari penelitiannya

1. Observasi

Observasi digunakan pada penelitian ini dengan cara mengamati kemampuan anak dalam mengenal huruf yang sesuai pada indikator penilaian yaitu kemampuan mengetahui simbol huruf dan memahami makna huruf. Observasi dilakukan pada

³² Abdurrahaman fathoni, metodologi penelitian & teknik penyusunan skripsi (jakarta: Rineka Cipta,2011), h. 101

³³ Sugiono, *op. cit.*, hal. 81 (5)

saat proses pembelajaran berlangsung, dengan menggunakan instrumen lembar observasi.

2. Tes

Tes merupakan serangkaian tugas yang direncanakan dan harus dikerjakan atau dijawab yang bertujuan untuk mendapatkan informasi atau memperoleh data. Menurut Sugiono dalam Casta tes adalah teknik pengumpulan data yang menggunakan alat evaluasi untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, bakat, dan lain-lain. Instrument yang dikembangkan dapat berupa: Tes Kepribadian, Tes Bakat, Tes Prestasi, dan Tes Intelegensi.³⁴

Tes yang dilakukan pada penelitian ini adalah kemampuan pengenalan huruf dengan jumlah tes sebanyak dua kali yakni:

- a. Pretest: adalah tes awal dimana sampel belum di beri perlakuan
- b. Posttest: adalah tes akhir dimana sampel telah diberi perlakuan

³⁴ Casta, Dasar-dasar Statistika Pendidikan, (Tsania Press : Cirebon, 2014). h:13E

Tabel 3.3
Kisi-kisi Instrumen Kemampuan Mengenal Huruf

Perkembangan	Penilaian				No
	BB	MB	BSH	BSB	
1. Mengenal simbol-simbol tulisan					A
2. Mengenal huruf vocal					B
3. Meniru huruf A-Z					C
4. Menyebutkan huruf awal dari sebuah kata					D
5. Mengenal huruf konsonan					E

Keterangan :Keterangan :

➤ Indikator :

- A. Mengenal simbol-simbol tulisan
- B. Mengenal huruf vokal
- C. Meniru huruf A-Z
- D. Menyebutkan huruf awal dari sebuah kata
- E. Mengenal huruf konsonan

3. Dokumentasi

Dokumentasi dalam penelitian ini digunakan untuk melengkapi data-data untuk mendukung penelitian. Dokumentasi dapat berupa data tentang anak, catatan guru, dan hasil tes yang dikerjakan.

E. Teknik Analisis Data

1. Analisis Deskriptif Data

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

Tabel 3. 4

Data kemampuan pengenalan huruf sebelum menggunakan permainan *bowling* huruf (X1)

No	Nama Siswa	Indikator					Σ Skor
		A	B	C	D	E	
1	Feby fitriyanah						
2	Syifaul 'inayah						
3	Taqiyyatul amri						
4	Nisa aulia assalafiyah						
5	Muhammad syafaat						

6	Raka acun						
7	Muhammad nasrul fatah ar rohman						
8	Muhammad zidan pratama						
9	Sakti oktavian dhinata						
10	Mohammad refandi						
11	Deniko novan						
12	Johar ahmad rofiq						
13	Alfiano						
14	Muhammad maulana magribi						
15	Nihan						
16	Muhammad gufon						
17	Cintya bilqis						
18	Aniqoh						
19	Ahmad fahri						
20	Fahmi						
Jumlah							
Rata-rata							
Persentase							

Tabel 3.5
Data kemampuan pengenalan huruf sesudah menggunakan permainan
bowling huruf (X2)

No	Nama Siswa	Indikator					Σ Skor
		A	B	C	D	E	
1	Feby fitriyanah						
2	Syifaul 'inayah						
3	Taqiyyatul amri						
4	Nisa aulia assalafiyah						
5	Muhammad syafaat						
6	Raka acun						
7	Muhammad nasrul fatah ar rohman						
8	Muhammad zidan pratama						
9	Sakti oktavian dhinata						
10	Mohammad refandi						
11	Deniko novan						
12	Johar ahmad rofiq						
13	Alfiano						
14	Muhammad maulana magribi						
15	Nihan						
16	Muhammad gufon						
17	Cintya bilqis						

18	Aniqoh						
19	Ahmad fahri						
20	Fahmi						
Jumlah							
Rata-rata							
Persentase							

Keterangan :Keterangan :

➤ Indikator :

- A. Mengenal simbol-simbol tulisan
- B. Mengenal huruf vocal
- C. Meniru huruf A-Z
- D. Menyebutkan huruf awal dari sebuah kata
- E. Mengenal huruf konsonan

➤ Skala penilaian sesuai dengan kurikulum 2013:

1. BB:Bernilai 1 (Apabila siswa tidak mampu melakukan indikator dengan bantuan dan bimbingan).
2. MB: Bernilai 2 (Apabila siswa mampu melakukan indikator dengan bimbingan).
3. BSH: Bernilai 3 (Apabila siswa mampu melakukan indikator dengan mandiri).
4. BSB: Bernilai 4 (Apabila siswa mampu melakukan indikator dengan mandiri dan membantu teman yang belum bisa)

Data yang didapatkan dari hasil penelitian dimasukkan kedalam tabel dan dicari persentase untuk dikonversikan pada tabel konversi data dengan rumus:

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

Tabel 3.6
Tabel Menafsirkan P

%	Interprestasi
0,80%-100%	Sangat Baik
0,60%-0,799%	Baik
0,40%-0,599%	Cukup Baik
0,01%-0,399%	Kurang Baik

Menurut Suherman dan Sukjana dalam buku Casta³⁵

Analisa statistik deskriptif dilakukan untuk mencari nilai mean (\bar{X}), Standar Devisi (SD), Varian (S^2) dan analis presentase uuntuk mendapatkan nilai tersebut dibuat tabel penolong sebagai berikut:

Tabel 3.7
Tabel Penolong Penilaian Kemampuan Pengenalan Huruf

No	X_i	$(X_i - \bar{X})$	$(X_i - \bar{X})^2$
1			
2			
3			

³⁵Casta, *Model Analisis Komparatif Uji t Satu Sampel Kecil*, IAI BBC

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)

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

Analisis kemudian dilanjutkan dengan analisa presentase untuk menjawab pertanyaan penelitian pertama, yaitu “Seberapa baik kemampuan pengenalan huruf anak kelompok A di RA Al-Hidayah Wanakaya kecamatan Gunung Jati Kabupaten Cirebon sebelum menggunakan permainan *bowling* huruf?”.

