

**EFEKTIVITAS PERMAINAN PANCING HURUF
DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA
PERMULAAN ANAK KELOMPOK A RA AL-ARAFAT
KECAMATAN WERU KABUPATEN CIREBON**

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Satu Syarat
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Pada Program Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)



Oleh :
MARYAM
NIM. 2014.3.2.00

FAKULTAS TARBIYAH

**INSTITUT AGAMA ISLAM
IAI BUNGA BANGSA CIREBON
2018**

**EFEKTIVITAS PERMAINAN PANCING HURUF
DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA
PERMULAAN ANAK KELOMPOK A RA AL-ARAFAT
KECAMATAN WERU KABUPATEN CIREBON**

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Satu Syarat
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Pada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)



Oleh :
MARYAM
NIM.2014.3.2.00161

FAKULTAS TARBIYAH

**INSTITUT AGAMA ISLAM
IAI BUNGA BANGSA CIREBON
2018**

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 Maryam Nomor Induk Mahasiswa 2014.3.2.00161, berjudul “Efektivitas Permainan Pancing Huruf Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Kelompok A Ra Al-Arafat Kecamatan Weru Kabupaten Cirebon”. Bahwa skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Dekan Tarbiyah untuk dimunaqosahkan.

Wassalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Pembimbing I,

Pembimbing II,

Drs. Hj. Lina Marliani, M. A

Drs. H. Muchlis, M. Pd

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “**Efektivitas Permainan Pancing Huruf Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Kelompok A Ra Al-Arafat Kecamatan Weru Kabupaten Cirebon**” beserta isinya adalah benar-benar karya sendiri, dan saya tidak melakukan penjiplakan atau menutip yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku dalam masyarakat akademik.

Atas pernyataan di atas, saya siap menanggung resiko atau sanksi apapun yang dibutuhkan 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, Agustus 2018

Yang membuat pernyataan,

MARYAM

NIM. 2014.3.2.00161

PERSETUJUAN

EFEKTIVITAS PERMAINAN PANCING HURUF DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN ANAK KELOMPOK A RA AL-ARAFAT KECAMATAN WERU KABUPATEN CIREBON

Oleh :

MARYAM

NIM. 2014.3.2.00161

Menyetujui,

Pembimbing I,

Pembimbing II,

Drs. Hj. Lina Marliani, M. A

Drs. H. Muchlis, M. Pd

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul **“Efektivitas Permainan Pancing Huruf Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Kelompok A Ra Al-Arafat Kecamatan Weru Kabupaten Cirebon”** oleh **Maryam** NIM. 2014.3.2.00161, telah diajukan dalam Sidang Munaqosah Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Bunga Bangsa Cirebon pada tanggal 25 Oktober 2018.

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

Cirebon, Oktober 2018

Sidang Munaqosah,

Ketua
Merangkap Anggota,

Sekretaris,
Merangkap Anggota,

H. Oman Fathurrohman, M. A
NIDK. 8886160017

Drs. Sulaiman, M. M. Pd
NIDN. 2118096201

Penguji I,

Penguji II,

H. Casta, M.Pd

Drs. Ahmad Abdul Khozim, M. A, M. Pd
NIDN. 2105047001

ABSTRAK

MARYAM. NIM. 20143200161, EFEKTIVITAS PERMAINAN PANCING HURUF DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN ANAK KELOMPOK A RA AL-ARAFAT KECAMATAN WERU KABUPATEN CIREBON

Skripsi ini membahas Efektivitas Permainan Pancing Huruf Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Kelompok A Ra Al-Arafat Kecamatan Weru Kabupaten Cirebon Tahun Pelajaran 2017/2018. Berdasarkan data yang diperoleh jumlah peserta didik kelompok A RA Al-Arafat kecamatan Weru berjumlah 16 anak dan yang belum mampu mengenal huruf dan kata sejumlah 13 anak. Hal ini dikarenakan belum sesuai media yang digunakan dalam pembelajaran membaca yakni guru hanya menggunakan media papan tulis yang ada. Dalam pembelajaran membaca peserta didik disuruh meniru tulisan dalam papan tulis dan setelah selesai peserta didik disuruh untuk membaca tulisan-tulisan tersebut. Karena hanya memakai media yang monoton dan sederhana, anak sering merasa bosan dan tertekan dalam pembelajaran membaca.

Penelitian di RA Al-Arafat Kecamatan Weru Kabupaten Cirebon dilakukan untuk mengetahui seberapa besar efektivitas permainan pancing huruf dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada kelompok A dengan aspek pengembangan bahasa.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif dengan teknik pengumpulan data observasi partisipan, tes dan dokumentasi. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan lembar *checklist* tes dan dokumentasi untuk mendapatkan data tentang permainan pancing huruf sebagai variabel X dan kemampuan membaca permulaan sebagai variabel Y. Penelitian ini merupakan penelitian populasi karena mengambil seluruh anak kelompok A di RA Al-Arafat Tahun Pelajaran 2017/2018 dengan jumlah subyek penelitian 16 responden. Data penelitian yang terkumpul dianalisis dengan menggunakan teknik analisis data dengan design *one group pretest-posttest* yaitu mengetahui kemampuan membaca permulaan sebelum menggunakan permainan pancing huruf sebagai variabel X1 dan sesudah menggunakan permainan pancing huruf sebagai variabel X2, kemudian kedua data tersebut diolah untuk menjawab apakah ada perbedaan kemampuan membaca permulaan sebelum dan sesudah permainan pancing huruf.

Hasil penelitian menunjukkan kemampuan membaca permulaan anak sebelum menggunakan permainan pancing huruf masih belum berkembang, nilai yang diperoleh anak adalah 29.54%, sedangkan setelah permainan pancing huruf nilai yang diperoleh anak adalah 81.53%. Perbedaan kemampuan membaca permulaan sebelum dan sesudah menggunakan permainan pancing huruf dilakukan dengan uji t, diperoleh $t_{hitung} (30.48) > t_{tabel} (2.131)$, yang selanjutnya dilakukan pengujian hipotesis dengan ketentuan, jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$, maka H_0 ditolak, yang artinya terdapat perbedaan yang signifikan dari kemampuan membaca permulaan kelompok A RA Al-Arafat antara sebelum dan sesudah menggunakan permainan pancing huruf.

Kata Kunci Permainan, Pancing Huruf, Kemampuan Membaca Permulaan

KATA PENGANTAR

Puji syukur penyusun panjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah memberikan segala rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penyusun dapat menyelesaikan penyusunan skripsi dengan judul : *“Efektivitas Permainan Pancing Huruf Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Kelompok A Ra Al-Arafat Kecamatan Weru Kabupaten Cirebon”*, dalam rangka menyelesaikan studi Strata I untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Bunga Bangsa Cirebon.

Dalam penyusunan skripsi ini, penyusun telah menerima banyak bimbingan, dorongan dan bantuan dari berbagai pihak yang tak ternilai harganya. Jasa baik mereka tentu tidak dapat penyusun lupakan begitu saja, pada kesempatan ini penyusun mengucapkan terimakasih kepada :

1. Bapak Drs. H. A. Basuni, Ketua Yayasan Pendidikan Bunga Bangsa Cirebon.
2. Bapak H. Oman Fathurohman, M. A. Rektor Institut Agama Islam Bunga Bangsa Cirebon yang memberi kesempatan untuk dapat menuntut ilmu di IAI BBC.
3. Bapak Drs. Sulaiman, M. M. Pd. Dekan Fakultas Tarbiyah yang telah memberikan ijin dan kesempatan untuk mengadakan penelitian.
4. Ibu Ulfiyah, M. Pd. I, Ketua Prodi PIAUD IAI Bunga Bangsa Cirebon.
5. Ibu Drs. Hj. Lina Marliani, M. A, Dosen Pembimbing I dan Bapak Drs. H. Muchlish, M. Pd, Dosen Pembimbing II yang telah meluangkan waktu dan membimbing penyusunan skripsi ini dengan sabar dan penuh perhatian.
6. Bapak/Ibu Dosen dan staff Tata Usaha Fakultas Tarbiyah PIAUD IAI Bunga Bangsa Cirebon.
7. Kepala Sekolah RA Al-Arafat dan guru-guru RA Al-Arafat yang telah bersedia memberikan ijin dan fasilitas selama penyusunan melakukan penelitian.
8. Anak didik RA Al-Arafat Kecamatan Weru Kabupaten Cirebon.
9. Suami dan anak-anakku tercinta serta kedua orang tuaku yang selalu memberikan dukungan baik moril dan materiil sehingga terselesaikannya skripsi ini.
10. Semua sahabat-sahabatku yang telah memberikan motivasi dan do'a untuk terselesaikannya skripsi ini.

Penulis menyadarinya bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang konstruktif dari pembaca demi penyempurnaan penulisan ke depannya. Semoga

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

Cirebon, Agustus 2018

Penyusun

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Jadwal penelitian.....	41
Tabel 3.2 Responden Penelitian.....	42
Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Membaca Permulaan.....	44
Tabel 3.4 Data Kemampuan Membaca Permulaan Sebelum Diberi Perlakuan Permainan Pancing Huruf (X1/X2)).....	46
Tabel 3.5 Tabel Persentase.....	47
Tabel 3.6 Rubrik Penilaian Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Permainan Pancing Huruf	47
Tabel 3.7 Tabel Penolong Kemampuan Membaca Permulaan Sebelum/Sesudah Menggunakan Permainan Pancing huruf	49
Tabel 3.8 Tabulasi Data Hasil Penelitian.....	52
Tabel 3.9 Tabel Penolong	52
Tabel 3.10 Tabel Klasifikasi Gain	54
Tabel 3.11 Tabel Penolong Uji GainTabel	54
Tabel 4.1 Data hasil tes kemampuan membaca permulaan sebelum menggunakan Permainan Pancing Huruf Kelompok A RA Al-Arafat Kecamatan Weru Kabupaten Cirebon	57
Tabel 4.2 Hasil Analisis Statistik Deskriptif Kemampuan Membaca Permulaan (Pretest)	58
Tabel 4.3 Tabel Skala Persentase.....	60
Tabel 4.4 Data hasil tes kemampuan membaca permulaan sesudah menggunakan Permainan Pancing Huruf Kelompok A RA Al-Arafat Kecamatan Weru Kabupaten Cirebon	61
Tabel 4.5 Hasil Analisis Statistik Deskriptif Kemampuan Membaca Permulaan Sesudah Perlakuan (X2)	62
Tabel 4.6 Tabel Lilliefors untuk uji normalitas data pretest	66
Tabel 4.7 Tabel Lilliefors untuk uji normalitas data posttest	67
Tabel 4.8 Tabulasi Data Hasil Penelitian.....	70

Tabel 4.9 Tabel penolong.....	71
Tabel 4.10 Tabel Klasifikasi Gain	76

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Pembatasan Masalah.....	7
D. Rumusan Penelitian	8
E. Tujuan Penelitian.....	8
F. Kegunaan Penelitian	9
BAB II LANDASAN TEORI.....	11
A. Deskripsi Teoritik	11
1. Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia Dini.....	11
a. Pengertian Kemampuan Membaca Permulaan	11
b. Tujuan Membaca Permulaan.....	13
c. Metode Pengajaran Membaca	16
d. Tahap-Tahap Membaca Anak Usia Dini.....	17
e. Identifikasi Kemampuan Membaca permulaan Anak..	20
2. Permainan Pancing Huruf.....	21
a. Pengertian Permainan.....	21
b. Hakekat Bermain.....	23
c. Tahapan Permainan Pada Anak Usia Dini	26
d. Pengertian Pancing Huruf	29

e	Langkah Pembelajaran Menggunakan Permainan Pancing Huruf	30
3.	Keterkaitan Penggunaan Permainan Pancing Huruf Dengan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia Dini	30
B.	Hasil Penelitian Yang Relevan	33
C.	Kerangka Berfikir	35
D.	Hipotesis Penelitian	37
BAB III	METODOLOGI PENELITIAN	39
A.	Metode Dan Desain Penelitian.....	39
B.	Tempat Dan Waktu Penelitian	40
C.	Populasi Dan Sampel	41
D.	Teknik Pengumpulan Data.....	43
E.	Kontrol Terhadap Validasi Internal	45
F.	Teknik Analisa Data	46
G.	Hipotesis Statistik	54
BAB IV	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	56
A.	Deskripsi Data Hasil Penelitian	56
B.	Prasyarat Analisis Statistik.....	65
1.	Uji Normalitas Distribusi Data.....	65
2.	Uji Homogenitas Data	68
3.	Analisis Statistik Inferensial	69
C.	Pembahasan Hasil Penelitian	76
D.	Keterbatasan Penelitian.....	79
Bab V	PENUTUP.....	80
A.	Kesimpulan.....	80
B.	Saran.....	81

DAFTAR PUSTAKA.....	84
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	86

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi menuntut sumber daya manusia yang gemar belajar. Proses belajar yang efektif antara lain dilakukan melalui membaca. Membaca merupakan kegiatan yang penting dalam kehidupan sehari-hari karena membaca tidak hanya untuk memperoleh informasi, tetapi berfungsi sebagai alat untuk memperluas pengetahuan bahasa seseorang. Dengan membaca, kita akan memperoleh pengetahuan dan wawasan baru yang akan semakin meningkatkan kecerdasan, sehingga kita lebih mampu menjawab tantangan hidup pada masa-masa mendatang.¹

Membaca adalah kegiatan meresepsi, menganalisis, dan menginterpretasi yang dilakukan oleh pembaca untuk memperoleh pesan yang hendak disampaikan oleh penulis dalam media tulisan. Kegiatan membaca meliputi membaca nyaring dan membaca dalam hati. Membaca nyaring adalah kegiatan membaca yang dilakukan dengan cara membaca keras-keras di depan umum. Sedangkan kegiatan membaca dalam hati adalah kegiatan membaca dengan saksama yang dilakukan untuk mengerti dan memahami maksud atau tujuan penulis dalam media tertulis.²

Pendidikan Taman Kanak-kanak (TK) merupakan salah satu bentuk pendidikan anak usia dini yang berada pada jalur pendidikan formal,

¹ <http://digilib.unila.ac.id/13358/3/folder%201%20%28analisis%20situasi%29.pdf>, tanggal 20 April 2018, jam 17.26

² <https://id.wikipedia.org/wiki/Membaca>, tanggal 04/04/18, pukul 20.48

seperti yang termaktub dalam Peraturan Pemerintah nomor 27 Tahun 1990. TK merupakan lembaga pendidikan pra-akademik. Itu artinya TK tidak mengemban tanggungjawab utama dalam membelajarkan keterampilan membaca dan menulis. Substansi pembinaan kemampuan akademik harusnya menjadi tanggung jawab lembaga pendidikan sekolah dasar. Alur pemikiran tersebut tidak selalu sejalan dengan praktik kependidikan baik di TK ataupun SD di Indonesia. Pergeseran tanggung jawab dalam membelajarkan kemampuan membaca dan menulis seolah-olah telah bergeser dari sekolah dasar ke TK. Bahkan terdapat SD dengan sengaja mengajukan prasyarat tes masuk dengan menggunakan konsep akademik seperti membaca dan menulis, sehingga banyak TK yang tidak lagi menjalankan fungsinya sebagai tempat bermain yang menyenangkan.

