EFEKTIVITAS PERMAINAN KARTU KEMBAR TERHADAP KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN PADA ANAK KELOMPOK B DI RA AL-FATIH DESA DAMARGUNA KECAMATAN CILEDUG KABUPATEN CIREBON

SKRIPSI

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat

untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

pada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Oleh :

SITI ZUNDAH

NIM. 2014.3.2.00200

FAKULTAS TARBIYAH

INSTITUT AGAMA ISLAM

IAI BUNGA BANGSA CIREBON

TAHUN 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 Siti Zundah Nomor Induk Mahasiswa 2014.3.2.00200, berjudul **"Efektivitas Permainan Kartu Kembar terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Anak pada Anak Kelompok B di RA Al-Fatih Desa Damarguna Kecamatan Ciledug Kabupaten Cirebon".** Bahwa skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Dekan Tarbiyah untuk dimunaqosahkan.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Pembimbing I,	Pembimbing II,
Ulfah Amini, M.Pd	**Taufiqurrahman, M.A**
NIP. 19700208199802202	**NIDN. 2127088401**

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul **"Efektivitas Permainan Kartu Kembar terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Anak pada Anak Kelompok B di RA Al-Fatih Desa Damarguna Kecamatan Ciledug Kabupaten Cirebon"** beserta isinya adalah benar-benar karya sendiri, dan saya tidak melakukan penjiplakan atau mengutip yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku dalam masyarakat akademik.

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

Cirebon, Mei 2018
Yang membuat pernyataan,

SITI ZUNDAH
NIM. 2014.3.2.00200

PERSETUJUAN

EFEKTIVITAS PERMAINAN KARTU KEMBAR TERHADAP KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN PADA ANAK KELOMPOK B DI RA AL-FATIH DESA DAMARGUNA KECAMATAN CILEDUG KABUPATEN CIREBON

Oleh:

SITI ZUNDAH

NIM. 2014.3.2.00200

Menyetujui,

Pembimbing I,	Pembimbing II,
Ulfah Amini, M.Pd	**Taufiqurrahman, M.A**
NIP. 19700208199802202	**NIDN. 2127088401**

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul **"Efektivitas Permainan Kartu Kembar terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Anak pada Anak Kelompok B di RA Al-Fatih Desa Damarguna Kecamatan Ciledug Kabupatn Cirebon**" oleh **Siti Zundah** NIM. 2014.3.2.00200, telah diajukan dalam Sidang Munaqosah Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Bunga Bangsa Cirebon pada tanggal 19 Mei 2018.

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

Cirebon, Juli 2018

Sidang Munaqosah,

Ketua Merangkap Anggota,	Sekretaris, Merangkap Anggota,
H. Oman Fathurohman, M.A **NIDN. 8886160017**	**Drs. Sulaiman, M.MPd** **NIDN. 2118096201**
Penguji I	Penguji II
Eman Sulaeman, M.Ag **NIDN. 2123088401**	**Ahmad Munajim, M.M** **NIDN. 2117086801**

ABSTRAK

SITI ZUNDAH. NIM. 2014.3.2.00200 EFEKTIVITAS PERMAINAN KARTU KEMBAR TERHADAP KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN PADA ANAK KELOMPOK B DI RA AL-FATIH DESA DAMARGUNA KECAMATAN CILEDUG KABUPATEN CIREBON

Skripsi ini membahas efektivitas permainan kartu kembar terhadap kemampuan membaca permulaan pada anak kelompok B dengan jumlah responden 20 orang dengan rincian 10 orang anak perempuan dan 10 orang anak laki-laki. di RA Al-Fatih Desa Damarguna Kecamatan Ciledug Kabupaten Cirebon Tahun Pelajaran 2017/2018. Kajiannya dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan mengenal keaksaraan awal yang dalam hal ini membaca permulaan seperti anak masih bingung ketika membaca suku kata, kata dan mencocokkan kata dengan gambar. Hal ini diduga karena proses pembelajaran yang masih berpusat pada guru dan kurangnya media pembelajaran yang dapat membantu anak untuk mengembangkan kemampuan membaca.permulaan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya efektivitas permainan kartu kembar terhadap kemampuan membaca permulaan pada anak kelompok B di RA Al-Fatih Desa Damarguna Kecamatan Ciledug Kabupaten Cirebon Tahun Pelajaran 2017/2018.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif *One Group Pretest Postest* Design dengan menggunakan test sebagai alat pengumpul data tentang efektivitas permainan Kartu Kembar (X). Sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah sampel jenuh dimana semua anggota populasi dijadikan sebagai sampel penelitian. Data hasil penelitian yang terkumpul kemudian dianalisis dengan menggunakan teknik analisis deskriptif data sebelum dan sesudah perlakuan dengan menggunakan tabel konversi persentase untuk menentukan tingkat kemampuan membaca permulaan. Kemudian tabulasi data hasil penelitian diolah dengan melakukan analisis statistik inferensial yaitu Uji Beda rerata dengan rumus Uji t untuk mendapatkan jawaban dari pertanyaan penelitian.