Rumus mencari nilai persentase adalah sebagai berikut:

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

Dengan ketentuan:

f = Jumlah seluruh skor yang dicapai siswa

N = Jumlah skor maksimal yang dikalikan dengan jumlah siswa

2. Persyaratan Analisis Statistik

a. Uji Normalitas Data

Uji normalitas dilakukan untuk melihat apakah data normal atau tidak. Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan uji Lilliefors 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 pengenalan bahasa **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 pengenalan huruf **tidak berdistribusi normal**

b. Uji Homogenitas Data

Homogenitas data menggunakan uji F ,adapun rumusnya sebagai berikut :

1) Mencari F_{hitung} dengan rumus

$$F_{hitung} = \frac{\text{VarianTerbesar}}{\text{VarianTerkecil}}$$

2) Mencari F_{tabel} dengan cara:

- Menentukan $db_{pembilang} = n-1$
- Menentukan $db_{penyebut} = n-1$
- Menentukan taraf kesalahan (α)
- Menentukan F_{tabel} (Lihat tabel harga distribusi F)

3) Membuat kesimpulan uji Homogenitas dengan membandingkan

F_{hitung} dengan F_{tabel} dengan kriteria pengujian sebagai berikut:

Kriteria Pengujian :

Jika $F_{hitung} \geq F_{tabel}$, Maka data tidak homogen

Jika $F_{hitung} \leq F_{tabel}$, Maka data homogen

c. Analisis statistic inferensial (Uji beda rerata)

Uji t dilakukan untuk menjawab pertanyaan nomer 3 yaitu seberapa besar perbedaan kemampuan pengenalan huruf anak kelompok A di RA Al-Hidayah Wanakaya Kecamatan Gunung jati Kabupaten Cirebon sebelum dan sesudah menggunakan permainan *bowling* huruf

Rumus :

$$t_{hitung} = \frac{M_D}{SE M_D}$$

Untuk mencari nilai t, maka terlebih dahulu mengikuti langkah-langkah sebagai berikut :

- 1) Membuat tabulasi data hasil penelitian

Tabel 3.8

Tabulasi Data Hasil Penelitian

No	Nama anak	Nilai Kemampuan Pengenalan Huruf	
		Sebelum Menggunakan permainan <i>bowling</i> huruf(X1)	Sesudah Menggunakan permainan <i>bowling</i> huruf(X2)
1	Feby fitriyanah		
2	Syifaul 'inayah		
3	Taqiyyatul amri		
4	Nisa aulia assalafiyah		
5	Muhammad syafaat		
6	Raka acun		
7	M Nasrul fatah arrohman		
8	M Zidan pratama		
9	Sakti oktavian dhinata		
10	Mohammad		

	refandi		
11	Deniko novan		
12	Johar ahmad rofiq		
13	Alfiano		
14	M Maulana magribi		
15	Nihan		
16	Muhamad gufon		
17	Cintya bilqis		
18	Aniqoh		
19	Ahmad fahri		
20	Fahmi		
Jumlah			
Rata-rata			

2) Membuat tabel penolong

Table 3.9
Tabel Penolong

No	Nama anak	Nilai / Skor		D = ($X_1 - X_2$)	D ²
		Sebelum X_1	Sesudah X_2		
1.	Feby fitriyanah				
2.	Syifaul 'inayah				
3.	Taqiyatul amri				
4	Nisa aulia assalafiyah				
5	Muhammad syafaat				
6	Raka acun				
7	M Nasrul fatah arrohman				
8	M Zidan pratama				
9	Sakti oktavian dhinata				
10	Mohammad refandi				
11	Deniko novan				
12	Johar ahmad rofiq				
13	Alfiano				
14	M Maulana magribi				
15	Nihan				
16	Muhammad gufon				
17	Cintya bilqis				
18	Aniqoh				

19	Ahmad fahri				
20	Fahmi				
Jumlah					
Rata-rata					

3) Menentukan M_D (Mean Differen)

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

Ket : $D = X_1 - X_2$

4) Menentukan Standar Devinisi Differen(SD_D)

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

5) Menentukan SE_{MD} (Standard Error Mean Differen)

$$SE_{MD} = \frac{SD_D}{\sqrt{n-1}}$$

6) Menentukan t_{hitung}

$$t_0 = \frac{MD}{SE_{MD}}$$

7) Menentukan t_{tabel}

- a) $db = n - 1$
- b) Uji dua pihak
- c) $\alpha = 0,05$ (5%)

8) Melakukan uji hipotesis dengan kaidah pengujian :

Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak

Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 diterima

9) Membuat kurva normal dari hasil nilai t_{hitung} dan t_{tabel}

Untuk mengetahui peningkatan kemampuan pengenalan huruf kelompok A, Analisis kemudian dilanjutkan dengan melakukan uji Gain untuk mengetahui apakah perbedaan kemampuan pengenalan huruf anak kelompok A di RA Al-Hidayah Wanakaya Kecamatan Gunung jati Kabupaten Cirebon sebelum dan sesudah menggunakan permainan *bowling* huruf itu **peningkatannya** tinggi, sedang, atau rendah. Rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

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

Tabel 3.10
Tabel Klasifikasi Gian

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

F. Hipotesis Statistik

Hipotesis statistik mempunyai arti hipotesis yang pengujian nya 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 data sampel secara statistik.³⁶

Hipotesis penelitian ini adalah:

H_a : Terdapat perbedaan yang signifikan kemampuan pengenalan huruf Anak kelompok A di RA Al-Hidayah Wanakaya Kecamatan Gunung jati Kabupaten Cirebon sebelum dan sesudah menggunakan permainan *bowling* huruf

H_0 : Tidak terdapat perbedaan yang signifikan kemampuan pengenalan huruf Anak kelompok A di RA Al-Hidayah Wanakaya Kecamatan Gunung jati Kabupaten Cirebon sebelum dan sesudah menggunakan permainan *bowling* huruf

36 Pedoman Penulisan Skripsi Fakultas Tarbiyah, IAI Bunga Bangsa Cirebon.2018

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data

Pada bagian hasil penelitian ini merujuk pada rumusan masalah yang telah ditetapkan, yaitu menganalisa tentang kemampuan pengenalan huruf dengan permainan *bowling* huruf RA Al-Hidayah Wanakaya Kecamatan Gunung jati Kabupaten Cirebon. Tes berbentuk tes perbuatan yang dikembangkan dari indikator kemampuan pengenalan huruf. Indikator nya yaitu: Mengenal simbol-simbol tulisan, mengenal huruf vocal, meniru huruf A-Z, menyebutkan huruf dasar, mengenal huruf konsonan, dan menyebutkan lambang huruf. 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 pengenalan huruf sebelum dan sesudah menggunakan permainan *bowling* huruf. Oleh karena itu penelitian ini dilanjutkan dengan uji t tentang perbedaan kemampuan pengenalan huruf anak.