Mengajarkan persiapan membaca dan menulis di TK dapat dilakukan selama dalam batas-batas aturan pengembangan pra-sekolah yang diberikan secara terpadu dalam program pengembangan kemampuan dasar, dalam hal ini bidang pengembangan berbahasa dan motorik.

Menurut konsep Piaget anak melakukan kegiatan menulis sebelum mereka membaca.³ Perkembangan membaca dan menyimak merupakan suatu proses yang menggunakan bahasa reseptif dalam membentuk arti. Kemampuan membaca ditentukan oleh perkembangan bahasa. Bahasa merupakan alat komunikasi utama bagi seorang anak untuk mengungkapkan berbagai keinginan dan kebutuhannya. Anak-anak yang

³ Nurbiana Dhieni,dkk, *Buku Materi Pokok PGTK 2 203/4 sks/Modul 1-12*, (Pusat Penerbitan Universitas Terbuka : Jakarta), h.3.14

memiliki kemampuan berbahasa yang baik umumnya memiliki kemampuan dalam mengungkapkan pemikiran, perasaan, serta tindakan interaktif dengan lingkungannya.⁴

Membaca dapat dikatakan kemampuan awal yang dilewati anak dalam proses menguasai keterampilan membaca secara menyeluruh. Membaca biasa dilakukan atau didapatkan oleh anak Taman Kanak-kanak yaitu sekitar 4-6 tahun. Anak-anak yang memperoleh keterampilan membaca akan lebih mudah menyerap informasi dan pengetahuan pada waktu-waktu selanjutnya dalam kehidupan anak itu sendiri. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Durkin dalam Dhieni yang menyatakan bahwa "tidak ada efek negatif pada anak-anak dari membaca dini. Anak-anak yang telah diajar membaca sebelum masuk sekolah dasar pada umumnya lebih maju di sekolah dari anak-anak yang belum pernah memperoleh membaca dini."⁵

Marian Diamond yang melakukan penelitian tentang otak menyimpulkan bahwa pada umur berapapun, selalu mungkin untuk meningkatkan kemampuan mental melalui rangsangan lingkungan. Potensi otak dianggap tidak terbatas. Sebaliknya, jika tidak dimanfaatkan maka akan kehilangan kesempatan untuk mengembangkannya.⁶

Dari pendapat para ahli ini dapat disimpulkan bahwa membaca merupakan proses yang bisa dimulai sejak lahir. Dorongan untuk belajar

⁴ Direktorat Pembinaan Taman Kanak-Kanak dan Sekolah Dasar, *Pedoman Pembelajaran Persiapan Membaca dan Menulis Melalui Permainan di Taman Kanak-Kanak*, (Departemen Pendidikan Nasional : Jakarta, 2007), h.3

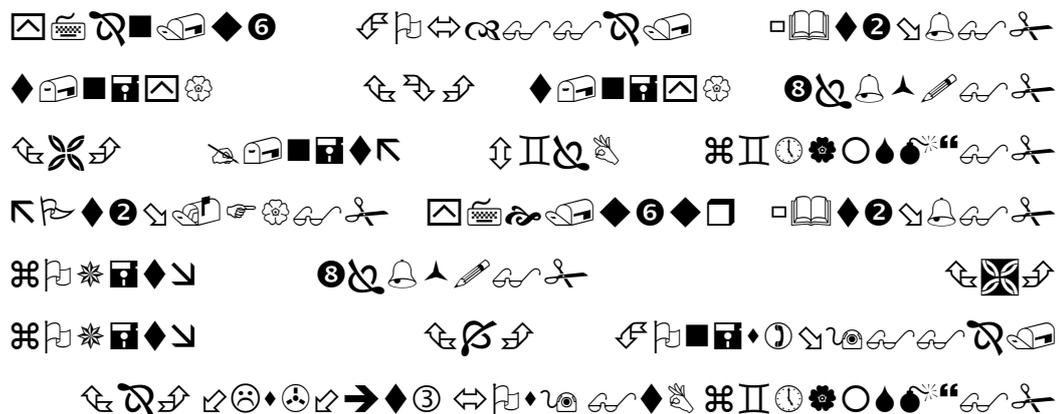
⁵ Durkin dalam Dhieni, *Mengikat Makna: Kiat-Kiat Ampuh Untuk Melejitkan Kemauan Plus Kemampuan Membaca dan Menulis Buku*. Bandung: Penerbit Kaifa, 2007 hlm 5

⁶ Aulia, *Revolusi Membuat Anak Canda Membaca*, (Jogjakarta : Flashbook, 2012), h.32

mengalir secara alamiah dalam wujud rasa keingintahuan yang kuat tentang dunia sekitar.⁷

Perbedaan usia anak pada usia-usia awal ini sangat menentukan sekali kemampuan mereka baik kognitif, emosional, sosial, bahasa, seni, agama dan moral. Karena itu, seorang guru PAUD apabila ingin menyampaikan materi pembelajaran maka harus mengetahui rata-rata usia peserta didiknya, sehingga seorang guru dapat memilih materi, alat peraga, media dan bahasa yang tepat ketika menyampaikan pembelajaran.⁸

Sebagaimana firman Allah SWT dalam Al-Qur'an surat Al-Alaq ayat 1-5 :



- Artinya :
1. bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang Menciptakan,
 2. Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah.
 3. Bacalah, dan Tuhanmulah yang Maha pemurah,
 4. yang mengajar (manusia) dengan perantaran kalam
 5. Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya.

Faktor yang mempengaruhi rendahnya minat membaca pada anak karena faktor internal, seperti intelegensi, usia, jenis kelamin, kemampuan

⁷ Aulia, *Revolusi Membuat Anak Candu Membaca*, (Jogjakarta : Flashbook, 2012), h.32

⁸ Imam Musbikin, *Buku Pintar PAUD dalam Perspektif Islami*, (Laksana : Yogyakarta, 2010), h.150

membaca, sikap serta kebutuhan psikologis. Adapun faktor eksternal yang mempengaruhi minat membaca, seperti belum tersedianya bahan bacaan yang sesuai, status sosial, ekonomi, kelompok etnis, pengaruh orangtua, teman sebaya, guru, televisi serta film.⁹

Hal yang pertamakali bisa dilakukan untuk menumbuhkan minat baca anak usia dini adalah dengan mengajarkan membaca dengan cara yang menarik dan disukai oleh anak serta disesuaikan dengan tumbuh kembang anak.

Salah satu permainan yang dapat digunakan dalam meningkatkan minat baca dan kemampuan membaca permulaan anak usia dini adalah dengan melakukan suatu kegiatan permainan membaca yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan anak usia dini adalah permainan pancing kartu huruf yang kemudian dirangkai menjadi kata.

Mengajarkan anak usia dini membaca atau yang biasa disebut sebagai membaca permulaan adalah salah satu kegiatan yang dirancang sedemikian rupa yang disesuaikan dengan Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) dan indikator sehingga anak-anak yang sudah menunjukkan minat membaca bisa difasilitasi oleh guru atau lembaga pendidikan anak usia dini.

RA Al-Arafat Kecamatan Weru Kabupaten Cirebon merupakan tempat pendidikan anak usia dini pada jalur formal yang memiliki dua kelompok belajar yaitu kelompok A untuk usia empat tahun sampai dengan

⁹ Galuh Wicaksana, *Buat Anakmu Gila Baca*, (Jogjakarta, Buku Biru, 2011), h. 18

lima tahun dan kelompok B untuk usia lima sampai dengan enam tahun. Permasalahan yang terjadi di RA Al-Arafat Kecamatan Weru adalah tuntutan yang terjadi dewasa ini yakni manakala orang tua dan prasyarat masuk SD yang menekankan anak harus sudah mampu membaca. Berdasarkan data yang diperoleh jumlah peserta didik kelompok A RA Al-Arafat kecamatan Weru berjumlah 16 anak dan yang belum mampu mengenal huruf dan kata sejumlah 13 anak. Hal ini dikarenakan belum sesuainya media yang digunakan dalam pembelajaran membaca yakni guru hanya menggunakan media papan tulis yang ada. Dalam pembelajaran membaca peserta didik disuruh meniru tulisan dalam papan tulis dan setelah selesai peserta didik disuruh untuk membaca tulisan-tulisan tersebut. Karena hanya memakai media yang monoton dan sederhana, anak sering merasa bosan dan tertekan dalam pembelajaran membaca.

Akibat yang sering terjadi selain tertekan dalam pembelajaran membaca biasanya anak terkena '*Mental Hectic*', yaitu anak menjadi pemberontak. Penyakit itu biasa terjadi saat anak kelas 2 atau 3 Sekolah Dasar (SD). Melihat kondisi seperti itu pendidik harus bisa memilih media pembelajaran yang menarik untuk tahap pembelajaran membaca permulaan anak khususnya kelompok A.

Dalam penelitian ini penulis menggunakan permainan pancing kartu huruf dalam membaca permulaan. Sehingga diharapkan dengan menggunakan permainan pancing huruf perkembangan membaca permulaan anak kelompok A RA Al-Arafat Kecamatan Weru dapat tercapai.

Bertitik tolak terhadap permasalahan tersebut, maka penulis tertarik untuk membahasnya dalam bentuk skripsi dengan judul **“ Efektifitas Permainan Pancing Huruf Dalam Mengembangkan Kemampuan Membaca Permulaan Pada Kelompok A RA Al-Arafat Kecamatan Weru Kabupaten Cirebon”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan Latar Belakang Masalah yang sudah dikemukakan, masalah Kemampuan Membaca Permulaan yang menjadi perhatian dan menuntut pemecahan berkaitan dengan :

1. Kurangnya Variasi guru dalam menggunakan media pembelajaran yang menarik pada kegiatan yang merangsang kemampuan membaca permulaan anak.
2. Rendahnya kemampuan membaca permulaan anak kelompok A di RA Al-Arafat Kecamatan Weru.

C. Pembatasan Masalah

Dalam penelitian ini dilakukan pembatasan masalah sebagai berikut.

1. Aspek yang diteliti adalah Kemampuan Membaca Permulaan anak kelompok A RA Al-Arafat melalui permainan pancing huruf yang difokuskan pada kemampuan menyusun huruf dan mencocokkan gambar dengan huruf awal pada tema Tanaman.

2. Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah peserta didik kelompok A RA Al-Arafat Kecamatan Weru Kabupaten Cirebon.
3. Tempat penelitian dilaksanakan adalah di RA Al-Arafat Kecamatan Weru Kabupaten Cirebon.

D. Rumusan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah dan pembatasan masalah yang telah diuraikan diatas maka peneliti membuat rumusan masalah yakni sebagai berikut:

1. Seberapa tinggi Kemampuan Membaca Permulaan anak kelompok A di RA Al-Arafat sebelum diberi perlakuan permainan pancing huruf?
2. Seberapa tinggi kemampuan membaca permulaan anak kelompok A di RA Al-Arafat setelah diberi perlakuan permainan pancing huruf?
3. Seberapa besar perbedaan sebelum dan sesudah dilakukannya Permainan pancing huruf dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak kelompok A di RA Al-Arafat?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan Rumusan masalah penelitian diatas disusun tujuan penelitian sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan seberapa tinggi kemampuan membaca permulaan anak kelompok A di RA Al-Arafat sebelum diberi perlakuan Permainan pancing huruf.

2. Mendeskripsikan seberapa tinggi kemampuan membaca permulaan anak kelompok A di RA Al-Arafat sesudah diberi perlakuan Permainan pancing huruf
3. Mendeskripsikan seberapa besar perbedaan sebelum dan sesudah diberi perlakuan permainan pancing huruf dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak kelompok A di RA Al-Arafat.

F. Kegunaan Penelitian

1. Manfaat Teoritis :

- a. Penelitian ini diharapkan dapat membuktikan teori - teori yang menyatakan bahwa permainan pancing huruf dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak usia dini.
- b. sebagai salah satu media Pembelajaran untuk anak usia dini merupakan salah satu tehnik yang tepat dalam usaha mengembangkan aspek perkembangan bahasa terutama dalam mengembangkan kemampuan membaca permulaan anak usia dini.
- c. Penelitian ini diharapkan bisa memberikan sumbangan ide ataupun gagasan bagi guru, orangtua, praktisi ataupun orang – orang yang fokus terhadap perkembangan anak usia dini, bahwa Permainan pancing huruf adalah suatu alternatif dalam upaya mengembangkan kecerdasan bahasa terutama kemampuan membaca permulaan anak usia dini.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan bisa bermanfaat untuk.

- a. Bagi peneliti : semakin menambah wawasan, dan semangat peneliti untuk semakin memperdalam ilmu dan hal-hal yang berkaitan dengan anak usia dini, sehingga peneliti semakin memahami anak usia dini dan tehnik- tehnik yang tepat dalam pengasuhan, pendidikan dan pengajaran anak usia dini, sehingga anak bisa tumbuh menjadi generasi yang berahklak mulia, cerdas, kreatif dan mandiri.
- b. Bagi sekolah : diharapkan dengan diperolehnya hasil keterkaitan antara permainan pancing huruf dengan kemampuan membaca permulaan anak, sekolah bisa menerapkan secara permanen tehnik ini sehingga perkembangan bahasa anak menjadi lebih baik, dan output atau lulusan dari lembagapun bisa lebih siap mengikuti pendidikan selanjutnya.
- c. Bagi Guru : diharapkan penelitian ini bisa menjadi panduan dan pedoman bagi guru dalam melakukan kegiatan pembelajaran untuk merangsang aspek perkembangan anak disekolah.
- d. Bagi Orangtua : diharapkan penelitian ini bisa menjadi pedoman bagi orangtua dalam kegiatan stimulasi anak baik dirumah ataupun kerjasama dengan guru disekolah.
- e. Bagi Institut Bunga Bangsa Cirebon : diharapkan penelitian ini bisa menjadi data awal untuk meneliti lebih lanjut pengaruh yang lebih luas dari permainan pancing huruf.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teoritik

1. Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia Dini

a Pengertian Kemampuan Membaca Permulaan

Perkembangan bahasa sebagai salah satu kemampuan dasar yang harus dimiliki anak, terdiri dari beberapa tahapan sesuai dengan usia dan karakteristik perkembangannya¹⁰. Perkembangan bahasa merupakan sebuah proses dari motorik otak kiri manusia. Kemampuan tersebut meliputi pengucapan kalimat, memahami pembicaraan orang, kemampuan berhitung dan menulis. Sedangkan fungsi otak kanan mencakup bahasa nonverbal, seperti penekanan dan irama, pengenalan situasi dan kondisi, pengenalan emosi, kesenian dan kreativitas serta pola berfikir secara holistik.¹¹

Anak menerima dan mengekspresikan bahasa dengan berbagai cara. Keterampilan menyimak dan membaca merupakan keterampilan bahasa reseptif karena dalam keterampilan ini makna bahasa diperoleh dan diproses melalui simbol visual dan verbal.¹²

Perkembangan bahasa anak usia dini meliputi tiga aspek yakni perkembangan bahasa reseptif (menyimak dan memahami bahasa), perkembangan bahasa ekspresif

¹⁰ Nurbiana Dhieni dkk, *Metode Pengembangan Bahasa*, (Jakarta : Pusat Penerbitan Universitas Terbuka, 2005) h. 3.1

¹¹ Aulia, *Revolusi Pembuat Anak Canda Membaca*, (Jogjakarta : Flashbooks, 2012) h : 12

¹² ibid

(mengungkapkan bahasa) dan keaksaraan awal. Membaca permulaan adalah salah satu tingkatan membaca yang berada pada aspek perkembangan bahasa keaksaraan awal anak usia dini karena pada membaca permulaan selain anak diharapkan memahami bahasa atau simbol yang diajarkan anak juga diharapkan mempunyai pengetahuan dan kemampuan untuk menterjemahkan simbol huruf atau kata yang dilihat secara visual.