Selanjutnya, hasil dari perhitungan statistik dengan uji t didapatkan hasil bahwa adanya perbedaan kemampuan membaca permulaan sebelum dan sesudah perlakuan permainan Kartu Kembar. Hal ini ditunjukkan oleh t_{hitung} (42,33) $\geq$ (2,09) t_{tabel} dengan taraf signifikansi 5% yang berarti pernyataan H_0 ditolak, maka dalam hal ini dapat berarti signifikan.

Penerapan permainan kartu kembar diharapkan dapat memberikan nilai tambah bagi peserta didik di sekolah. Dengan permainan kartu kembar ini diharapkan akan mempermudah peserta didik dalam proses pembelajaran membaca permulaan. Penelitian ini, diharapkan dapat menjadi bahan informasi dan masukan bagi kegiatan belajar mengajar ditingkat RA terutama dalam perkembangan bahasa.

Kata Kunci : Kartu Kembar, membaca permulaan, efektivitas

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul "Efektivitas Permainan Kartu Kembar terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Anak pada Anak Kelompok B di RA Al-Fatih Desa Damarguna Kecamatan Ciledug Kabupaten Cirebon".

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis banyak mendapatkan bantuan dari berbagai pihak berupa bimbingan, saran, nasehat dan juga motivasi baik dalam bentuk moril maupun materil. Maka pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya pada :

1. Bapak Drs. H. A. Basuni, M.Ag, selaku Ketua Yayasan Pendidikan Bunga Bangsa Cirebon.
2. Bapak H. Oman Fathurrohman, MA, selaku Rektor Institut Agama Islam Bunga Bangsa Cirebon yang memberikan kesempatan untuk dapat menuntut ilmu di IAI BBC.
3. Bapak Drs. Sulaiman, M.M.Pd, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah yang telah memberikan ijin dan kesempatan untuk mengadakan penelitian.
4. Ibu Ulfiyah, M.Pd.I, selaku Ketua Prodi PIAUD (Pendidikan Islam Anak Usia Dini).
5. Ibu Ulfah Amini, M.Pd, selaku Dosen Pembimbing I yang telah membimbing, mengarahkan dan memberikan saran dalam penyusunan skripsi ini.

6. Bapak Taufiqurrahman, M.A, selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, arahan dan petunjuk selama penyusunan skripsi ini hingga selesai.
7. Bapak dan Ibu Dosen Institut Agama Islam Bunga Bangsa Cirebon yang telah memberikan ilmu dan wawasan yang bermanfaat selama penulis menempuh perkuliahan.
8. Ibu Hj. Kutadah, S.Ag, selaku Kepala RA Al-Fatih Damarguna.
9. Para pendidik dan tenaga kependidikan di RA Al-Fatih Damarguna, yang telah membantu penelitian penulis dari awal sampai selesai.
10. Orangtua tercinta dan suami terkasih yang selalu memberikan nasehat, motivasi dan do'a.
11. Teman-teman teristimewa PIAUD kelas C 2014 atas kekeluargaan, persahabatan dan kebersamaan selama masa kuliah menjadi pengalaman hidup tak terlupakan.