1. Gambaran tentang hasil kemampuan pengenalan huruf sebelum menggunakan permainan *bowling* huruf (Variable X1)

Data tentang kemampuan pengenalan huruf sebelum menggunakan permainan *bowling* huruf di peroleh melalui tes kemampuan pengenalan huruf terhadap anak kelompok A RA Al-

Hidayah Wanakaya Kecamatan Gunung jati Kabupaten Cirebon. Data yang dihimpun untuk menyelesaikan masalah tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel 4.1

Data hasil tes kemampuan pengenalan huruf sebelum menggunakan permainan *bowling* huruf di kelompok A RA Al-Hidayah Wanakaya Kecamatan Gunung jati Kabupaten Cirebon

No	Nama Siswa	Nilai Indikator					Σ Skor
		A	B	C	D	E	
1	Feby fitriyanah	2	1	1	1	1	7
2	Syifaul 'inayah	1	1	2	1	1	6
3	Taqiyyatul amri	1	1	2	1	2	7
4	Nisa aulia assalafiyah	2	1	1	2	1	7
5	Muhammad syafaat	2	2	1	2	2	9
6	Raka acun	1	1	1	1	2	6
7	Muhammad nasrul fatah ar rohman	1	2	1	2	1	7
8	Muhammad zidan pratama	1	2	1	1	1	6
9	Sakti oktavian dhinata	2	1	1	1	1	6
10	Mohammad refandi	2	2	2	2	1	9
11	Deniko novan	1	2	2	1	2	8
12	Johar ahmad rofiq	2	1	2	2	2	9
13	Alfiano	2	2	1	2	2	9

14	Muhammad maulana magribi	1	2	1	1	1	6
15	Nihan	1	2	1	1	1	6
16	Muhammad gufon	2	1	2	2	2	9
17	Cintya bilqis	1	2	2	2	1	8
18	Aniqoh	2	2	2	1	2	9
19	Ahmad fahri	1	1	2	2	2	8
20	Fahmi	2	2	1	2	2	9
Jumlah							150
Rata-rata							7,5
Persentase							37,5%

Persentase didapatkan dari rumus:

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

$$P = \frac{150}{400} \times 100\% = 37,5\%$$

Guna menjawab pertanyaan penelitian pertama yakni gambaran tentang hasil tes kemampuan pengenalan huruf sebelum menggunakan permainan *bowling* huruf maka hasil persentase dibandingkan dengan skala persentase menurut ahli sebagai berikut:

Tabel 4.2
Tabel Menafsirkan P

%	Interprestasi
0,80%-100%	Sangat Baik
0,60%-0,799%	Baik
0,40%-0,599%	Cukup Baik
0,01%-0,399%	Kurang Baik

Menurut Suherman dan Sukjana dalam buku Casta.³⁷

Berdasarkan tabel di atas dapat dinyatakan bahwa kemampuan pengenalan huruf seluruh responden sebelum menggunakan permainan bowling huruf adalah kurang baik. Kemampuan pengenalan huruf responden sebelum menggunakan permainan bowling huruf hanya 37,5% atau 8 anak, ini berarti bila dikonversikan pada tabel persentasi responden berada pada skala kurang dari 50% dengan insterpretasi **Kurang**.

³⁷ Casta, *op. cit.*,

2. Gambaran tentang hasil kemampuan pengenalan huruf sesudah menggunakan permainan *bowling* huruf (Variable X2)

Data tentang kemampuan pengenalan huruf sesudah menggunakan permainan *bowling* huruf diperoleh melalui tes dan observasi oleh peneliti. Data yang dihimpun untuk menyelesaikan masalah tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel 4. 3

Data hasil tes kemampuan pengenalan huruf sesudah menggunakan permainan *bowling* huruf di kelompok A RA Al-Hidayah Wanakaya Kecamatan Gunung jati Kabupaten Cirebon

No	Nama Siswa	Nilai Indikator					Σ Skor
		A	B	C	D	E	
1	Feby fitriyanah	2	2	3	2	3	12
2	Syifaul 'inayah	3	3	4	3	3	16
23	Taqiyyatul amri	3	4	3	2	4	16
4	Nisa aulia assalafiyah	4	3	2	4	3	16
5	Muhammad syafaat	4	4	3	4	4	19
6	Raka acun	4	3	4	3	2	16
7	Muhammad nasrul fatah ar rohman	4	4	3	3	3	17
8	Muhammad zidan pratama	3	2	2	2	3	12
9	Sakti oktavian dhinata	2	2	3	3	2	12
10	Mohammad refandi	3	4	4	3	3	17

11	Deniko novan	4	3	3	3	4	17
12	Johar ahmad rofiq	4	4	3	4	3	18
13	Alfiano	4	3	4	3	4	18
14	Muhammad maulana magribi	2	3	3	2	2	12
15	Nihan	2	2	2	3	3	12
16	Muhammad gufon	4	3	4	4	4	19
17	Cintya bilqis	3	4	3	3	4	17
18	Aniqoh	3	4	4	4	4	19
19	Ahmad fahri	4	3	4	4	3	18
20	Fahmi	4	4	3	4	4	19
Jumlah							322
Rata-rata							16,1
Persentase							80,5%

Persentase didapatkan dari rumus:

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

$$P = \frac{322}{400} \times 100\% = 80,5\%$$

Guna menjawab pertanyaan penelitian kedua yaitu kemampuan pengenalan huruf anak sesudah menggunakan permainan *bowling* huruf, maka hasil persentase dibandingkan dengan hasil persentase adalah sebagai berikut:

Tabel 4. 4
Tabel Menafsirkan P

%	Interprestasi
0,80%-100%	Sangat Baik
0,60%-0,799%	Baik
0,40%-0,599%	Cukup Baik
0,01%-0,399%	Kurang Baik

Menurut Suherman dan Sukjana dalam buku Casta.³⁸

Berdasarkan data yang ditampilkan pada tabel di atas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa kemampuan pengenalan huruf seluruh responden meningkat setelah menggunakan permainan *bowling* huruf. Persentase kemampuan pengenalan huruf total seluruh responden setelah menggunakan permainan bowling huruf adalah sebesar 80,5% atau 16 anak. Jika kita konversikan pada tabel persentase maka interpretasi kemampuan pengenalan huruf respond setelah menggunakan permainan bowling huruf terletak pada kolom **BAIK**.