Membaca permulaan (dini) ialah membaca yang diajarkan secara terprogram (secara Formal) kepada anak pra sekolah. Dimana pengajaran membaca secara umum dapat dibagi kedalam dua tahap yaitu pengajaran membaca permulaan dan pengajaran membaca lanjutan.

Menurut Tarigan, mendefinisikan pengertian membaca adalah sebagai suatu proses yang dilakukan serta dipergunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan yang hendak disampaikan oleh penulis melalui media kata-kata atau bahasa tulis.¹³

Menurut Anderson dkk. memandang membaca sebagai suatu proses untuk memahami makna suatu tulisan. Proses yang dialami dalam membaca adalah berupa penyajian kembali dan penafsiran suatu kegiatan dimulai dari mengenali huruf, kata,

¹³ Delfi Citra Utami, “*Pengaruh Penggunaan Media Kartu Huruf Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 Sd Negeri 1 Rajabasa Raya Bandar Lampung*”, Skripsi Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung Bandar Lampung, 2017, di publikasikan, h.31

ungkapan, frasa, kalimat dan wacana serta menghubungkannya dengan bunyi dan maknanya. Kridalaksana mengemukakan bahwa membaca adalah keterampilan mengenal dan memahami tulisan dalam bentuk urutan lambang-lambang grafis dan perubahannya menjadi wicara bermakna dalam bentuk pemahaman diam-diam atau pengajaran keras-keras.¹⁴

Menurut Aulia, membaca merupakan sebuah proses rumit yang melibatkan aktifitas Auditif (pendengaran) dan Visual (penglihatan) yang guna memperoleh makna dari simbol berupa huruf atau kata.¹⁵

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa membaca permulaan adalah kemampuan membaca awal anak usia dini dalam menterjemahkan simbol huruf atau kata visual kedalam bahasa verbal sebagai dasar untuk memasuki tahap membaca lanjutan.

b Tujuan Membaca Permulaan

Tujuan membaca memang sangat beragam, bergantung pada situasi dan berbagai kondisi pembaca. Secara umum tujuan membaca dapat dibedakan sebagai berikut :

- 1) Untuk mendapatkan informasi. Informasi tentang fakta dan kejadian sehari-hari sampai teori serta temuan ilmiah.

¹⁴ Nurbiana Dhieni, Lara Fridana, Azizah Muiz, Gusti Yasmi, Sei Wulan, *Metode Pengembangan Bahasa*, (UT : Tangerang Selatan, 2014), Edisi 1 / 4 SKS/ Modul 1-12, h.5.3-5.4

¹⁵ Aulia, *Revolusi Membuat Anak Candu Membaca*, (Jogjakarta : Flashbook, 2012), h.50

- 2) Meningkatkan citra diri untuk memberikan nilai positif terhadap dirinya sendiri.
- 3) Untuk melepaskan diri dari kenyataan, misalnya saat jenuh dengan membaca dapat merupakan submitasi atau penyaluan yang positif.
- 4) Untuk mendapatkan kesenangan atau hiburan.
- 5) Untuk mencari nilai-nilai keindahan atau pengalaman estetis dan nilai-nilai kehidupan lainnya.¹⁶

Menurut Rahim tujuan membaca sebagai dasar kemampuan membaca permulaan pada anak adalah sebagai berikut:

- 1) Memperbarui pengetahuan tentang suatu topik.
- 2) Mengaitkan informasi baru dengan informasi yang telah diketahui.
- 3) Memperoleh informasi yang menunjang bagi pengembangan diri.
- 4) Mengkonfirmasi fakta yang ada di lingkungan sekitar.¹⁷

Menurut Beverly Otto menjelaskan bahwa pembelajaran membaca bagi anak usia dini memiliki tujuan :¹⁸

¹⁶ Nurbiana Dhieni, Lara Fridana, Azizah Muiz, Gusti Yasmi, Sei Wulan, *Metode Pengembangan Bahasa*, (UT : Tangerang Selatan, 2014), Edisi 1 / 4 SKS/ Modul 1-12, h.5.4

¹⁷<https://agroedupolitan.blogspot.co.id/2017/02/tujuan-kemampuan-membaca-permulaan.html>, diakses tanggal 21 Maret 2018

¹⁸ Beverly Otto. *Perkembangan Bahasa Pada Anak Usia Dini*, (Jakarta : Prenada Media Group,2015) h. 312

- 1) Meningkatkan pemahaman mendengarkan Meningkatkan kemampuan anak untuk berkomunikasi secara lisan dalam konteks instruksional dan percakapan.
- 2) Mendorong pemahaman mengenai tujuan membaca dan menulis.
- 3) Meningkatkan kosakata melalui perkembangan konseptual.
- 4) Meningkatkan pemahaman anak terhadap proses komunikasi menggunakan bahasa tulis.

Mary Leonhard menyebutkan bahwa pentingnya menumbuhkan minat membaca pada seorang anak dengan alasan :¹⁹

- 1) Anak yang senang membaca akan membaca akan membaca dengan baik, sebagian waktunya digunakan untuk membaca.
- 2) Anak yang gemar membaca akan memiliki rasa kebahasaan yang lebih tinggi. Mereka akan berbicara, menulis dan memahami gagasan-gagasan rumit secara lebih baik.
- 3) Membaca akan memberikan wawasan yang lebih luas dalam segala hal, dan membuat belajar lebih mudah.
- 4) Kegemaran membaca akan memberikan beragam perspektif pada anak.
- 5) Membaca dapat membantu anak memiliki rasa kasih sayang.

¹⁹ Nurbiana Dhieni Dkk, *Metode Pengembangan Bahasa*, (Jakarta : Pusat Penerbitan Universitas Terbuka, 2005), h 5.4

- 6) Anak-anak yang gemar membaca dihadapkan pada suatu dunia yang penuh dengan kemungkinan dan kesempatan.
- 7) Anak-anak yang gemar membaca akan mampu mengembangkan pola berfikir kreatif dalam diri mereka.

c Metode Pengajaran Membaca

Ada beberapa cara merangsang minat membaca anak sejak bayi :²⁰

1) Bacakan buku sejak anak baru lahir

Setiap rangsangan komunikasi memberi pengaruh yang sangat besar bagi keterampilan komunikasi anak, termasuk di dalamnya kemampuan berbahasa dan berpikir. Membacakan buku anak dengan suara dikeraskan (*reading aloud*), selain bermanfaat sebagai rangsangan komunikasi yang baik, juga mendorong anak untuk menyukai membaca.

2) Membuat pola membaca

Kebiasaan membaca yang mulai kita tanamkan sejak anak baru lahir cenderung membentuk pola membaca (*reading pattern*) pada anak. Contohnya pada saat bepergian, bekal yang pertama dibawa anak adalah buku bacaan. Saat menunggu bus yang tak kunjung datang, anak habiskan waktu dengan membaca buku yang dibawanya.

²⁰ M. Fauzil Adhim, *Membuat Anak Gila Membaca*, (Pro-U Media : Yogyakarta, 2015), h.47-59

3) Bukalah buku bersama anak

Cara mengenalkan membaca buku yang lain adalah membaca buku bersama. Dengan cara mendudukan anak di pangkuan ibu. Letakkan anak ditempat yang terasa nyaman, atau bermain dahulu sehingga anak dirasa siap dibacakan buku.

4) Berikan buku yang sesuai

Pilih buku yang sesuai dengan usia anak. Idealnya satu buku memuat tidak lebih dari 300 kata, atau kalau memang harus menggunakan banyak kata keemasannya dirancang agar menarik untuk dilihat.

5) Pilihlah bacaan yang bergizi

Agar upaya kita merangsang anak gila membaca benar-benar dapat memberi manfaat yang optimal, pastikan buku yang dibacakan benar-benar buku-buku yang bergizi bagi jiwa, hati dan pikiran anak.

d Tahap-tahap Perkembangan Membaca Anak Usia Dini

Menurut Cochrane Efal menyebutkan bahwa perkembangan dasar kemampuan membaca permulaan anak usia 4-6 tahun berlangsung bertahap yakni :²¹

²¹ Aulia, *Revolusi Pembuat Anak Candu Membaca*, (Jogjakarta : Flashbooks, 2012) h. 37

- 1) Tahap fantasi. Pada tahap ini anak mulai belajar menggunakan buku, membolak-balik lembar buku dan membawa buku kesayangannya.
- 2) Tahap pembentukan konsep diri. Pada tahap ini anak mulai sibuk pura-pura membaca. Pada tahap ini orangtua atau guru bisa membacakan buku untuk anak
- 3) Tahap membaca gambar. Pada tahap ini anak sudah menyadari tulisan yang tampak dan menemukan kata yang dikenal.
- 4) Tahap pengenalan bacaan. Pada tahap ini anak sudah menggunakan tiga sistem isyarat yaitu *graphophonik*, Semantik dan Sintaksis secara bersama-sama.
- 5) Tahap membaca lancar. Pada tahap ini anak dapat membaca berbagai buku secara lancar

Tahapan perkembangan membaca anak dapat dikelompokkan sebagai berikut :

- 1) Tahap *Magical Stage* (tahap fantasi)

Anak mulai belajar menggunakan buku, mulai berfikir bahwa buku itu penting, melihat atau membolak-balikkan buku dan kadang-kadang anak membawa buku kesukaannya.

- 2) *Self Concept Stage* (Tahap Pembentukan Konsep Diri Membaca)

Anak memandang dirinya sebagai pembaca, dan mulai melibatkan diri dalam kegiatan membaca, pura-pura membaca buku, memberi makna pada gambar atau pengalaman sebelumnya dengan buku, menggunakan bahasa buku meskipun tidak cocok dengan tulisan.

3) *Bridging Reading Stage* (Tahap Membaca Gambar)

Pada tahap ini anak menjadi sadar pada cetakan yang tampak serta dapat menemukan kata yang sudah dikenal, dapat mengungkapkan kata-kata yang memiliki makna dengan dirinya, dapat mengulang kembali cerita yang tertulis, dapat mengenal cetakan kata dari puisi atau lagu yang dikenalnya serta sudah mengenal abjad.

4) *Take Off Reader Stage* (Tahap Pengenalan Bacaan)

Anak tertarik pada bacaan, mulai mengingat kembali cetakan pada konteksnya, berusaha mengenal tanda-tanda pada lingkungan serta membaca berbagai tanda seperti kotak susu, pasta gigi atau papan iklan

5) *Independent Reader Stages* (Tahap Membaca Lancar)

Pada tahap ini anak dapat membaca berbagai jenis buku yang berbeda secara bebas, menyusun pengertian dari tanda, pengalaman dan isyarat yang dikenalnya, dapat membuat perkiraan bahan-bahan bacaan. Bahan-bahan yang berhubungan

secara langsung dengan pengalaman anak semakin mudah dibaca.²²

e Identifikasi Kemampuan Membaca Permulaan Anak

Untuk melaksanakan permainan membaca perlu diidentifikasi kemampuan yang diharapkan. kemampuan tersebut dipilih dan dikelompokkan agar memudahkan guru mengidentifikasi berbagai bentuk kemampuan yang mendasari perkembangan kemampuan membaca. Permainan membaca permulaan meliputi :

1) Kemampuan mendengar

Kemampuan mendengar merupakan kemampuan untuk dapat mendeskripsikan alam sekitar dan mendengar pendapat orang lain dengan indera pendengaran. Termasuk dalam kelompok ini adalah :

- a) Menirukan kembali 2 sampai dengan 4 kata.
- b) Mengikuti beberapa perintah secara berurutan
- c) Dapat menjawab pertanyaan apa, berapa, mengapa, dimana dan bagaimana.
- d) Meengenal suara huruf dari kata yang berarti, misalnya bola, baju, batu, biji.
- e) Menyebutkan berbagai bunyi atau suara tertentu.

²² Depdiknas, *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Membaca dan Menulis Permulaan di Taman Kanak-Kanak*, Jakarta, 2007, h. 4-6

2) Kemampuan melihat dan memahami

Kemampuan melihat merupakan kemampuan anak untuk dapat menghayati dan mengamati alam dengan menggunakan indera penglihatan. Kemampuan ini merupakan bentuk kesanggupan anak melihat benda atau peristiwa serta memahami hal-hal yang kejadian disekitar anak.

3) Kemampuan berbicara atau berkomunikasi

Kemampuan berbicara merupakan kemampuan anak untuk berkomunikasi secara lisan dengan orang lain. Kemampuan ini memberikan gambaran anak mampu menyusun kosakata yang telah dikuasai menjadi suatu rangkaian pembicaraan secara terstruktur.²³

2. Permainan Pancing Huruf

a Pengertian Permainan

Menurut Gordon & Browne bermain merupakan kegiatan yang memberikan kepuasan bagi diri sendiri. Para pakar juga mengatakan bahwa dunia anak adalah dunia bermain, bermain memiliki peranan penting dalam pengembangan aspek perkembangan anak.²⁴

²³Depdiknas, *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Membaca dan Menulis Permulaan di Taman Kanak-Kanak*, Jakarta, 2007, h. 14-15

²⁴ Khairul Huda, Tahun 2015, Jurnal PAUD “*Peningkatan Keterampilan Sosial Melalui bermain Angin Puyuh*”, Penerbit.Asosiasi Pendidik Guru PAUD Indonesia dg Prodi PAUD PPs UNJ, Jakarta, hal.364

Santrock, menjelaskan bahwa permainan (*play*) ialah suatu kegiatan yang menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri. Permainan merupakan suatu aktivitas bermain yang didalamnya memiliki aturan yang jelas dan disepakati bersama. Dockett & Fleeer menjelaskan bahwa *at about the time children start school, games become important. Games are characterized by the explicitness of rules and by the imposition of some form of sanction if the rules are broken.*²⁵ (Saat anak mulai masuk jenjang sekolah, permainan menjadi penting. Permainan ditandai dengan diberlakukannya suatu aturan dan pemainnya diberikan sanksi jika melanggar aturan tersebut).

Sigmund Freud berdasarkan Teori Psychoanalytic mengatakan bahwa bermain berfungsi untuk mengekspresikan dorongan impulsive sebagai cara untuk mengurangi kecemasan yang berlebihan pada anak. Menurut Freud, melalui bermain dan berfantasi anak dapat mengemukakan harapan-harapan dan konflik serta pengalaman yang tidak dapat diwujudkan dalam kehidupan nyata, contoh: anak main perang-perangan untuk mengekspresikan dirinya, anak yang meninju boneka dan bertarung untuk menunjukkan kekesalannya²⁶

²⁵Euis Kurniati, Tahun 2016, *Permainan Tradisional dan Perannya dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*, Penerbit. Kencana Prenadamedia Group, Jakarta, hal.1

²⁶ PP-PAUD dan Dikmas Jawa Barat, Tahun 2017, *Cara Belajar Anak Usia Dini*, hal.3

Teori Cognitive-Developmental dari Jean Piaget, juga mengungkapkan bahwa bermain mampu mengaktifkan otak anak, mengintegrasikan fungsi belahan otak kanan dan kiri secara seimbang dan membentuk struktur syaraf, serta mengembangkan pilar-pilar syaraf pemahaman yang berguna untuk masa datang.²⁷

Teori Biologis, dari Karl Groos & Maria Montessori, menyatakan bahwa permainan itu mempunyai tugas biologis, yaitu macam-macam fungsi jasmani dan rohani.²⁸ Permainan kanak-kanak adalah kesenian kanak-kanak, yang sesungguhnya amat sederhana bentuk dan isinya, namun memenuhi syarat-syarat etis dan esthetis dengan semboyan “dari nature kearah kultur” (Ki hajar dewantara).²⁹

b Hakekat Bermain

Bermain pada awalnya belum mendapat perhatian khusus dari para ahli jiwa karena terbatasnya pengetahuan tentang psikologi perkembangan anak dan kurangnya perhatian mereka pada perkembangan anak. Salah satu tokoh yang dianggap berjasa untuk meletakkan dasar tentang bermain adalah Plato, seorang filsuf Yunani. Menurut Plato, anak-anak akan lebih mudah mempelajari aritmatika dengan membagikan apel kepada anak-

²⁷ Ibid, hal.3

²⁸ Ibid, hal.2

²⁹ Khairul Huda, Tahun 2015, Jurnal PAUD “*Peningkatan Keterampilan Sosial Melalui bermain Angin Puyuh*”, Penerbit.Asosiasi Pendidik Guru PAUD Indonesia dg Prodi PAUD PPs UNJ, Jakarta, hal.365

anak. Juga melalui pemberian alat permainan miniature balok-balok kepada anak usia tiga tahun pada akhirnya akan mengantar anak tersebut menjadi seorang ahli bangunan.

Hakekat nilai permainan menurut pandangan beberapa ahli dapat digambarkan sebagai berikut:

- 1) Teori Rekreasi, Schaller dan Nazaruz. Mereka menyatakan permainan itu sebagai kesibukkan rekreatif, sebagai lawan dari kerja dan keseriusan hidup. Orang dewasa mencari kegiatan bermain-main apabila ia merasa capai sesudah berkerja atau sesudah melakukan tugas-tugas tertentu. Dengan begitu permainan tadi bisa “ me-rekriir ” kembali kesegaran tubuh yang tengah lelah.
- 2) Teori Pemungghahan (Herbert Spencer), permainan disebabkan oleh mengalir keluarnya enegi, yaitu tenaga yang belum dipakai dan menumpuk apad diri anak itu menuntut dimanfaatkan atau dipekerjakan. Sehubungan dengan itu energi tersebut “mencair” dan “menunggah” dalam bentuk permainan. Teori ini disebut juga sebagai teori “kelebihan tenaga” (krachtoverschot-theorie). Maka permainan merupakan katup-pengaman bagi energi vital yang berlebih-lebihan.
- 3) Teori atavistis (Stanley Hall) dengan pandangannya yang biogenetis menyatakan bahwa selama perkembangannya, anak akan mengalami semua fase kemanusiaan. Permainan itu

merupakan penampilan dari semua faktor hereditas (waris, sifat keturunan): yaitu segala pengalaman jenis manusia sepanjang sejarah akan diwariskan kepada anak keturunannya, mulai dari pengalaman hidup dalam gua-gua, berburu, menangkap ikan, berperang, bertani, berhuma, membangun rumah sampai dengan menciptakan kebudayaan dan seterusnya. Semua bentuk ini dihayati oleh anak dalam bentuk permainan-permainannya.

4) Teori biologis, (Karl Groos, dan Maria Montessori) : menyatakan bahwa permainan itu mempunyai tugas biologis, yaitu melatih macam-macam fungsi jasmani dan rohani. Waktu-waktu bermain merupakan kesempatan baik bagi anak untuk melakukan penyesuaian diri terhadap lingkungan hidup itu sendiri. Sarjana William Stren menyatakan permainan bagi anak itu sama pentingnya dengan taktik dan manouvre-manouvre dalam peperangan , bagi orang dewasa. Maka anak manusia itu memiliki masa remaja yang dimanfaatkan dengan bermain-main untuk melatih diri dan memperoleh kegembiraan.

5) Teori Psikologis Dalam (Alder), menurut teori ini, permainan merupakan penampilan dorongan- dorongan yang tidak disadari pada anaka-anak dan orang dewasa. Ada dua dorongan yang paling penting menurut ialah : dorongan berkuasa, dan

menurut Freud ialah dorongan seksual atau libidi sexualis. Alder berpendapat bahwa, permainan memberikan pemuasann atau kompensasi terhadap perasaan- perasaan diri yang fiktif. Dalam permainan juga bisa disalurkan perasaan-perasaan yang lemah dan perasaan- perasaan rendah hati.

- 6) Teori fenomenologis, (Kohnstamm), menyatakan, bahawa permainan merupakan satu, fenomena/gejala yang nyata, yang mengandung unsur suasana permainan. Dorongan bermain merupakan dorongan untuk menghayati suasana bermain itu, yakni tidak khusus bertujuan untuk mencapai prestasi-prestasi tertentu, akan tetapi anak bermain untuk permainan itu sendiri³⁰

c Tahapan Permainan Pada Anak Usia Dini

Menurut Jean Piaget, sejalan dengan perkembangan kognisi atau daya pikir anak, Jean Piaget mengemukakan tahapan bermain sebagai berikut: 1) Sensory Motor Play ($\pm \frac{3}{4}$ bulan -1/2 tahun) Bermain dimulai pada periode perkembangan kognitif sensori motor, sebelum usia 3-4 bulan, gerakan atau kegiatan anak belum dapat dikategorikan sebagai bermain. Kegiatan bayi hanya merupakan pengulangan dari hal-hal yang dilakukan sebelumnya, dan Piaget menamakannya reproductive assimilation. Pada usia 7-

³⁰ PP-PAUD dan Dikmas Jawa Barat, Tahun 2017, *Cara Belajar Anak Usia Dini*, hal.1-2

11 bulan kegiatan yang dilakukan anak bukan semata-mata berupa pengulangan, namun sudah disertai dengan variasi. Misalnya anak melihat wajah di balik bantal yang disingkapkan, anak melakukan terus dengan berbagai variasinya. Pada usia 18 bulan tampak adanya percobaan-percobaan aktif pada kegiatan bermain anak. Contohnya anak yang bermain dengan kaleng bekas dan sepotong kayu, secara tidak sengaja memukul kaleng dari sisi yang berbeda. Ternyata menimbulkan suara berbeda, sehingga dari pengalaman ini ia mendapat pengetahuan baru.

2) Symbolic atau Make Believe Play (\pm 2-7 tahun), Symbolic atau Make Believe Play merupakan ciri periode pra operasional yang terjadi antara usia 2-7 tahun yang ditandai dengan bermain khayal dan bermain pura-pura. Misalnya menggunakan sapu sebagai kuda-kudaan, menganggap sobekan kertas sebagai uang. Bermain simbolik juga berfungsi untuk mengasimilasikan dan mengkonsolidasikan (menggabungkan) pengalaman emosional anak.

3) Social Play Games with Rules (\pm 8 tahun-11 tahun). Dalam bermain tahap yang tertinggi, penggunaan simbol lebih banyak diwarnai oleh nalar, logika yang bersifat obyektif, sejak usia 8-11 tahun anak lebih banyak terlibat dalam kegiatan games with rules. Kegiatan anak lebih banyak dikendalikan oleh aturan permainan.

4) Games With Rules & Sports (11 tahun keatas) Olah raga adalah kegiatan bermain yang menyenangkan dan dinikmati anak-anak, walaupun aturannya jauh

lebih ketat dan diberlakukan secara kaku dibandingkan dengan permainan yang tergolong games seperti kartu. Karena bukan hanya rasa senang saja yang menjadi tujuan, tetapi ada suatu hasil akhir tertentu seperti ingin menang, memperoleh hasil kerja yang baik.³¹

Menurut Elizabeth Hurlock, tahapan perkembangan bermain dibagi menjadi 4, yaitu : 1) Tahap Penjelajahan (Exploatory stage), ciri khasnya adalah berupa kegiatan mengenai obyek atau orang lain, mencoba menjangkau atau meraih benda disekelilingnya lalu mengamatinya. 2) Tahap Mainan (Toy Stage), tahap ini mencapai puncaknya pada usia 5-6 tahun. Antara usia 2-3 tahun anak biasanya hanya mengamati alat permainannya. Mereka pikir benda mainannya dapat makan, berbicara, merasa sakit dan sebagainya. Contohnya yaitu bermain dengan boneka dan mengajaknya bercakap atau bermain. 3) Tahap Bermain (Play Stage), biasanya terjadi bersamaan dengan mulai masuknya anak ke sekolah Dasar. Pada masa ini jenis permainan anak semakin bertambah banyak, karena itu tahap ini dinamakan tahap bermain. Anak bermain dengan alat permainan yang lama kelamaan berkembang menjadi games, olah raga, dan bentuk permainan lain yang dilakukan juga oleh orang dewasa. 4) Tahap Melamun (Daydream Stage), tahap ini diawali saat anak mendekati masa

³¹ PP-PAUD dan Dikmas Jawa Barat, Tahun 2017, *Cara Belajar Anak Usia Dini*, hal.7-8

puber. Saat ini anak sudah mulai kurang berminat terhadap kegiatan bermain yang tadinya mereka sukai dan mulai banyak menghabiskan waktunya untuk melamun atau berkhayal. Biasanya lamunan atau khayalannya mengenai perlakuan kurang adil dari orang lain.³²

d Pengertian Permainan Pancing Huruf

Permainan pancing huruf adalah permainan dengan memanfaatkan kegiatan memancing sebagai kegiatan utama sebagaimana dilakukan orang banyak. Alat permainan pancing huruf berupa kail mainan yang terbuat dari magnet dan ikan yang dipancing berupa ikan mainan yang terbuat dari kertas fofo atau karton yang sudah diberi magnet dibelakang kertas.

Pada badan ikan dilekatkan huruf dimana setelah anak berhasil mengangkat ikan tersebut, anak diperintahkan menyebutkan huruf pada ikan yang berhasil dipancing. Permainan pancing huruf akan membantu anak mengenal huruf dari waktu ke waktu. Perluasan permainan ini dengan membuat koneksi bagi anak antara permainan huruf dan hidup sehari-hari.

³² Elizabeth B.Hurlock, th1993, Edisi 6, *Perkembangan Anak*, Penerbit.Erlangga, Jakarta, hal.324

e Langkah Pembelajaran Menggunakan Permainan Pancing Huruf

Pelaksanaan pembelajaran dengan permainan pancing huruf ini adalah sebagai berikut :

- 1) Guru menyiapkan media yang berbentuk ikan, terbuat dari kertas foto atau karton dibentuk sedemikian rupa menyerupai ikan dan dibagian badan ikan di tulis huruf dengan spidol warna. Pada media ikan ditempel magnet dibelakang badan ikan yang tidak ditulis.
- 2) Anak-anak diperintahkan memancing salah satu dari huruf sesuai dengan instruksi guru.
- 3) Anak menyerahkan hasil pancingannya kepada guru, dan menyebutkan huruf hasil pancingnya.

Manfaat dari kegiatan permainan pancing huruf adalah adanya pembelajaran yang menyenangkan, melibatkan interaksi anak, mengembangkan berbagai potensi seperti afektif, psikomotorik, kognitif, mengembangkan kecerdasan sosial anak, serta mengembangkan kemampuan berbahasa anak.

3. Keterkaitan penggunaan Permainan Pancing Huruf dengan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia Dini

Sebagian besar orang mengerti apa yang dimaksud dengan bermain, namun demikian mereka tidak dapat memberi batasan apa

yang dimaksud dengan bermain. Beberapa ahli peneliti memberi batasan arti bermain dengan memisahkan aspek-aspek tingkah laku yang berbeda dalam bermain. Dikemukakan Dworetzky sedikitnya ada lima kriteria dalam bermain³³

- a. Motivasi intrinsik. tingkah laku bermain dimotivasi dari dalam diri anak, karena itu dilakukan demi kegiatan itu sendiri dan bukan karena adanya tuntutan nuyarakat atau fungsi-fungsi tubuh.
- b. Pengaruh positif. Tingkah laku itu menyenangkan atau menggembarakan untuk dilakukan.
- c. Bukan dikerjakan sambil lalu. Tingkah laku itu bukan dilakukan
- d. Sambil lalu, karena itu tidak mengikuti pola atau urutan yang sebenarnya, melainkan lebih bersifat pura-pura.
- e. Cara/tujuan. Cara bermain lebih diutamakan daripada tujuannya. anak lebih tertarik pada tingkah laku itu sendiri daripada keluaran yang dihasilkan.
- f. Kelenturan. Bermain itu perilaku yang lentur. Kelenturan ditunjukkan baik dalam bentuk maupun dalam hubungan serta berlaku dalam setiap situasi.

Bermain pada awalnya belum mendapat perhatian khusus dari para ahli ilmu jiwa, karena terbatasnya pengetahuan tentang psikologi perkembangan anak dan kurangnya perhatian mereka pada

³³ Moeslichatoen, *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-Kanak*, (Jakarta: PT. RINEKA CIPTA, 2004) h.

perkembangan anak. Salah satu tokoh yang dianggap berjasa untuk meletakkan dasar tentang bermain adalah Plato, seorang filsuf Yunani. Plato dianggap sebagai orang pertama yang menyadari dan melihat pentingnya nilai praktis dari bermain. Menurut Plato, anak-anak akan lebih mudah mempelajari aritmatika dengan cara membagikan apel kepada anak-anak. Juga melalui pemberian alat permainan miniatur balok-balok kepada anak usia tiga tahun pada akhirnya akan mengantarkan anak tersebut menjadi seorang ahli bangunan.

Kemampuan membaca merupakan bagian dari perkembangan bahasa dapat diartikan menerjemahkan simbol atau gambar kedalam suara yang dikombinasikan dengan kata-kata. Anak yang menyukai gambar, huruf dan buku cerita dari sejak awal perkembangannya akan mempunyai keinginan membaca yang lebih besar. Hal ini dikarenakan anak tahu membaca memberikan informasi baru dan menyenangkan.³⁴

Pengenalan kata utuh sekaligus gambar yang sesuai dalam kegiatan pembelajaran membaca permulaan anak usia dini akan memberikan hasil yang maksimal karena memadukan antara pendengaran, pengucapan dan penglihatan sehingga anak lebih cepat menangkap pesan yang disampaikan dan pembelajaran yang diperoleh lebih bermakna serta menyenangkan.

³⁴ Noviar Masjidi, *Agar Anak Suka Membaca*, (Jakarta : Media Insani, 2005) h.