3. Gambaran perbedaan kemampuan pengenalan huruf sebelum dan sesudah menggunakan permainan *bowling* huruf

Data kemampuan pengenalan huruf sebelum dan susudah menggunakan permainan *bowling* huruf, sebagai berikut:

38 Casta, *op. cit.*,

Tabel 4.5

Data hasil tes kemampuan pengenalan huruf sebelum dan sesudah menggunakan permainan *bowling* huruf di kelompok A RA Al-Hidayah Desa Wanakaya Kecamatan Gunung jati Kabupaten Cirebon

No	Nama Anak	Nilai kemampuan pengenalan huruf	
		Sebelum Menggunakan <i>Bowling</i> Huruf (X1)	Sesudah Menggunakan <i>Bowling</i> Huruf (X2)
1	Feby fitriyanah	6	12
2	Syifaul 'inayah	6	16
3	Taqiyyatul amri	7	16
4	Nisa aulia assalafiyah		16
5	Muhammad syafaat	9	19
6	Raka acum	6	16
7	M Nasrul fatah ar rohmah	7	17
8	M Zidan pratama	6	12
9	Sakti oktavian dhinata	6	12
10	Mohammad refandi	9	17
11	Deniko novan	8	17
12	Johar ahmad rofiq	9	18
13	Alfiano	9	18

14	M Maulana magribi	6	12
15	Nihan	6	12
16	Muhammad gufon	9	19
17	Cintya bilqis	8	17
18	Aniqoh	9	19
19	Ahmad fahri	8	18
20	Fahmi	9	19
Jumlah		150	322
Rata-Rata		6,8	16,1
Persentase		37,5%	80,5%

Guna menjawab pertanyaan penelitian kedua yaitu kemampuan pengenalan huruf anak sebelum dan sesudah menggunakan permainan *bowling* huruf, maka hasil persentase dibandingkan dengan hasil persentase adalah sebagai berikut:

Tabel 4.6
Tabel Menafsirkan P

%	Interprestasi
0,80%-100%	Sangat Baik
0,60%-0,799%	Baik
0,40%-0,599%	Cukup Baik
0,01%-0,399%	Kurang Baik

Menurut Suherman dan Sukjana dalam buku Casta.³⁹

Berdasarkan data yang ditampilkan pada tabel diatas dapat dinyatakan bahwa kemampuan pengenalan huruf anak seluruh responden sebelum diberi perlakuan adalah 37,5% sedangkan sesudah diberi perlakuan adalah 80,5%. Ini berarti tingkat kemampuan pengenalan huruf sebelum dan sesudah menggunakan permainan *bowling* huruf terjadi peningkatan sebesar 43%.

B. Pengujian Persyaratan Analisis

1. Uji Normalitas Data

Uji normalitas dilakukan untuk melihat apakah data normal atau tidak. Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan uji

Liliefors dengan rumus:

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

Keterangan:

X_i : Data/nilai

\bar{X} : Rata-rata (Mean)

SD : Standar Deviasi

a. Uji Normalitas Data kemampuan pengenalan huruf anak sebelum menggunakan permainan *bowling* huruf

Sebelum mengolah data untuk uji normalitas, dalam rumus liliefors maka terlebih dahulu dibuat dibuat tabel penolong

³⁹Casta, *op. cit.*,

untuk menemukan rata-rata (mean) dan standar deviasi (SD) dengan tabel sebagai berikut:

Tabel 4.7
Tabel penolong penilaian kemampuan pengenalan huruf sebelum menggunakan permainan *bowling* huruf

No	X_i	$(X_i - \bar{X})$	$(X_i - \bar{X})^2$
1	6	-1,5	2,25
2	6	-1,5	2,25
3	7	-0,5	0,25
4	7	-0,5	0,25
5	9	1,5	2,25
6	6	-1,5	2,25
7	7	-0,5	0,25
8	6	-1,5	2,25
9	6	-1,5	2,25
10	9	1,5	2,25
11	8	0,5	0,25
12	9	1,5	2,25

13	9	1,5	2,25
14	6	-1,5	2,25
15	6	-1,5	2,25
16	9	1,5	2,25
17	8	0,5	0,25
18	9	1,5	2,25
19	8	0,5	0,25
20	9	1,5	2,25
Jumlah			33
Rata-rata			7,5

Standar Deviasi (SD)

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

$$SD = \frac{\sqrt{33}}{15 - 1}$$

$$SD = \frac{\sqrt{33}}{14}$$

$$SD = \sqrt{2,36}$$

$$SD = 1,54$$

Setelah tabel penolong dibuat dan didapatkan hasil dari rata-rata (mean) dan nilai standar deviasi maka uji normalitas dengan rumus liliefors dapat dilakukan. Data ditransformasikan dalam nilai Z untuk dapat dihitung luasan kurva normal sebagai probabilitas komulatif normal dengan tabel sebagai berikut:

Tabel 4.8

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	6	-0,97	0,284	0,35	-0,066
2	6	-0,97	0,284	0,35	-0,066
3	6	-0,97	0,284	0,35	-0,066
4	6	-0,97	0,284	0,35	-0,066
5	6	-0,97	0,284	0,35	-0,066
6	6	-0,97	0,284	0,35	-0,066
7	6	-0,97	0,284	0,35	-0,066
8	7	-0,32	0,0755	0,5	-0, 4245
9	7	-0,32	0,0755	0,5	-0, 4245
10	7	-0,32	0,0755	0,5	-0, 4245
11	8	0,32	0,6255	0,65	-0,0245
12	8	0,32	0,6255	0,65	-0,0245
13	8	0,32	0,6255	0,65	-0,0245

14	9	0,97	0,834	1	0,166
15	9	0,97	0,834	1	0,166
16	9	0,97	0,834	1	0,166
17	9	0,97	0,834	1	0,166
18	9	0,97	0,834	1	0,166
19	9	0,97	0,834	1	0,166
20	9	0,97	0,834	1	0,166

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa nilai terbesar terdapat pada kolom dengan nilai 0,066 Nilai terbesar ini adalah L_o . selanjutnya ditentukan nilai L_{tabel} dari tabel daftar nilai kritis uji liliefors, dari tabel didapatkan nilai 0,190

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 pengenalan huruf **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 pengenalan huruf **tidak berdistribusi normal**

Dengan Taraf nyata atau level signifikan $\alpha = 0,05$ (5%), maka berdasarkan nilai L_o dan nilai L_{tabel} yang telah didapatkan di ambil kesimpulan Kemampuan Pengenalan Huruf anak **berdistribusi normal**.