B. Hasil Penelitian Yang Relevan

Penelitian Ari Musodah, judul Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Media Kartu Kata Bergambar Pada Anak Kelompok B2 Ra Ma'arif NU Karang Tengah Kertanegara Purbalingga. Tahun ajaran 2013-2014 yang berjumlah 24 anak. Permasalahan dalam penelitian ini adalah rendahnya kemampuan anak dalam membaca permulaan. Penelitian ini merupakan Tindakan Kelas kolaboratif menggunakan model penelitian dari Kemmis dan Mc Taggart yang dilakukan dalam dua siklus. Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah jika persentase masing-masing indikator kemampuan membaca permulaan pada anak telah mencapai $\geq 80\%$ dengan kriteria baik.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media kartu kata bergambar dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan. Pada tahap Pratindakan persentase rata-rata ketercapaian anak baru mencapai presentase 42,59%, pada pelaksanaan Siklus I presentase yang dicapai sebesar 68,34%, dan pencapaian kemampuan membaca permulaan pada Siklus II sebesar 95,57%. Peningkatan dari Pratindakan ke Siklus I sebesar 25,75%, dan peningkatan dari Siklus I ke Siklus II sebesar 27,23%.³⁵

Penelitian Ra'yatul Fachiroh, judul Upaya Meningkatkan Kemampuan Belajar Membaca Permulaan Dengan Menggunakan Metode Bermain Kartu Huruf Di Kelompok B Ba Aisyiyah Salam kanci Bandongan Magelang Tahun 2013/2014 yang berjumlah 17 anak.

³⁵ http://eprints.uny.ac.id/13180/1/SKRIPSI_Ari%20Musodah%2810111244004%29.pdf, diakses tanggal 21 Maret 2018

Permasalahan dalam penelitian ini adalah kurangnya kemampuan membaca siswa BA Aisyiyah Salam kanci Bandongan Kabupaten Magelang, dikarenakan kurangnya penerapan metode yang tepat dan bervariasi. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam 2 siklus, dengan masing-masing siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Dari data yang diperoleh dalam penelitian pra tindakan dengan mengambil 17 subyek penelitian, terdapat 8 anak atau 47,05 % telah berkemampuan membaca, sedangkan 9 anak atau 52,95 % belum berkemampuan. Setelah dilaksanakan penelitian tindakan kelas siklus I terjadi peningkatan, dengan 13 siswa atau 76,47% berkemampuan membaca, sedangkan 4 siswa atau 23,53 % tidak berkemampuan. Dan pada tindakan siklus II meningkat lagi dengan keseluruhan subyek telah mencapai kemampuan membaca.³⁶

Perbedaan pada penelitian yang dilakukan peneliti terletak pada media yang digunakan dan jenis penelitian serta teknik analisis data. Penelitian Ari Musodah dan Ra'yatul Fachiroh adalah Penelitian Tindakan Kelas sementara penelitian yang akan peneliti lakukan adalah penelitian eksperimen one group pretest and posttest design. Media yang digunakan peneliti adalah pancing huruf sementara media yang digunakan oleh Ari Musodah dan Ra'yatul Fachiroh yaitu kartu kata.

³⁶ <http://digilib.uin-suka.ac.id/14087/2/BAB%20I%2C%20IV%2C%20DAFTAR%20PUSTAKA.pdf>, diakses tanggal 21 Maret 2018

C. Kerangka Berpikir

Kemampuan berbahasa merupakan salah satu aspek yang penting dalam perkembangan anak. Mengingat bahasa merupakan alat komunikasi seseorang dengan pihak lain. Kemampuan berbahasa mencakup aspek pengembangan bahasa yang meliputi tiga hal yakni aspek kemampuan mengungkapkan bahasa, aspek menerima bahasa dan aspek keaksaraan. Dari ketiga aspek tersebut, aspek keaksaraan merupakan awal dari membaca (membaca permulaan) dimana membaca permulaan merupakan komponen dasar dari proses yang merujuk pada kata-kata kemudian mengasosiasikannya dengan bunyi-bunyinya yang sesuai dengan sistem tulisan yang digunakan, selain itu dalam mengembangkan kemampuan membaca permulaan anak harus dilaksanakan dengan sistematis dan sesuai dengan karakteristik anak. Berdasarkan hal tersebut membaca permulaan dapat dikembangkan apabila dalam penggunaan media dilaksanakan secara optimal.

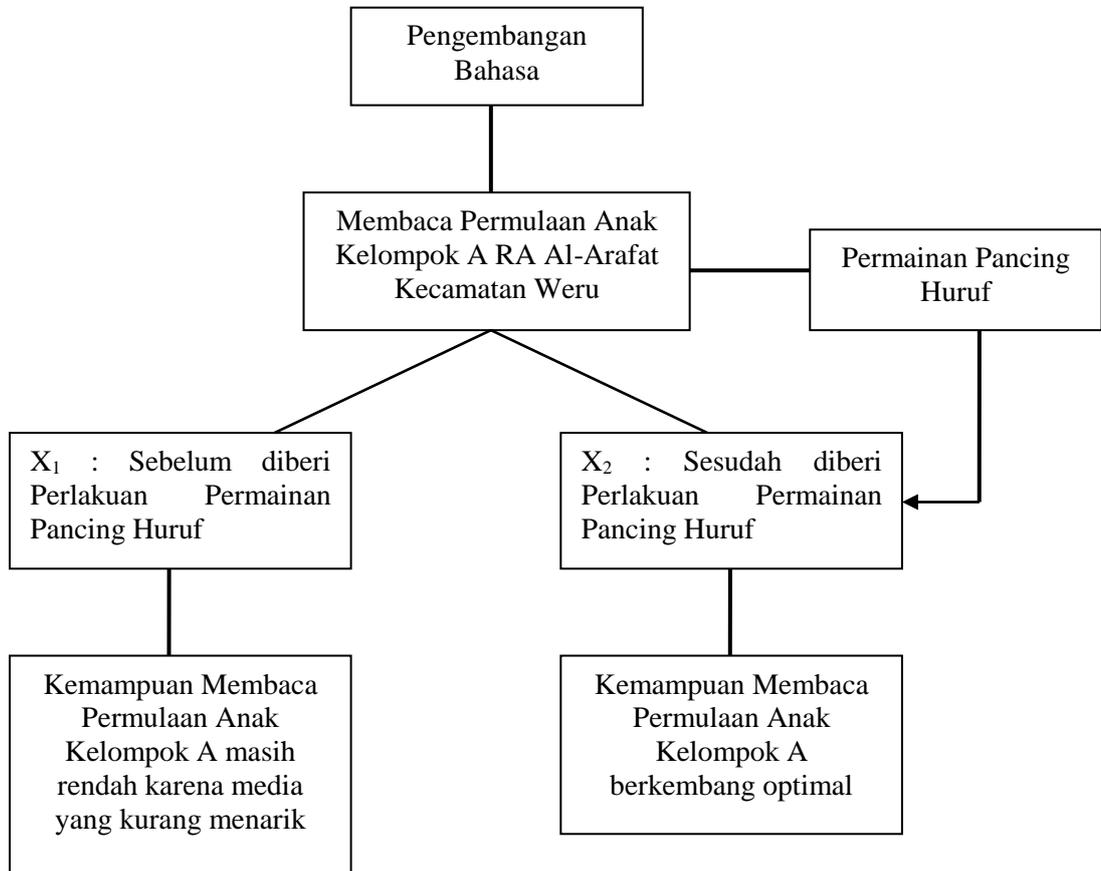
Penggunaan media dalam proses pembelajaran dan kegiatan bermain anak haruslah dirancang dan disesuaikan dengan kemampuan apa yang akan dikembangkan. Ini berarti perlu diciptakan permainan yang bermuatan akademis tetapi tetap memenuhi kriteria bermain dalam persepsi anak. Didalam penelitian ini kemampuan membaca permulaan anak akan dilihat dari permainan dengan menggunakan pancing huruf. Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya bahwa kartu huruf merupakan sebuah alat/media visual yang terbuat dari kertas dan terdapat unsur huruf-huruf

abjad. Dalam pelaksanaannya permainan pancing huruf digunakan untuk mengetahui kemampuan membaca permulaan pada anak. Dimana membaca permulaan adalah suatu komponen proses membaca yaitu *recording* (proses yang merujuk pada kata katakemudian mengasosiasikannya dengan bunyi-bunyinya sesuai dengan sistem tulisan yang digunakan) dan proses *decoding* (yaitu proses yang merujuk pada proses penerjemahan rangkaian grafis ke dalam kata-kata).

Sebuah media yang menarik menjadi suatu hal yang penting dalam sebuah pembelajaran terutama pada pembelajaran di kelas rendah, sehingga anak akan lebih tertarik dalam melakukan kegiatan pembelajaran baik didalam kelas ataupun diluar kelas. Ketika anak sudah tertarik dengan media yang digunakan dalam proses pembelajaran maka kemampuan anak akan berkembang secara optimal.

Demikian halnya dengan adanya permainan pancing huruf merupakan media yang berguna untuk menarik dan memotivasi kemampuan belajar membaca anak. Berdasarkan uraian tersebut maka kerangka pikir dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar di bawah ini:

Tabel 2.1
Skema Kerangka Berpikir



D. Hipotesis Statistik

Hipotesis menurut Sugiyono merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian,

belum jawaban empirik dalam data.³⁷ Dalam penelitian ini disusun sebagai berikut.

Ho : Tidak terdapat perbedaan yang signifikan dalam kemampuan membaca permulaan anak kelompok A sebelum dan sesudah menggunakan permainan pancing huruf RA Al-Arafat Kecamatan Weru.

Ha : terdapat perbedaan yang signifikan dalam kemampuan membaca permulaan anak kelompok A sebelum dan sesudah menggunakan permainan pancing huruf RA Al-Arafat Kecamatan Weru.

Hipotesis statistik adalah hipotesis tak langsung atau dua pihak, yaitu :

Ha : $\mu_1 \neq \mu_2$

Ho : $\mu_1 = \mu_2$

³⁷ Sugiyono, Tahun 2013, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Penerbit : Alfabeta, Bandung, Hal: 96

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode dan Desain Penelitian

1. Metode Penelitian

Penelitian yang hendak dilakukan merupakan penelitian dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivism, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, analisis data bersifat kuantitatif atau statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.³⁸ Sedangkan metode yang digunakan dalam penelitian ini digunakan metode penelitian eksperimen. Metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan.³⁹

2. Desain Penelitian

Desain penelitian eksperimen yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah *One – Group Pretest – Posttest Design*. *One –*

³⁸ Sugiyono, 2014, Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D, Penerbit. Alfabet, Bandung, Hal. 14

³⁹ Ibid, hal. 107

Group Pretest – Posttest Design adalah penelitian eksperimen dimana pada desain penelitian ini dilakukan pretes sebelum diberi perlakuan sehingga diperoleh data yang lebih akurat karena bisa membandingkan data keadaan sebelum dan sesudah perlakuan.

Desain *One – Group Pretest – Posttest Design* dapat digambarkan sebagai berikut :



O₁ = Nilai Sebelum pretest (sebelum diberi perlakuan)

O₂ = Nilai Posttest (setelah diberi perlakuan)

Pengaruh Permainan Pancing Huruf Bergambar terhadap Kemampuan

Membaca Permulaan = O₂ - O₁

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Tempat penelitian dilakukan di RA Al-Arafat yang berlokasi di Kecamatan Weru Kabupaten Cirebon Tahun Ajaran 2017/2018. Pada kelompok A dengan jumlah anak didik 16 anak.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan mulai bulan Desember Tahun 2017 sampai dengan selesai. Adapun rincian kegiatan penyusunan skripsi ini sebagai berikut :

Tabel 3.1
Jadwal penelitian

No	Nama Kegiatan	Desember				Januari				Februari				Maret				April			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Observasi	v	v																		
2	Penyusunan Instrumen					v	v														
3	Pengumpulan Data										v	v									
4	Pengolahan Data												v								
5	Penulisan laporan															v	v	v	v		

C. Populasi dan Sampel

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas : obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan.⁴⁰ Populasi dalam penelitian ini adalah anak RA Al-Arafat Kecamatan Weru yaitu pada kelompok A terdiri dari 16 anak.

Menurut Sugiyono sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu. Apa yang akan dipelajari dari sampel itu, kesimpulannya akan diberlakukan untuk populasi.

⁴⁰ metode penelitian pendidikan, pendekatan kualitatif, kuantitatif dan R&D, Prof. Dr. sugiyono, 2013

Untuk itu sampel yang diambil dari populasi harus betul- betul respresentatif (mewakili).⁴¹

Teknik sampling atau pengambilan sampel pada penelitian ini adalah teknik Sampling Jenuh. Menurut Sugiyono sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Hal ini sering dilakukan bila jumlah populasi relatif kecil, kurang dari 30 orang. Istilah lain sampel jenuh adalah sensus, dimana semua anggota populasi dijadikan sampel.⁴²

Berdasarkan pengertian diatas maka sampel yang akan dijadikan objek penelitian adalah seluruh populasi dari kelompok A ditempat penelitian.

Tabel 3.2
Responden Penelitian

No	Nama anak	Jenis Kelamin	
		P	L
1	AD		v
2	DF		v
3	AL	v	
4	RZ		v
5	AQ	v	
6	RR	v	
7	FR		v
8	KY	v	
9	RY		v
10	NK	v	

⁴¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung : Alfabeta, 2013). h. 118

⁴² Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung : Alfabeta, 2013). h. 118

11	AS	v	
12	YY		v
13	NM		v
14	NF		v
15	SF	v	
16	VL	v	

D. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data adalah pencatatan peristiwa-peristiwa atau hal-hal atau keterangan-keterangan atau karakteristik-karakteristik sebagian atau seluruh elemen populasi yang akan menunjang atau mendukung penelitian.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini antara lain yaitu:

1. Tes

Pada penelitian ini peneliti menggunakan Tes sebagai teknik pengumpulan data. Menurut Casta tes adalah teknik pengumpulan data yang menggunakan alat evaluasi untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, bakat, dan lain-lain. Instrumen yang dikembangkan dapat berupa : Tes Kepribadian, Tes Bakat, Tes Prestasi, dan Tes Intelegensi.⁴³

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

⁴³ Casta, *Dasar-dasar Statistika Pendidikan*, (Tsanja Press : Cirebon, 2014). h: 13

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

Tabel 3.3
Kisi-kisi Instrumen Kemampuan Membaca Permulaan
Tema : Tanaman

No	Variabel	Sub Variabel	Indikator	Aspek Penilaianl
1	Kemampuan Membaca Permulaan (Konsep Huruf)	a Menyebutkan symbol- simbol huruf yang dikenal	a Menyebutkan symbol huruf vocal atau konsonan	Anak mampu membaca huruf dan menyebutkan huruf sesuai dengan gambar. (10 huruf)
		b Menyebutkan kelompok gambar dengan bunyi atau huruf awal yang sama	b Menyebutkan kata dengan huruf awal yang sama	Anak mampu menyebutkan huruf awal yang sama (10 huruf)
		c Membaca kata	c. Menyebutkan huruf pada kata	Anak mampu menyebutkan huruf-huruf pada kata : Apel, ceri, duku, jeruk, mangga

2. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data yang diproses melalui dokumen-dokumen untuk memperkuat data yang diperoleh melalui observasi. Dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini berupa foto ketika kegiatan berlangsung yang berfungsi sebagai data pelengkap dari data yang diperoleh selama penelitian.

E. Kontrol Terhadap Validasi Internal

Validasi merupakan syarat terpenting dalam suatu alat evaluasi. Suatu instrumen dinyatakan valid apabila tes tersebut dengan tepat dapat mengukur apa yang akan diukur. Dalam penelitian ini yang akan diukur adalah kemampuan membaca permulaan maka instrumen yang digunakan adalah pancing huruf yang merupakan alat untuk mengukur kemampuan membaca permulaan.

Untuk menguji validitas dari instrumen, peneliti menggunakan uji validitas baku yang sudah dikembangkan dari kurikulum 13. Instrumen uji validitas pada penelitian ini diambil dari Permendiknas Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak tentang Indikator Kemampuan Bahasa dengan lingkup perkembangan keaksaraan awal.

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan salah satu langkah yang sangat penting dalam proses penelitian, karena disinilah hasil penelitian akan tampak. Analisis data dalam penelitian ini mencakup seluruh kegiatan menganalisis dan menarik kesimpulan dari semua data yang terkumpul menggunakan lembar observasi diperoleh dari hasil checklist yang dilihat dari rubrik yang telah dibuat peneliti.

Dalam analisis data, peneliti mengambil langkah-langkah sebagai berikut :

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. Analisa deskriptif data diuraikan dari tabel tabulasi data sebelum (X1) dan sesudah (X2) diberi perlakuan sesuai penelitian. Bentuk tabel tabulasi data tersebut adalah sebagai berikut :

Tabel 3.4
Data Kemampuan Membaca Permulaan Sebelum Diberi Perlakuan
Permainan Pancing Huruf (X1/X2)
Tema Tanaman

No	Nama Siswa	Nilai Indikator			Σ Skor	\bar{x}	%
		Membaca huruf dan menyebutkan huruf	Menyebutkan kata dengan huruf awal sama	Membaca kata			
1							
2							
3							
Dst	Dst						

Jumlah						
Rata-rata						
Persentase						

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

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

Tabel 3.5
Tabel Nilai Persentase

%	Interpretasi
0,80%-100%	Sangat Baik
0,60%-0,799%	Baik
0,40%-0,599%	Cukup Baik
0,20%-0,399%	Kurang Baik
0,01%-0,199%	Sangat Kurang Baik

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
Melalui Permainan Pancing Huruf
Tema Tanaman

Nama anak :
Aspek Penilaian :

No	Indikator	No. soal	Skala penilaian				Σ Skor	%
			BB	MB	BSH	BSB		
1	Menyebutkan simbol huruf vokal atau konsonan	1						
		2						
		3						

		dst						
2	Menyebutkan kata dengan huruf awal yang sama	1 2 3 Dst						
3	Menyebutkan huruf pada kata	1 2 3 dst						
Jumlah								
Persentas								

Skala penilaian sesuai dengan Kurikulum 2013:

BB : Bernilai 1, Apabila anak tidak mampu menyebutkan huruf pada gambar dengan bimbingan

MB : Bernilai 2, Apabila anak mampu menyebutkan huruf pada gambar dengan bimbingan.

BSH : Bernilai 3, Apabila anak mampu menyebutkan huruf pada gambar dengan mandiri.

BSB : Bernilai 4, Apabila anak mampu menyebutkan huruf pada gambar dan dapat membantu teman yang kesulitan.

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 Sebelum/Sesudah
Menggunakan Permainan Pancing huruf

No	X _i	(X _i - X̄)	(X _i - X̄) 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)

$$S^2 = \frac{\sum (X_1 - \bar{x})^2}{N-1}$$

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

Variabel	Mean	Standar Deviasi	Varian
X1/X2			

Analisis kemudian dilanjutkan dengan Analisa Persentase untuk menjawab pertanyaan penelitian pertama,yaitu : “Seberapa tinggi kemampuan membaca permulaan anak kelompok A RA Al-Arafat Kecamatan Weru sebelum (sesudah) menggunakan permainan pancing huruf?”.

Rumus mencari nilai persentase adalah sebagai berikut :

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

Dengan ketentuan :

f = Jumlah seluruh skor yang dicapai siswa

N = Jumlah skor maksimal dikalikan dengan jumlah siswa

2. Prasyarat Analisis Statistik

a. Uji Normalitas Distribusi Data.

Uji Normalitas dilakukan untuk melihat apakah data berdistribusi normal atau tidak. Uji Normalitas pada penelitian ini menggunakan rumus Uji normalitas 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 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**

b. 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 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

c. Analisis Statistik Inferensial (Uji Beda rerata)

Untuk menjawab pertanyaan penelitian yang ketiga yakni seberapa besar perbedaan kemampuan membaca

permulaan sebelum dan sesudah menggunakan permainan pancing huruf RA Al-Arafat Kecamatan Weru maka dilakukan uji beda rerata untuk mencari nilai t dengan rumus :

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

Langkah –langkah mencari nilai t :

- 1) Membuat Tabulasi Data Hasil Penelitian :

Tabel 3.8
Tabulasi Data Hasil Penelitian

No	Nama Siswa	Nilai Kemampuan Membaca Permulaan	
		Sebelum Menggunakan Permainan Pancing Huruf (X1)	Sesudah Menggunakan Permainan Pancing Huruf (X2)
1			
2			
3			
Dst	Dst		
	Jumlah		
	Rerata		

- 2) Membuat Tabel Penolong

Tabel 3.9
Tabel Penolong

No	Nilai / skor		D = (X ₁ - X ₂)	D ²
	Sebelum (X ₁)	Sesudah (X ₂)		
1				
2				
3				
Dst				
Σ				
\bar{x}				

3) Mencari Mean Data variabel (MD) dengan rumus

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

4) Mencari Standart Deviasi Different (SD_D) dengan rumus :

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

5) Mencari Standar Error Mean Different dengan rumus :

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

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	Interpretasi
1	$g > 0,70$	Tinggi
2	$0,30 < g \leq 0,70$	Sedang
3	$g \leq 0,30$	Rendah

Tabel 3.11
Tabel Penolong Uji Gain

No	skor			Skor akhir- skor awal	Skor maks – skor awal	g	Ket
	Maks	Awal	akhir				
1							
2							
3							
dst							
Rata-rata Gain							

G. Hipotesis Statistik

Hipotesis statistik mempunyai arti hipotesis yang pengujiannya dilakukan dengan menggunakan teknik-teknik 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.⁴⁴

Hipotesis penelitian ini adalah :

H_a : Terdapat perbedaan yang signifikan kemampuan membaca permulaan anak kelompok A RA Al-Arafat Kecamatan Weru sebelum dan sesudah menggunakan permainan pancing huruf.

H_0 : Tidak terdapat perbedaan yang signifikan terhadap kemampuan membaca permulaan anak kelompok A RA Al-Arafat Kecamatan Weru sebelum dan sesudah menggunakan permainan pancing huruf.

Kriteria Pengujian Hasil Hipotesis :

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

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

Hipotesis Statistik :

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

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2$$

⁴⁴ Pedoman Penulisan Skripsi Fakultas Tarbiyah, IAI Bunga Bangsa Cirebon.2018

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data Hasil Penelitian

Deskripsi data merupakan paparan tentang hasil yang diperoleh setelah dilakukannya proses penelitian termasuk survey terhadap responden. Pada bagian hasil penelitian ini merujuk pada rumusan masalah yang telah ditetapkan, yaitu menganalisa tentang kemampuan membaca permulaan dengan permainan pancing huruf RA Al-Arafat Kecamatan Weru Kabupaten Cirebon. Tes berbentuk tes perbuatan yang dikembangkan dari indikator kemampuan keaksaraan awal dari indikator : Menyebutkan symbol huruf vocal atau konsonan, Menyebutkan kata dengan huruf awal yang sama dan kemampuan menyebutkan huruf awal pada nama sendiri. 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 permainan pancing huruf. Oleh karena itu penelitian ini dilanjutkan dengan uji t tentang perbedaan kemampuan membaca permulaan anak. Sebelum Uji t dilakukan maka terlebih dahulu dilakukan Uji Normalitas dan Uji Homogenitas data. Uji terakhir yang dilakukan pada penelitian setelah semua pertanyaan penelitian terjawab adalah Uji Gain, dilakukan untuk melihat sejauh mana tingkat perbedaan dari sebelum dan sesudah diberi perlakuan untuk

kemampuan membaca permulaan anak kelompok A RA Al-Arafat Kecamatan Weru Kabupaten Cirebon.

1. Gambaran Tentang Hasil Kemampuan Membaca Permulaan Anak Sebelum Menggunakan Permainan Pancing Huruf (Variabel X1)

Data tentang kemampuan membaca permulaan anak sebelum menggunakan permainan pancing huruf diperoleh melalui tes kemampuan membaca permulaan terhadap anak kelompok A RA Al-Arafat Kecamatan Weru Kabupaten Cirebon . Data Variabel kemampuan membaca permulaan sebelum menggunakan permainan pancing huruf (X1) adalah sebagai berikut :

Tabel 4.1
Data hasil tes kemampuan membaca permulaan sebelum menggunakan Permainan Pancing Huruf Kelompok A RA Al-Arafat Kecamatan Weru Kabupaten Cirebon

No	Nama Siswa	Nilai Indikator			Σ Skor	\bar{x}	%
		Membaca huruf dan menyebutkan huruf	Menyebutkan kata dengan huruf awal sama	Membaca nama sendiri			
1	AD	5	5	1	11	3.67	25
2	DF	6	6	1	13	4.33	29.5
3	AL	6	6	1	13	4.33	29.5
4	RZ	5	5	2	12	4	27.3
5	AQ	6	6	1	13	4.33	29.5
6	RR	6	6	1	13	4.33	29.5
7	FR	5	5	2	12	4	27.3
8	KY	6	6	1	13	4.33	29.5
9	RY	6	6	1	13	4.33	29.5

10	NK	6	6	1	13	4.33	29.5
11	AS	6	6	2	14	4.67	31.8
12	YY	7	7	2	16	5.33	36.4
13	NM	5	5	1	11	3.67	25
14	NF	7	7	2	16	5.33	36.4
15	SF	6	6	2	14	4.67	31.8
16	VL	5	5	1	11	3.67	25
Jumlah		93	93	22	208	69.32	
Rata-rata		5.8125	5.8125	1.375	13	4.33	
Persentase		29.1	29.1	34.4	29.5		

Analisa statistik deskriptif dilakukan untuk mencari nilai Mean (\bar{X}), Standar Deviasi (SD), Varian (S^2), dan analisis Persentase. Dengan menggunakan program Microsoft Excel → Data → Data Analysis → *Descriptive Statistic*.

Tabel 4.2
 Hasil Analisis Statistik Deskriptif
 Kemampuan Membaca Permulaan (Pretest)

Mean	4.3325
Standard Error	0.125094964
Median	4.33
Mode	4.33
Standard Deviation	0.500379856
Sample Variance	0.25038
Kurtosis	0.436726559
Skewness	0.678728026
Range	1.66
Minimum	3.67
Maximum	5.33
Sum	69.32
Count	16
Largest(1)	5.33
Smallest(1)	3.67
Confidence Level(95.0%)	0.266633603

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

Variabel	Mean	Standar Deviasi	Varian
X1	4.33	0.50	0.25

Analisis kemudian dilanjutkan dengan Analisa Persentase untuk menjawab pertanyaan penelitian pertama,yaitu : “Seberapa tinggi kemampuan membaca permulaan anak kelompok A RA Al-Arafat sebelum menggunakan permainan pancing huruf?”.

Berdasarkan data diatas maka diperoleh nilai persentase sebagai berikut :

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

Dengan ketentuan :

f = Jumlah seluruh skor yang dicapai siswa

N = Jumlah skor maksimal dikalikan dengan jumlah siswa

$$P = \frac{208}{704} \times 100\%$$

$$P = 0,2954 \times 100\%$$

$$P = 29.54 \%$$

Guna menjawab pertanyaan penelitian pertama yakni gambaran tentang hasil tes kemampuan membaca permulaan anak sebelum menggunakan permainan pancing huruf maka hasil persentase dibandingkan dengan skala persentase menurut ahli sebagai berikut :

Tabel 4.3
Tabel Skala Persentase

Persentase	Keterangan
86% - 100%	Sangat tinggi
76% - 85%	Tinggi
60% - 75%	Cukup tinggi
55%- 59%	Kurang tinggi
< 54%	Kurang sekali

Berdasarkan tabel diatas dan hasil analisa persentase dapat dinyatakan bahwa kemampuan membaca permulaan seluruh responden sebelum menggunakan permainan pancing huruf adalah **kurang sekali**. Kemampuan membaca permulaan responden sebelum menggunakan permainan pancing huruf hanya 29.54 %, ini berarti bila dikonversikan pada tabel persentasi, responden berada pada skala < 54% dengan insterpretasi **kurang sekali**.

Pada tabel terlihat kemampuan membaca huruf dan menyebutkan huruf (a) dan menyebutkan kata dengan huruf awal yang sama (b) sebesar 29.1 % yang dapat diartikan bahwa kemampuan menyebutkan huruf dan huruf awal sama sebelum perlakuan adalah **kurang sekali**. untuk kemampuan membaca kata diperoleh nilai 34.4% yang artinya kemampuan membaca nama sendiri sebelum perlakuan juga **kurang sekali**.

Secara rinci berdasarkan masing-masing individu juga dapat dilihat bahwa seluruh responden kemampuan menyebutkan huruf, menyebutkan kata huruf awal yang sama dan membaca kata sebelum diberi

perlakuan permainan pancing huruf adalah **kurang sekali**, hal ini bisa kita lihat bahwa seluruh responden memperoleh nilai $< 54\%$.

2. Gambaran Tentang Hasil Kemampuan Membaca Permulaan Anak Setelah Menggunakan Permainan Pancing Huruf (Variabel X2)

Data tentang kemampuan membaca permulaan anak setelah menggunakan permainan pancing huruf diperoleh melalui tes dan observasi oleh peneliti. Data yang dihimpun untuk menyelesaikan masalah tersebut adalah sebagai berikut :

Tabel 4.4
Data hasil tes kemampuan membaca permulaan setelah menggunakan permainan pancing huruf anak Kelompok A Ra Al-Arafat Kecamatan Weru Kabupaten Cirebon

No	Nama Siswa	Nilai Indikator			Σ Skor	\bar{x}	%
		Membaca huruf dan menyebutkan huruf	Menyebutkan kata dengan huruf awal sama	Membaca nama sendiri			
1	AD	17	17	3	37	12.33	84.1
2	DF	15	15	3	33	11	75
3	AL	16	16	4	36	12	81.8
4	RZ	18	15	3	36	12	81.8
5	AQ	15	16	3	34	11.33	77.3
6	RR	18	18	4	40	13.33	90.9
7	FR	17	16	4	37	12.33	84.1
8	KY	15	15	4	34	11.33	77.3
9	RY	17	17	3	37	12.33	84.1
10	NK	15	15	3	33	11	75
11	AS	16	16	4	36	12	81.8
12	YY	18	15	3	36	12	81.8

13	NM	15	16	3	34	11.33	77.3
14	NF	18	18	4	40	13.33	90.9
15	SF	17	16	4	37	12.33	84.1
16	VL	15	15	4	34	11.33	77.3
Jumlah		262	256	56	574	191.3	
Rata-rata		16.375	16	3.5	35.875	11.96	
Persentase		81.9	80	87.5	81.5		

Analisa statistik deskriptif dilakukan untuk mencari nilai Mean (\bar{X}), Standar Deviasi (SD), Varian (S^2), dan analisis Persentase. Dengan menggunakan program Microsoft Excel \longrightarrow Data \longrightarrow Data Analysis \longrightarrow *Deskriptive Statistic*.