- b. Uji Normalitas Data kemampuan pengenalan huruf anak sesudah menggunakan permainan *bowling* huruf

Sebelum mengolah data untuk uji normalitas, dalam rumus liliefors maka terlebih dahulu dibuat dibuat tabel penolong untuk menemukan rata-rata (mean) dan standar deviasi (SD) dengan tabel sebagai berikut:

Tabel 4.9

Tabel penolong penilaian kemampuan pengenalan huruf sesudah menggunakan permainan *bowling* huruf

No	X_i	$(X_i - \bar{X})$	$(X_i - \bar{X})^2$
1	12	-4,1	16,81
2	16	-0,1	0,01
3	16	-0,1	0,01
4	16	-0,1	10,24
5	19	2,9	8,41
6	16	-0,1	4,84
7	17	0,9	0,01
8	12	-4,1	16,81

9	12	-4,1	16,81
10	17	0,9	0,01
11	17	0,9	0,01
12	18	1,9	3,61
13	18	1,9	3,61
14	12	-4,1	16,81
15	12	-4,1	16,81
16	19	2,9	8,41
17	17	0,9	0,01
18	19	2,9	8,41
19	18	1,9	3,61
20	19	2,9	8,41
Jumlah			131,8
Rata-rata			16,1

Standar Deviasi (SD)

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

$$SD = \frac{\sqrt{131,8}}{15 - 1}$$

$$SD = \frac{\sqrt{131,8}}{14}$$

$$SD = \sqrt{9,41}$$

$$SD = 3,06$$

Setelah tabel penolong dibuat dan didapatkan hasil dari rata-rata (mean) dan nilai standar deviasi maka uji normalitas dengan rumus liliefors dapat dilakukan. Data ditransformasikan dalam nilai Z untuk dapat dihitung luasan kurva normal sebagai probabilitas komulatif normal dengan tabel sebagai berikut:

Tabel 4.10

Tabel Liliefors untuk uji normalitas data posttest

No	X_i	$Z = \frac{X_i - \bar{X}}{SD}$	F(X)	S(X)	[F(X)-S(X)]
1	12	-1,34	0,3599	0,25	0,1099
2	12	-1,34	0,3599	0,25	0,1099
3	12	-1,34	0,3599	0,25	0,1099
4	12	-1,34	0,3599	0,25	0,1099
5	12	-1,34	0,3599	0,25	0,1099
6	16	-0,03	-0,038	0,45	-0,488
7	16	-0,03	-0,038	0,45	-0,488
8	16	-0,03	-0,038	0,45	-0,488
9	16	-0,03	-0,038	0,45	-0,488
10	17	0,29	0,6141	0,65	-0,0359
11	17	0,29	0,6141	0,65	-0,0359

12	17	0,29	0,6141	0,65	-0,0359
13	17	0,29	0,6141	0,65	-0,0359
14	18	0,62	0,7324	0,8	-0,0676
15	18	0,62	0,7324	0,8	-0,0676
16	18	0,62	0,7324	0,8	-0,0676
17	19	0,95	0,8289	1	-0,1711
18	19	0,95	0,8289	1	-0,1711
19	19	0,95	0,8289	1	-0,1711
20	19	0,95	0,8289	1	-0,1711

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa nilai terbesar terdapat pada kolom dengan nilai 0,1099 Nilai terbesar ini adalah L_o . selanjutnya ditentukan nilai L_{tabel} dari tabel daftar nilai kritis uji liliefors, dari tabel didapatkan nilai 0,190

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 pengenalan huruf **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 pengenalan huruf **tidak berdistribusi normal**

Dengan Taraf nyata atau level signifikan $\alpha = 0,05$ (5%), maka berdasarkan nilai L_o dan nilai L_{tabel} yang telah didapatkan di ambil kesimpulan Kemampuan Pengenalan Huruf anak **berdistribusi normal**.

2. Uji Homogenitas Data

Uji homogenitas data menggunakan uji F, adapun rumusnya sebagai berikut:

$$F_{hitung} = \frac{\text{VarianTerbesar}}{\text{VarianTerkecil}}$$

Untuk mencari F_{maka} dicari S^2 terlebih dahulu dengan rumus:

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

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

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

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

$$S^2(\text{kecil}) = \frac{33}{15-1}$$

$$S^2(\text{besar}) = \frac{131,8}{15-1}$$

$$S^2(\text{kecil}) = \frac{33}{14}$$

$$S^2(\text{besar}) = \frac{131,8}{14}$$

$$S^2(\text{kecil}) = 2,36$$

$$S^2(\text{besar}) = 9,35$$

Nilai S^2 telah kita dapatkan pada analisis dekripsi data maka S^2 kecil adalh data sebelum perlakuan dan S^2 besar adalah data setelah perlakuan dengan hasil 2,36 (S_{kecil} / Varian kecil) atau dan 9,35 (S_{besar} / Varian besar) kita bisa langsung cari nilai F sebagai berikut:

$$F_{hitung} = \frac{\text{VarianTerbesar}}{\text{VarianTerkecil}}$$

$$F_{hitung} = \frac{9,35}{2,36}$$

$$F_{hitung} = 3,96$$

Berdasarkan hasil hitung di atas didapatkan nilai F_{hitung} sebesar 3,96 Untuk melihat apakah data homogen atau tidak maka nilai F_{hitung} dibandingkan 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 signifikan $\alpha = 0,05$

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

$$N2 (df 2) = N - k = 20 - 2 = 18$$

Didapatkan nilai F_{tabel} sebesar 4, 41 maka:

$F_{hitung} 3,96 \leq 4, 41 F_{tabel}$, maka data homogen.

C. Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan dengan uji t yang dibandingkan dengan t_{tabel} untuk mencari t_{hitung} . Uji t dilakukan untuk menjawab pertanyaan nomer 3 yaitu seberapa besar perbedaan kemampuan pengenalan huruf anak kelompok A di RA Al-Hidayah wanakaya Gunung jati Cirebon sebelum dan sesudah menggunakan permainan bowling huruf.