Tabel 4.5
 Hasil Analisis Statistik Deskriptif
 Kemampuan Membaca Permulaan (Posttest)

Mean	11.95625
Standard Error	0.179563997
Median	12
Mode	12.33
Standard Deviation	0.71825599
Sample Variance	0.515891667
Kurtosis	-0.156645433
Skewness	0.547557142
Range	2.33
Minimum	11
Maximum	13.33
Sum	191.3
Count	16
Largest(1)	13.33
Smallest(1)	11
Confidence Level(95.0%)	0.382731599

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

Variabel	Mean	Standar Deviasi	Varian
X2	11.96	0.72	0.52

Analisis kemudian dilanjutkan dengan Analisa Persentase untuk menjawab pertanyaan penelitian kedua, yaitu : “Seberapa tinggi kemampuan membaca permulaan anak kelompok A RA Al-Arafat Kecamatan Weru Kabupaten Cirebon sesudah menggunakan permainan pancing huruf ?”.

Berdasarkan data diatas maka diperoleh nilai persentase sebagai berikut :

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

Dengan ketentuan :

f = Jumlah seluruh skor yang dicapai siswa

N = Jumlah skor maksimal dikalikan dengan jumlah siswa

Persentase didapatkan dari rumus :

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

$$P = \frac{574}{704} \times 100\%$$

$$P = 0,8153 \times 100 \%$$

$$P = 81,53\%$$

Berdasarkan data yang ditampilkan pada tabel diatas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa kemampuan membaca permulaan

seluruh responden meningkat setelah menggunakan permainan pancing huruf. Persentase kemampuan membaca permulaan total seluruh responden setelah menggunakan permainan pancing huruf adalah sebesar 81,53%. Jika kita konversikan pada tabel persentase maka interpretasi kemampuan membaca permulaan responden setelah menggunakan permainan pancing huruf terletak pada kolom **Tinggi**. Uraian dari keseluruhan kemampuan membaca permulaan responden setelah menggunakan permainan pancing huruf adalah sebanyak dua orang responden berada pada skala persentase 86% - 100%, dengan keterangan **Tinggi sekali**. Ada 12 orang responden meraih nilai persentase pada skala 76% - 85% dengan keterangan **Tinggi**. Dan dua orang responden meraih nilai persentase pada skala 60% - 75% dengan keterangan **Cukup tinggi**. Kemampuan membaca nama pada tabel juga terlihat lebih tinggi dari pada kemampuan membaca huruf dan menyebutkan huruf serta menyebutkan huruf awal pada kata yakni kemampuan membaca nama sendiri sebesar 87.5 % sedangkan kemampuan membaca huruf dan menyebutkan huruf sebesar 81.9 % dan kemampuan menyebutkan huruf awal pada kata sebesar 80%.

B. Prasyarat Analisis Statistik

1. Uji Normalitas Distribusi data

Uji Normalitas Data dilakukan untuk melihat apakah data tersebar 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

a. Uji Normalitas Data Kemampuan Membaca Permulaan Sebelum Menggunakan Permainan Pancing Huruf

Uji normalitas data sebelum dan sesudah perlakuan dilakukan dengan menggunakan uji Lilliefors, karena data yang ada < 30 responden. Langkah-langkah pengolahan data test sebelum menggunakan permainan pancing huruf (Pretest) adalah dengan menggunakan tabel berikut :

Tabel 4.6
Tabel Lilliefors untuk uji normalitas data pretest

No	X_i	$Z = \frac{x_i - \bar{x}}{SD}$	F(X)	S(X)	$ F(X) - S(X) $
1	3.67	-1.32	0.0934	0,0625	0.0309
2	3.67	-1.32	0.0934	0,125	-0.0316
3	3.67	-1.32	0.0934	0,1875	-0.0941
4	4	-0.66	0.2546	0,25	0.0671
5	4	-0.66	0.2546	0,3125	-0.0579

6	4.33	0	0.5000	0,375	0.125
7	4.33	0	0.5000	0,4375	0.0625
8	4.33	0	0.5000	0,5	0
9	4.33	0	0.5000	0,5625	-0.0625
10	4.33	0	0.5000	0,625	-0.125
11	4.33	0	0.5000	0,6875	-0.1875
12	4.33	0	0.5000	0,75	-0.25
13	4.67	0.68	0.7517	0,8125	-0.0608
14	4.67	0.68	0.7517	0,875	-0.1233
15	5.33	2	0.9772	0,9375	0.0397
16	5.33	2	0.9772	1,0	-0.0228

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa nilai terbesar terdapat pada kolom ke-6 dengan nilai 0,125. Nilai terbesar ini adalah nilai L_0 . Selanjutnya ditentukan nilai L_{tabel} dari tabel daftar nilai kritis uji Lillifors, dari tabel didapatkan nilai 0,213.

Persyaratan data Signifikan apabila :

- 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**
- 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 signifikansi $\alpha = 0,05$ (5%), maka berdasarkan nilai L_0 dan nilai L_{tabel} yang telah didapatkan diambil kesimpulan :

$$L_0 (0,125) \leq L_{tabel} (0,213), \text{ maka } H_0 \text{ Diterima}$$

b. Uji Normalitas Data Kemampuan Membaca Permulaan Sesudah Menggunakan Permainan Pancing Huruf

Untuk melakukan uji normalitas data setelah menggunakan permainan pancing huruf (data Postest) langkah yang dilakukan sama dengan pengolahan data pretest yaitu sebagai berikut :

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	11	-1.33	0.0918	0,0625	0.0293
2	11	-1.33	0.0918	0,125	-0.0332
3	11.33	-0.88	0.1894	0,1875	0.0019
4	11.33	-0.88	0.1894	0,25	-0.0606
5	11.33	-0.88	0.1894	0,3125	-0.1231
6	11.33	-0.88	0.1894	0,375	-0.1856
7	12	0.06	0.5239	0,4375	0.0864
8	12	0.06	0.5239	0,5	0.0239
9	12	0.06	0.5239	0,5625	-0.0386
10	12	0.06	0.5239	0,625	-0.1014
11	12.33	0.51	0.6950	0,6875	0.0075
12	12.33	0.51	0.6950	0,75	-0.055
13	12.33	0.51	0.6950	0,8125	-0.1175
14	12.33	0.51	0.6950	0,875	-0.18
15	13.33	1.90	0.9213	0,9375	-0.0162
16	13.33	1.90	0.9213	1,0	-0.0787

Berdasarkan tabel diatas dapat kita lihat bahwa nilai tertinggi adalah nilai yang terdapat pada kolom ke-7 dengan nilai sebesar **0,0864** Nilai tertinggi ini adalah nilai L_0 . Nilai L_{tabel} untuk sampel 16 dengan taraf nyata 0,05 adalah sebesar 0,213. Untuk mengetahui apakah H_0

Diterima atau ditolak maka nilai L_0 dibandingkan dengan L_{tabel} dan diperoleh hasil sebagai berikut :

$$L_0 (0,0864) \leq L_{tabel} (0,213), \text{ maka } \mathbf{H_0 \text{ Diterima}}$$

Berdasarkan hasil uji Lilliefors diatas, baik data sebelum dan data sesudah perlakuan didapatkan hasil uji normalitas pembuktian bahwa **H₀ Diterima** yang artinya populasi nilai 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 :

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

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 0.25 (S_{kecil}) dan 0.52 (S_{besar}) kita bisa langsung mencari nilai F sebagai berikut :

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

$$F = \frac{0.52}{0.25}$$

$$F = 2.08$$

Berdasarkan hasil pencarian diatas didapatkan nilai F_{hitung} sebesar 4.60. 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 $\alpha = 0,05$

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

$$N2 (df2) = N - k = 16 - 2 = 14$$

Didapatkan nilai $\leq F_{tabel}$ sebesar 4,60 maka :

$F_{hitung} 2.08 \leq 4,60 F_{tabel}, \text{ maka data homogen}$
--

3. Analisis Statistik Inferensial

Untuk menjawab pertanyaan penelitian yang ketiga yakni seberapa besar perbedaan kemampuan membaca permulaan sebelum dan sesudah menggunakan permainan pancing huruf maka dilakukan uji beda rerata untuk mencari nilai t dengan rumus :

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

Langkah – langkah untuk mencari nilai t adalah sebagai berikut :

1. Membuat Tabulasi Data hasil Penelitian

Tabulasi data hasil penelitian dilakukan dengan bantuan tabel sebagai berikut :

Tabel 4.8
Tabel tabulasi data hasil penelitian

No	Nama Siswa	Nilai Kemampuan Membaca Permulaan	
		Sebelum Menggunakan Pancing Huruf (X1)	Sesudah Menggunakan Pancing Huruf (X2)
1	AD	3.67	12.33
2	DF	4.33	11
3	AL	4.33	12
4	RZ	4	12
5	AQ	4.33	11.33
6	RR	4.33	13.33
7	FR	4	12.33
8	KY	4.33	11.33
9	RY	4.33	12.33
10	NK	4.33	11
11	AS	4.67	12
12	YY	5.33	12
13	NM	3.67	11.33
14	NF	5.33	13.33
15	SF	4.67	12.33
16	VL	3.67	11.33
Jumlah		69.32	191.3
Rerata		4.3325	11.96

2. Membuat Tabel Penolong

Tabel penolong dibuat untuk menentukan nilai : D, D², dan M_D

Tabel 4.9
Tabel penolong

No	Skor		D	D ²
	X ₁	X ₂	(X ₁ - X ₂)	
1	3.67	12.33	-8.66	75
2	4.33	11	-6.67	44.5
3	4.33	12	-7.67	58.8
4	4	12	-8	64
5	4.33	11.33	-7	49
6	4.33	13.33	-9	81
7	4	12.33	-8.33	69.4
8	4.33	11.33	-7	49
9	4.33	12.33	-8	64
10	4.33	11	-6.67	44.5
11	4.67	12	-7.33	53.7
12	5.33	12	-6.67	44.5
13	3.67	11.33	-7.66	58.7
14	5.33	13.33	-8	64
15	4.67	12.33	-7.66	58.7
16	3.67	11.33	-7.66	58.7
Jumlah	69.32	191.3	-121.98	937.5

Untuk menentukan nilai MD (Mean dari D) digunakan

rumus sebagai berikut :

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

$$M_D = \frac{-121.98}{16}$$

$$M_D = - 7.62$$

Berdasarkan tabel diatas diperoleh :

- a. N = 16
- b. $\sum D = - 121.98$
- c. $\sum D^2 = 937.5$

d. $M_D = -7.62$

3. Menentukan Standar Deviasi D (SD_D)

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

$$SD_D = \sqrt{\frac{937.5}{16} - \left(\frac{-121.98}{16}\right)^2}$$

$$SD_D = \sqrt{58.96} = 58.06$$

$$SD_D = \sqrt{0.9}$$

$$SD_D = 0.95$$

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

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

$$SE_{M_D} = \frac{SD_D}{\sqrt{N-1}}$$

$$SE_{M_D} = \frac{0.95}{\sqrt{15}}$$

$$SE_{M_D} = \frac{0.95}{3.87}$$

$$SE_{M_D} = 0.25$$

5. Menentukan Nilai t_{hitung}

Untuk menentukan nilai t_{hitung} digunakan rumus sebagai

berikut :

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

$$t = \frac{-7.62}{0.25}$$

$$t = -30.48 \text{ (nilai negatif diabaikan)}$$

6. Menentukan t_{tabel}

Ketentuan untuk menentukan nilai t_{tabel} adalah :

- a. $db = N - 1$
- b. uji dua pihak
- c. $\alpha = 0,05$

Dengan ketentuan diatas didapatkan nilai t_{tabel} sebesar : **2,131**

Berdasarkan hasil penghitungan diatas diperoleh nilai :

M_D	SD_D	SE_{M_D}	t_{hitung}	t_{tabel}
-7.62	0.95	0,25	-30.48	2,131

7. Melakukan Pengujian Hipotesis

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

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

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

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

$$t_{\text{hitung}} (30.48) \geq (2,131) t_{\text{tabel}}, \text{ maka tolak } H_0$$

pertanyaan penelitian yang akan dibuktikan adalah :

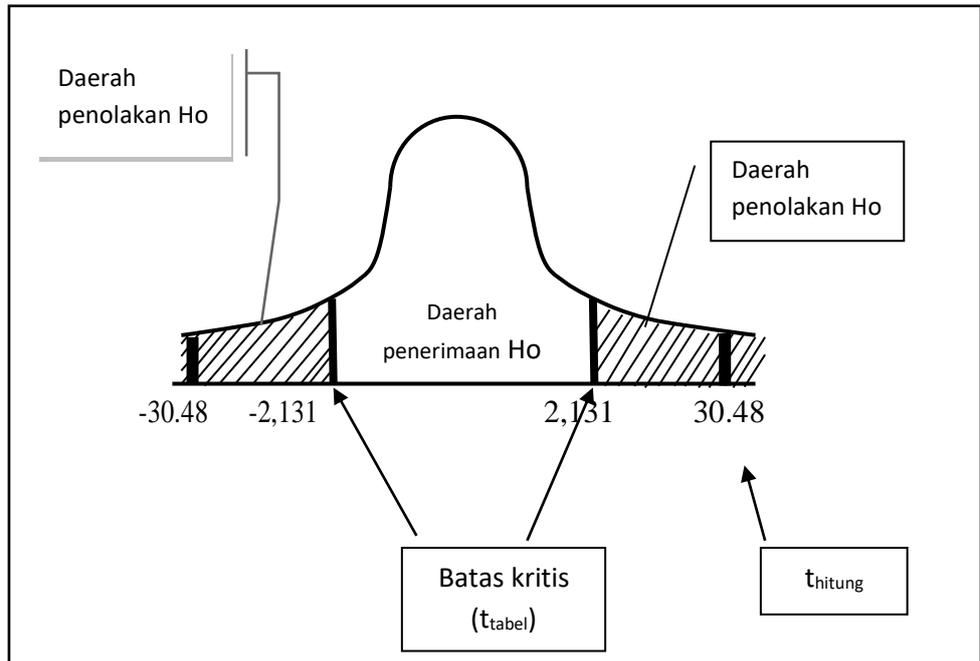
H_a : Terdapat perbedaan yang signifikan kemampuan membaca permulaan anak kelompok A RA Al-Arafat Kecamatan Weru Kabupaten Cirebon sebelum dan sesudah menggunakan permainan pancing huruf.

H_0 : Tidak terdapat perbedaan yang signifikan terhadap kemampuan membaca permulaan anak kelompok A RA Al-Arafat Kecamatan Weru Kabupaten Cirebon sebelum dan sesudah menggunakan permainan pancing huruf.

Hasil diatas menjawab pertanyaan hipotesis yang ketiga bahwa bahwa terdapat perbedaan yang signifikan kemampuan membaca permulaan anak kelompok A RA Al-Arafat Kecamatan Weru Kabupaten Cirebon sebelum dan sesudah menggunakan permainan pancing 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

Pada Kurva diatas sangat jelas bahwa nilai t_{hitung} berada didaerah penolakan H_0 , artinya pernyataan dalam H_a yang diterima.

9. Uji Gain (Peningkatan) Ternormalisasi

Analisis kemudian dilanjutkan dengan melakukan Uji Gain untuk mengetahui apakah perbedaan kemampuan membaca permulaan anak kelompok A sebelum dan sesudah menggunakan permainan pancing huruf peningkatannya tinggi, sedang, atau rendah. Rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

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

Dari hasil yang telah dicari diatas diperoleh nilai :

- a. Skor tes akhir = 574
- b. Skor tes awal = 208
- c. Skor maksimal = 704

Maka didapatkan hasil untuk uji Gain sebagai berikut :

$$g = \frac{574-208}{704-208}$$

$$g = \frac{366}{496}$$

$$g = 0.74$$

Dari hasil nilai uji Gain diatas dikonversikan pada tabel persentase nilai Gain sebagai berikut :

Tabel 4.10
Tabel Klasifikasi Gain

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

Dari tabel klasifikasi Uji Gain dapat disimpulkan bahwa kemampuan membaca permulaan anak kelompok A RA Al-Arafat setelah diberikan permainan pancing huruf meningkat **tinggi** dengan nilai Uji gain sebesar 0,74. Selanjutnya dibuat tabel penolong uji Gain untuk melihat peningkatan kemampuan membaca permulaan setelah dilakukan permainan pancing huruf sebagai berikut :

Tabel 4.11
Tabel Penolong Uji Gain

No	Skor			Sk ₂ -Sk ₁	SkMax-Sk ₁	g	Ket
	Maks	Awal (Sk ₁)	Akhir (Sk ₂)				
1	44	11	37	26	33	0.78	Tinggi
2	44	13	33	20	31	0.64	Sedang
3	44	13	36	23	31	0.74	Tinggi
4	44	12	36	24	32	0.75	Tinggi
5	44	13	34	21	31	0.67	Sedang
6	44	13	40	27	31	0.87	Tinggi
7	44	12	37	25	32	0.78	Tinggi
8	44	13	34	21	31	0.67	Sedang
9	44	13	37	24	31	0.77	Tinggi
10	44	13	33	20	31	0.64	Sedang
11	44	14	36	22	30	0.73	Tinggi
12	44	16	36	20	28	0.71	Tinggi
13	44	11	34	23	33	0.70	Tinggi
14	44	16	40	24	28	0.85	Tinggi
15	44	14	37	23	30	0.76	Tinggi
16	44	11	34	23	33	0.70	Tinggi
Rata-rata Gain						0.74	Tinggi

Dari tabel di atas dapat di lihat bahwa peningkatan kemampuan membaca permulaan setelah menggunakan permainan pancing huruf pada anak kelompok A RA Al-Arafat mengalami peningkatan yang **tinggi** dengan rata-rata nilai Gain adalah **0,74**.

C. Pembahasan Hasil Penelitian

Dari temuan hasil penelitian **“Efektifitas Permainan Pancing Huruf Dalam Mengembangkan Kemampuan Membaca Permulaan Pada Kelompok A RA Al-Arafat Kecamatan Weru Kabupaten Cirebon”** dihubungkan dengan teori Anderson dkk. yang memandang membaca sebagai suatu proses untuk memahami makna suatu tulisan. Proses yang dialami dalam

membaca adalah berupa penyajian kembali dan penafsiran suatu kegiatan dimulai dari mengenali huruf, kata, ungkapan, frasa, kalimat dan wacana serta menghubungkannya dengan bunyi dan maknanya, pada penelitian ini dapat dilihat bahwa adanya perubahan kemampuan membaca permulaan anak kelompok A RA Al-Arafat sebelum dan sesudah perlakuan. Pada hasil pretest atau data sebelum anak diberi perlakuan pancing huruf kemampuan membaca anak hanya 29.54% atau berada pada tabel klasifikasi persentase **kurang sekali**.

Pada nilai rata-rata masing-masing indikator kemampuan membaca permulaan untuk data sebelum perlakuan juga terlihat bahwa kemampuan membaca huruf dan menyebutkan huruf (a) dan menyebutkan kata dengan huruf awal yang sama (b) sebesar 29.1 % yang dapat diartikan bahwa kemampuan menyebutkan huruf dan huruf awal sama sebelum perlakuan adalah **kurang sekali**. untuk kemampuan membaca nama sendiri diperoleh nilai 34.4% yang artinya kemampuan membaca kata sebelum perlakuan juga **kurang sekali**.. Untuk nilai maksimal 4 maka kemampuan membaca permulaan anak jauh dari kemampuan yang diharapkan.

Pada data hasil penilaian kemampuan membaca permulaan sesudah menggunakan permainan pancing huruf dapat kita lihat adanya peningkatan yang signifikan dibandingkan data sebelum menggunakan permainan pancing huruf. Pada data sesudah diberi perlakuan penggunaan permainan pancing huruf terlihat adanya peningkatan pada Kemampuan membaca nama sendiri pada anak dari persentase 34.4% menjadi 87.5%,

jadi adanya peningkatan sebesar 53.1%. Kemampuan kemampuan membaca huruf dan menyebutkan huruf mengalami peningkatan dari 29.1% menjadi 81.9%, jadi ada peningkatan sebesar 52.8%. kemampuan menyebutkan huruf awal pada kata juga mengalami peningkatan dari 29.1% menjadi 80% jadi ada peningkatan sebesar 50.9%. Secara keseluruhan dapat terlihat adanya peningkatan kemampuan membaca permulaan dari 29.54% menjadi 81.53% atau meningkat sebesar 51.99%. Persentase kemampuan membaca permulaan sesudah menggunakan permainan pancing huruf adalah sebesar 81.53%, bila dikonversikan pada tabel lasifikasi persentase maka interpretasi kemampuan membaca permulaan anak kelompok A RA Al-Arafaat berada pada tingkat **Tinggi**.

Untuk Uji Normalitas Data dari hasil penghitungan L_o dan L_{tabel} dengan taraf Signifikansi 0,05 diperoleh hasil $L_o (0.0864) \leq L_{tabel}(0.213)$ sehingga H_o diterima yang artinya populasi data berdistribusi normal. Untuk Uji Homogenitas data didapatkan data bahwa $F_{hitung}(2.08) \leq F_{tabel}(4.60)$ maka data yang didapatkan adalah homogen. Pada pengujian Hipotesis untuk menjawab pertanyaan penelitian didapatkan hasil bahwa $t_{hitung}(30.48) \geq t_{tabel} (2.131)$, maka H_o ditolak dan H_a diterima yang artinya terdapat perbedaan yang signifikan kemampuan membaca permulaan anak kelompok A RA Al-Arafaat sebelum dan sesudah menggunakan permainan pancing huruf.

Dari tabel klasifikasi Uji Gain dapat disimpulkan bahwa kemampuan membaca permulaan anak kelompok A RA Al-Arafaat setelah diberikan permainan pancing huruf meningkat **tinggi** dengan nilai Uji gain sebesar 0,74.

D. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini sesuai dengan judul yang diteliti fokus pada kemampuan membaca permulaan pada indikator kemampuan membaca dan menyebutkan huruf , kemampuan membaca nama sendiri, kemampuan menyebutkan huruf awal pada kartu. Penelitian yang dilakukan ini mengalami keterbatasan pada jumlah responden yang sedikit yakni kurang dari 30 orang sampel. Pada media yang digunakan juga terbatas. Kata yang digunakan pada penelitian ini hanya terbatas pada tema tertentu saja.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari penelitian tentang “Efektifitas Permainan Pancing Huruf Dalam Mengembangkan Kemampuan Membaca Permulaan Pada Kelompok A RA Al-Arafat Kecamatan Weru Kabupaten Cirebon” dapat disimpulkan bahwa :

1. Kemampuan membaca permulaan anak sebelum menggunakan permainan pancing huruf masuk pada penilaian Belum Berkembang dan berdasarkan nilai persentase nilai yang didapat yakni sebesar 29.54 % apabila dikonversikan pada tabel klasifikasi persentase berada pada level **kurang sekali**.
2. Kemampuan membaca permulaan anak sesudah menggunakan permainan pancing huruf masuk pada penilaian Berkembang Sangat Baik dan berdasarkan nilai persentase nilai yang didapat yakni sebesar 81.53 % apabila dikonversikan pada tabel klasifikasi persentase berada pada level **Tinggi**.
3. Adanya perbedaan yang signifikan kemampuan membaca permulaan anak sebelum dan sesudah menggunakan permainan pancing huruf yakni nilai persentase sebelum menggunakan media sebesar 29.54% dan sesudah menggunakan permainan pancing huruf sebesar 81.53%, terlihat perbedaan yang signifikan sebesar 51.99 %. Dilihat dari perbedaan nilai t_{hitung} besar 30.48, sedangkan nilai t_{tabel} sebesar 2.131

yang selanjutnya dilakukan pengujian hipotesis dengan ketentuan, jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$, maka H_0 ditolak, yang artinya terdapat perbedaan yang signifikan dari kemampuan membaca permulaan kelompok A RA Al-Arafat Kecamatan Weru Kabupaten Cirebon antara sebelum dan sesudah menggunakan permainan pancing huruf. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan pancing huruf pada pengembangan kemampuan membaca pada anak usia dini sangatlah efektif.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian tentang “Efektifitas Permainan Pancing Huruf Dalam Mengembangkan Kemampuan Membaca Permulaan Pada Kelompok A RA Al-Arafat Kecamatan Weru Kabupaten Cirebon” ada beberapa saran yaitu sebagai berikut :

1. Bagi peneliti lain :

Diharapkan peneliti lain bisa melanjutkan penelitian yang sama namun dengan penambahan responden baik dari segi jumlah responden ataupun cakupan wilayah/lembaga tempat penelitian, dan juga menggunakan variabel indikator yang lebih banyak dengan tema yang lebih beragam sehingga benar-benar didapatkan data tentang keefektifan penggunaan permainan pancing huruf terhadap kemampuan membaca permulaan anak usia dini.

2. Bagi sekolah (PAUD/TK/RA)

Diharapkan sekolah bisa menerapkan metode atau teknik yang sama untuk meningkatkan hasil dari kegiatan stimulasi aspek perkembangan bahasa anak dengan diperolehnya hasil keterkaitan antara penggunaan permainan pancing huruf dengan kemampuan membaca permulaan anak, sehingga perkembangan bahasa anak menjadi lebih baik, dan output atau lulusan dari lembaga pun bisa lebih siap mengikuti pendidikan selanjutnya.

3. Bagi Guru :

Diharapkan penelitian ini bisa menjadi panduan dan pedoman bagi guru dalam melakukan kegiatan pembelajaran untuk merangsang aspek perkembangan anak disekolah, menerapkan metode dan teknik yang sama namun dengan variasi kegiatan permainan lebih banyak dan lebih menarik untuk anak.

4. Bagi Orangtua :

Diharapkan penelitian ini bisa menjadi pedoman bagi orangtua dalam kegiatan stimulasi anak untuk menumbuh kembangkan minat baca anak sejak dini sehingga kemampuan bahasa anak dapat berkembang dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Aulia, *Revolusi Membuat Anak Candu Membaca*, Jogjakarta : Flashbook, 2012
- Beverly Otto. *Perkembangan Bahasa Pada Anak Usia Dini*, Jakarta : Prenada Media Group, 2015
- Citra, Delfi Utami, “*Pengaruh Penggunaan Media Kartu Huruf Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 Sd Negeri 1 Rajabasa Raya Bandar Lampung*” , Skripsi Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung Bandar Lampung, 2017, di publikasikan
- Casta, *Dasar-dasar Statistika Pendidikan*, Tsania Press : Cirebon, 2014
- Durkin dalam Dhieni, *Mengikat Makna: Kiat-Kiat Ampuh Untuk Melejitkan Kemauan Plus Kemampuan Membaca dan Menulis Buku*. Bandung: Penerbit Kaifa, 2007
- Direktorat Pembinaan Taman Kanak-Kanak dan Sekolah Dasar, *Pedoman Pembelajaran Persiapan Membaca dan Menulis Melalui Permainan di Taman Kanak-Kanak*, Departemen Pendidikan Nasional : Jakarta, 2007
- Euis Kurniati, Tahun 2016, *Permainan Tradisional dan Perannya dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*, Penerbit. Kencana Prenadamedia Group, Jakarta
- M. Fauzil Adhim, *Membuat Anak Gila Membaca*, Penerbit : Pro-U Media, Yogyakarta, 2015
- Galuh Wicaksana, *Buat Anakmu Gila Baca*, Penerbit : Buku Biru, Jogjakarta, 2011
- <https://id.wikipedia.org/wiki/Membaca>, tanggal 04/04/18, pukul 20.48
- http://eprints.uny.ac.id/13180/1/SKRIPSI_Ari%20Musodah%2810111244004%29.pdf, diakses tanggal 21 Maret 2018
- <http://digilib.uin-suka.ac.id/14087/2/BAB%20I%2C%20IV%2C%20DAFTAR%20PUSTAKA.pdf>, diakses tanggal 17 April 2018, jam 13.37

<http://journal.stainkudus.ac.id/index.php/thufula/article/download/1194/pdf>,
diakses tanggal 21 Maret 2018

Kemdikbud dikjen PAUD dan Dikmas PP PAUDNI modul 4 : *Cara Belajar Anak Usia Dini*, Bandung : Kemdikbud, 2017

Khairul Huda, Tahun 2015, Jurnal PAUD “*Peningkatan Keterampilan Sosial Melalui bermain Angin Puyuh*”, Penerbit.Asosiasi Pendidik Guru PAUD Indonesia dg Prodi PAUD PPs UNJ, Jakarta

Lestary, *Perbedaan Efektifitas Penggunaan kata Lembaga dengan Alat Bantu gambar dalam Meningkatkan kemampuan Membaca Permulaan Anak Taman Kanak-kanak*, Semarang : Universitas Katolik Soegijapranata,2004

Musbikin,Iman, *Buku Pintar PAUD dalam Perspektif Islami*, Laksana : Yogyakarta, 2010

Nurbiana Dhieni, Lara Fridana, Azizah Muiz, Gusti Yasmi, Sei Wulan, *Metode Pengembangan Bahasa*, (UT : Tangerang Selatan, 2014), Edisi 1 / 4 SKS/ Modul 1-12

Noviar Masjidi, *Agar Anak Suka Membaca*, (Jakarta : Media Insani, 2005)

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

Sugiyono,Tahun 2013, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Penerbit :Alfabeta, Bandung

Tadzkiroatun Musfiroh, *Menumbuh kembangkan Minat Baca Anak Usia Dini*, Jakarta : Grasindo, 2009

Zaman,Badru & Hery, Asep Hernawan, Cucu Eliyawati, *Media dan Sumber Belajar TK*,Universitas Terbuka : Edisi kesatu