Rumus:

$$t_{hitung} = \frac{M_D}{SE M_D}$$

Untuk mencari nilai t, maka terlebih dahulu mengikuti langkah-langkah sebagai berikut:

1. Membuat tabulasi data hasil penelitian

Tabel 4.11
Tabulasi Data Hasil Penelitian

No	Nama anak	Nilai Kemampuan Pengenalan Huruf	
		Sebelum Menggunakan permainan <i>bowling</i> huruf(X1)	Sesudah Menggunakan permainan <i>bowling</i> huruf(X2)
1	Feby fitriyanah	6	12
2	Syifaul 'inayah	6	16
3	Taqiyyatul amri	7	16
4	Nisa aulia assalafiyah	7	16
5	Muhammad syafaat	9	19
6	Raka acun	6	16
7	M Nasrul fatah arrohman	7	17
8	M Zidan pratama	6	12
9	Sakti oktavian dhinata	6	12
10	Mohammad refandi	9	17
11	Deniko novan	8	17
12	Johar ahmad rofiq	9	18
13	Alfiano	9	18

14	M Maulana magribi	6	12
15	Nihan	6	12
16	Muhammad gufon	9	19
17	Cintya bilqis	8	17
18	Aniqoh	9	19
19	Ahmad fahri	8	18
20	Fahmi	9	19
Jumlah		150	322
Rata-rata		7,5	16,1

2. Membuat tabel penolong

Table 4.12
Tabel Penolong

No	Nama anak	Nilai / Skor		D = ($X_1 - X_2$)	D ²
		Sebelum X_1	Sesudah X_2		
1.	Feby fitriyanah	6	12	-6	36
2.	Syifaul 'inayah	6	16	-9	81
3.	Taqiyyatul amri	7	16	-10	100
4	Nisa aulia assalafiyah	7	16	-9	81
5	Muhammad syafaat	9	19	-10	100
6	Raka acun	6	16	-10	100
7	M Nasrul fatah arrohman	7	17	-10	100
8	M Zidan pratama	6	12	-6	36
9	Sakti oktavian dhinata	6	12	-6	36
10	Mohammad refandi	9	17	-8	64
11	Deniko novan	8	17	-9	81
12	Johar ahmad rofiq	9	18	-9	81
13	Alfiano	9	18	-9	81
14	M Maulana magribi	6	12	-6	36
15	Nihan	6	12	-6	36
16	Muhammad gufon	9	19	-9	81
17	Cintya bilqis	8	17	-9	81
18	Aniqoh	9	19	-10	100

19	Ahmad fahri	8	18	-10	100
20	Fahmi	9	19	-10	100
Jumlah		150	322	-171	1511

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

$$M_D = \frac{-171}{20}$$

$$M_D = -8,55$$

Berdasarkan tabel di atas di atas dapat diperoleh:

- a. $N = 20$
- b. $\sum D = -171$
- c. $\sum D^2 = 1511$
- d. $MD = -8,55$

3. Menentukan Standar Deviasi Diferen (SD_D)

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

$$SD_D = \sqrt{\frac{1511}{20} - \left[\frac{-171}{20}\right]^2}$$

$$SD_D = \sqrt{75,55 - 8,55^2}$$

$$SD_D = \sqrt{75,55 - 73,1025}$$

$$SD_D = \sqrt{2,45}$$

$$SD_D = 1,564$$

4. Menentukan SE_{MD} (Standard Error Mean Differen)

$$SE_{MD} = \frac{SD_D}{\sqrt{n-1}}$$

$$SE_{MD} = \frac{1,564}{\sqrt{19}}$$

$$SE_{MD} = \frac{1,564}{4,359}$$

$$SE_{MD} = 0,359$$

5. Menentukan nilai t_{hitung}

$$t_{hitung} = \frac{MD}{SE_{MD}}$$

$$t_{hitung} = \frac{-8,55}{0,359}$$

$$t_{hitung} = -23,81 \text{ (nilai negative di abaikan)}$$

6. Menentukan nilai t_{tabel}

Ketentuan untuk menemukan nilai t_{tabel} adalah:

- a. $Db = N - 1 = 20 - 1 = 19$
- b. Ujia dua pihak
- c. $\alpha = 0,05$

t_{tabel} adalah sebesar 2,093.

7. Melakukan pengujian hipotesis

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

Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak

Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 diterima

Berdasarkan nilai t_{hitung} dan t_{tabel} yang sudah diperoleh dari data di atas, maka dapat diuji hipotesis penilaian tersebut:

$t_{hitung} (23,81) > t_{tabel} (2,093)$ maka H_0 ditolak

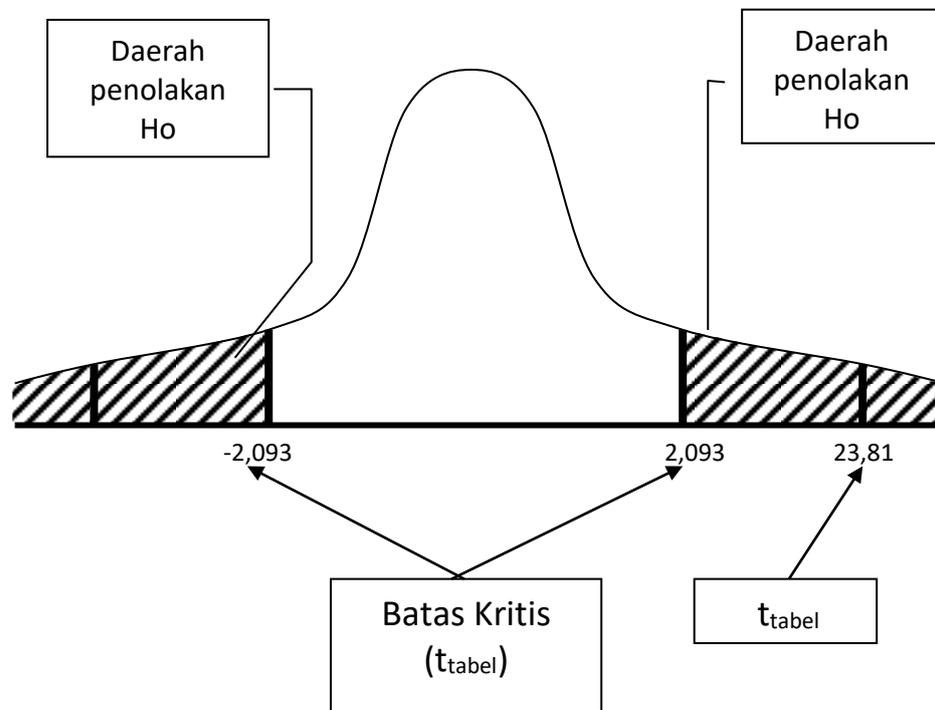
Pertanyaan penelitian yang terbukti adalah

H_a : Terdapat perbedaan yang signifikan kemampuan pengenalan huruf Anak kelompok A di RA Al-Hidayah Wanakaya Kecamatan Gunung jati Kabupaten Cirebon sebelum dan sesudah menggunakan permainan *bowling* huruf.

8. Membuat kurva normal

Berdasarkan nilai t_{hitung} dan t_{tabel} yang sudah diperoleh, dapat digambarkan dengan kurva untuk melihat posisi dari masing-masing data berada di daerah penolakan atau penerimaan dari H_0 sebagai berikut:

Gambar kurva



Catatan:

Pada kurva di atas sangat jelas bahwa nilai t_{hitung} berada di daerah penolakan H_0 , artinya pernyataan dalam H_a diterima.

9. Membuat kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis di atas diketahui bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka tolak H_0 artinya “Terdapat perbedaan yang signifikan kemampuan pengenalan huruf Anak kelompok A di RA Al-Hidayah Wanakaya Kecamatan Gunung jati Kabupaten Cirebon sebelum dan sesudah menggunakan permainan *bowling* huruf.” Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa permainan *bowling* huruf efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan pengenalan huruf anak.

Untuk mengetahui peningkatan kemampuan pengenalan huruf anak kelompok A Analisis kemudian dilanjutkan dengan melakukan Uji Gain untuk mengetahui apakah perbedaan kemampuan pengenalan huruf anak kelompok A di RA Al-Hidayah Wanakaya Kecamatan Gunung jati Kabupaten Cirebon sebelum dan sesudah menggunakan permainan *bowling* huruf itu **peningkatannya** tinggi, sedang, atau rendah. Rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

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

Tabel 4.13
Tabel Klasifikasi Gian

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

Langkah-langkah Uji Gian adalah sebagai berikut:

1. Membuat tabel penolong Uji Gian

Tabel 4.14
Tabel Penolong Uji Gian

No	Skor			S.akh-	S.maks-	G	Ket
	Maks	Awal	Akhir	S.aw	S.aw		
1	19	6	12	6	13	0,46	Sedang
2	19	6	16	9	12	0,75	Tinggi
3	19	7	16	10	13	0,77	Tinggi
4	19	7	16	9	12	0,75	Tinggi
5	19	9	19	10	10	1	Tinggi
6	19	6	16	10	13	0,77	Tinggi

7	19	7	17	10	12	0,83	Tinggi
8	19	6	12	6	13	0,46	Sedang
9	19	6	12	6	13	0,46	Sedang
10	19	9	17	8	10	0,8	Tinggi
11	19	8	17	9	11	0,82	Tinggi
12	19	9	18	9	10	0,9	Tinggi
13	19	9	18	9	10	0,9	Tinggi
14	19	6	12	6	13	0,46	Sedang
15	19	6	12	6	13	0,46	Sedang
16	19	9	19	10	10	1	Tinggi
17	19	8	17	9	11	0,82	Tinggi
18	19	9	19	10	10	1	Tinggi
19	19	8	18	10	11	0,91	Tinggi
20	19	9	19	10	10	1	Tinggi
Jumlah						15,32	
Rata-rata Gian						0,77	Tinggi

2. Menyimpulkan Uji Gian

Berdasarkan Uji Gian di atas disimpulkan bahwa peningkatan sebelum dan sesudah menggunakan permainan *bowling* huruf adalah tinggi.

D. Pembahasan Hasil penelitian

Dari hasil penelitian “Efektivitas permainan *bowling* huruf untuk meningkatkan kemampuan pengenalan huruf pada anak kelompok A RA Al-Hidayah” dapat dilihat bahwa adanya perubahan kemampuan pengenalan huruf anak kelompok A sebelum dan sesudah perlakuan. Pada hasil pretest kemampuan pengenalan huruf hanya 37,5% atau berada pada tabel klasifikasi presentasi **kurang**.

Pada data hasil penelitian penilaian kemampuan pengenalan huruf sesudah menggunakan permainan *bowling* huruf dapat kita lihat adanya peningkatan yang signifikan dibandingkan data sebelum. Pada data sesudah diberi perlakuan terlihat adanya peningkatan kemampuan pengenalan huruf anak kelompok A menjadi 80,5%, jadi adanya peningkatan sebesar 43%. Bila dikonversikan pada tabel menafsirkan P maka interpretasi kemampuan pengenalan huruf anak kelompok A di RA Al-Hidayah Wanakaya Kecamatan Gunung jati Kabupaten Cirebon berada pada tingkat **sangat baik**.

Berdasarkan pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa permainan *bowling* huruf mampu meningkatkan kemampuan pengenalan huruf anak kelompok A di RA Al-Hidayah Wanakaya

Kecamatan Gunung jati Kabupaten Cirebon. Teori yang mendukung hasil penelitian ini adalah menurut “Nano Sunartyo bahwa “Apabila seorang anak sudah belajar satu huruf maka sangat dianjurkan bagi orang tua dan pendidik untuk memberikan latihan lanjutan. Latihan tersebut dapat dilakukan dengan mencari huruf yang sudah dikenal anak tersebut pada bungkus makanan, kotak kue, surat kabar atau pada papan iklan yang ada dipinggir jalan. Yang perlu diperhatikan oleh orang tua dalam hal ini adalah ketika melakukan latihan tersebut usahakan dalam situasi bermain yang menyenangkan bagi anak sehingga anak tidak merasa tertekan. Kegiatan ini bertujuan supaya kemampuan anak dalam mengenal huruf dapat semakin baik.” Salah satunya yang perlu dikembangkan adalah menanamkan pengenalan huruf dalam berbagai bentuk kegiatan pembelajaran yang akan berdampak bagi kehidupan anak dikemudian hari, yaitu bisa dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat salah satunya adalah permainan *bowling* huruf.

E. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini sesuai dengan judul yang diteliti, fokus pada keampuan pada indikator antara lain: Mengenal simbol-simbol tulisan, Mengenal huruf vocal, Meniru huruf A-Z, Menyebutkan huruf awal dari sebuah kata, Mengenal huruf konsonan. 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 yaitu *bowling* huruf.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. SIMPULAN

Dari penelitian tentang “Efektivitas permainan *bowling* huruf untuk meningkatkan kemampuan pengenalan huruf pada anak kelompok A RA Al-Hidayah Wanakaya Kecamatan Gunung jati Kabupaten Cirebon” dapat disimpulkan bahwa:

1. Hasil belajar sebelum menggunakan permainan *bowling* huruf yang dilakukan pada anak kelompok A sebanyak 20 orang peserta didik untuk mengetahui kemampuan pengenalan huruf yakni 37,5% atau 8 anak yang berarti berada pada tabel klasifikasi persentase **Kurang Baik**.
2. Hasil belajar kemampuan pengenalan huruf sesudah menggunakan permainan *bowling* huruf dapat kita lihat adanya peningkatan yang signifikan dibandingkan data sebelum. Pada data sesudah diberi perlakuan permainan *bowling* huruf terlihat adanya peningkatan kemampuan pengenalan huruf anak sebesar 80,5% atau 16 anak yang berarti berada pada tabel klasifikasi persentase **Sangat Baik**.
3. Adanya **perbedaan yang signifikan** tingkat kemampuan pengenalan huruf anak sebelum menggunakan permainan *bowling* huruf hanya 37,5%. Tingkat kemampuan pengenalan huruf sebelum dan sesudah menggunakan permainan *bowling* huruf terjadi peningkatan sebesar 43% dan dari nilai t yang di dapatkan bahwa jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ maka

tolak H_0 , yang artinya terdapat **perbedaan yang signifikan** dalam kemampuan pengenalan huruf anak kelompok A RA Al-Hidayah Wanakaya Kecamatan Gunung jati Kabupaten Cirebon sebelum dan sesudah menggunakan permainan *bowling* huruf.

B. SARAN

Dari penelitian tentang “Efektivitas permainan *bowling* huruf untuk meningkatkan kemampuan pengenalan huruf pada anak kelompok A RA Al-Hidayah Wanakaya Gunung jati Cirebon” ada beberapa saran yaitu sebagai berikut:

1. Bagi peneliti

Diharapkan peneliti dapat melanjutkan penelitian yang sama namun dengan penambahan responden baik segi jumlah responden ataupun cakupan wilayah/lembaga tempat penelitian. Dan diharapkan menambah wawasan dan pengalaman langsung tentang cara meningkatkan kemampuan pengenalan huruf anak melalui permainan *bowling* huruf.

2. Bagi sekolah

Diharapkan sekolah bisa menerapkan metode pembelajaran yang menggunakan permainan *bowling* huruf untuk meningkatkan hasil dari kegiatan stimulasi aspek perkembangan bahasa anak dengan diperolehnya hasil keterkaitan penelitian bahasa anak menjadi baik, sehingga perkembangan dan output atau lulusan dari lembaga pun bisa lebih siap mengikuti pendidikan selanjutnya. yang dilakukan,

3. Bagi Institut Agama Islam Bunga Bangsa Cirebon

Diharapkan penelitian ini bisa menjadi data awal untuk meneliti lebih lanjut pengaruh yang lebih luas dari metode pembelajaran dengan media permainan bowling huruf bagi perkembangan Anak Usia Dini yang tidak terbatas pada aspek perkembangan bahasa saja tetapi juga terhadap aspek-aspek perkembangan lainnya, sehingga kampus mampu membantu pemerintah dalam mewujudkan generasi cerdas dan berkualitas di masa yang akan datang.

DAFTAR PUSTAKA

- Casta, *Model Analisi Komparatif Uji t Satu Sampel Kecil*, IAI BBC
- Casta, *Dasar-dasar Statistika Pendidikan*, Cirebon: Tsania Press, 2014.
- Dhieni Nurbiana., dkk., *Metode pengembangan bahasa*, Jakarta: pusat penerbitan Universitas Terbuka, 2005.
- Departemen Agama, *Al-Qur'an dan Terjemahannya*, Jakarta: Departemen Agama, 2002
- Departemen Pendidikan Nasional. *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Berbahasa di Taman Kanak-Kanak.*: Jakarta. Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Pembinaan Taman Kanak-Kanak dan Sekolah Dasar. 2007.
- Hartati, Sofia. *Perkembangan Belajar Pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2005.
- Madyawati, Lilies., and Sicitakanke, M. *Strategi Pengembangan Bahasa Anak*. Jakarta: Prenadamedia, Cet.1, 2016.
- Montololu, *Bermain dan Permainan Anak*, Jakarta Universitas Terbuka, 2005.
- Nur, Safira. “Pengaruh Media Big Book terhadap kemampuan membaca Permulaan anak Usia5-6 tahun Di TK Belabangsa Mandiri Bandar Lampung”, *Skripsi* pada Universitas Lampung: 2018. tidak dipublikasikan.
- Nova, O. S. Wira. “Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini Melalui Permainan Bowling Kata di Pendidikan Anak Usia Dini Riak Antokan Lubuk Basung Kabupaten Agam”. *Jurnal*, Volume 1, Nomor 1, pada Universitas Negeri Padang. 2012.
- Purnomo, Adji Sunyo., and Novianty, Ranni. *50 Games For Fun Learning and Teaching*. Bandung: Yrmama Widya, 2013.

- Permata, D. A. Wiranti., and Rakhmawati S. I. Nur “*Modifikasi Permainan Bowling terhadap Kemampuan Mengenal Kata Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Pertiwi Jampes Pace Nganjuk*” *Jurnal* pada Universitas Negeri Surabaya. 2018. tidak dipublikasikan.
- Romlah, *Teori dan Praktek Bimbingan Kelompok*. Malang: Penerbit UM, 2001.
- Rusniah, “*Meningkatkan Perkembangan Bahasa Indonesia Anak Usia Dini Melalui Penggunaan Metode Bercerita Pada Kelompok A Di Tk Malahayati Neuhen Tahun Pelajaran 2015/2016*”, Skripsi, Sarjana Pendidikan, Universitas Medan, 2018. tidak dipublikasikan.
- Sari, Yunita Rini. “*Meningkatkan Keterampilan Membaca Simbol Pada Anak Usia Dini Melalui Permainan Bowling Huruf Di Kelompok A PAUD Bhayangkari 26 Kota Bengkulu*”. Skripsi. pada Universitas Bengkulu. 2014. tidak dipublikasikan.
- Suharsimi, Arikunto. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: RinekaCipta, 2010.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, Cv, Cet. 28, 2018.
- Slamet Suyanto. *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat Publishing. 2005.
- Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 “ *tentang Sistem Pendidikan Nasional BAB 1, Pasal ayat 1*”, https://kelembagaan.ristekdikti.go.id/wpcontent/uploads/2016/08/UU_no_20_th_2003.pdf, 9 Maret 2019 .
- Undang-Undang RI No. 20 tahun 2003. *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Bandung: Citra Umbara. 2005.
- Wahyuningtyas, Anggraini, Puspa. “*Peningkatan Kemampuan Mengenal huruf Melalui Media Papan Flanel Pada Anak Usia Dini di Tempat Penitipan Anak Bering Harjo Yogyakarta*”.

Skripsi pada Universitas Negeri Yogyakarta. 2015. tidak dipublikasikan.

Wati, Rima Ega. *Ragam Media Pembelajaran*. Surabaya: Kata Pena, 2016.