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

Cirebon, 21 Mei 2018

Penyusun

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL COVER

HALAMAN NOTA DINAS i

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN ii

HALAMAN PERSETUJUAN iii

HALAMAN PENGESAHAN iv

ABSTRAK v

KATA PENGANTAR vi

DAFTAR ISI viii

DAFTAR TABEL xi

MOTTO DAN PERSEMBAHAN xii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah 1
B. Identifikasi Masalah 6
C. Pembatasan Masalah 6
D. Perumusan Masalah 7
E. Tujuan Penelitian 7
F. Kegunaan Penelitian 8

BAB II LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teoretik
    1. Kemampuan Membaca Permulaan
        a. Pengertian Membaca Permulaan 10
        b. Manfaat Membaca 14
        c. Tujuan Membaca 17
        d. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Membaca Permulaan 18
        e. Membaca Anak Usia Dini 24
        f. Metode-Metode dalam Pembelajaran Membaca Permulaan 27

2. Permainan Kartu Kembar
   a. Pengertian 33
   b. Langkah-Langkah Membuat dan Bermain Kartu Kembar 35
   c. Kelebihan dan Kekurangan Permainan Kartu Kembar 37
3. Efektivitas Permainan Kartu Kembar terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Anak 37

B. Hasil Penelitian yang Relevan..... 39
C. Kerangka Berfikir 41
D. Hipotesis Penelitian 42

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Desain Penelitian
   1. Metode Penelitian 43
   2. Desain Penelitian 44
B. Tempat dan Waktu Penelitian
   1. Tempat Penelitian 45
   2. Waktu Penelitian 46
C. Populasi dan Sampel
   1. Populasi 46
   2. Sampel 48
D. Teknik Pengumpulan Data
   1. Kontrol terhadap Validitas Internal 50
   2. Analisis Deskriptif Data 51
   3. Prasyarat Analisis Statistik 54
E. Hipotesis Statistik 58

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data
   1. Gambaran tentang Hasil Kemampuan Membaca Permulaan Anak sebelum menggunakan Permainan Kartu Kembar (Variabel X1) 61
   2. Gambaran tentang Hasil Kemampuan Membaca Permulaan Anak setelah menggunakan Permainan Kartu Kembar (Variabel X2) 64
B. Pengujian Persyaratan Analisis dan Pengujian Hipotesis
   1. Uji Normalitas Distribusi Data Kemampuan Membaca Permulaan sebelum Permainan Kartu Kembar 65
   2. Uji Normalitas Data Kemampuan Membaca Permulaan sesudah Permainan Kartu Kembar 68
   3. Uji Homogenitas Data 71
C. Analisis Statistik Inferensial 72
   1. Membuat Tabulasi Data Hasil Penelitian 73

2. Membuat Tabel Penolong 74
3. Menentukan Standar Deviasi 75
4. Menentukan Standar Error Mean Different 75
5. Menentukan Nilai T_{hitung} 75
6. Menentukan T_{tabel} 76
7. Melakukan Pengujian Hipotesis 76
8. Membuat Kurva Normal 76

D. Pembahasan Hasil Penelitian 77
E. Keterbatasan Penelitian 78

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan 80
B. Saran 81

DAFTAR PUSTAKA 82

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Desain Kerangka Berpikir Penelitian 42

Table 3.1 Jadwal penelitian 46

Tabel 3.2 Data peserta Didik Kelompok B 47

Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Membaca Permulaan 49

Tabel 3.4 Data kemampuan membaca permulaan untuk sebelum/sesudah diberi perlakuan permainan Kartu Kembar (X1/X2) 51

Tabel 3.5 Tabel menafsirkan P 51

Tabel 3.6 Rubrik Penilaian Kemampuan Membaca Permulaan melalui Permainan Kartu Kembar 52

Tabel 3.7 Tabel Penolong kemampuan membaca permulaan Sebelum/Sesudah Menggunakan permainan kartu Kembar 53

Tabel 3.8 Tabulasi Data Hasil Penelitian 56

Tabel 3.9 Tabel Penolong 56

Tabel 3.10 Tabel Klasifikasi Gain 57

Tabel 3.11 Tabel Penolong Uji Gain 58

Tabel 4.1 Data hasil tes kemampuan membaca permulaan sebelum dan sesudah menggunakan permainan Kartu kembar di kelompok B RA Al Al Fatih Desa Damarguna Kecamatan Ciledug Kabupaten Cirebon 61

Tabel 4.2 Data hasil tes kemampuan membaca permulaan sebelum menggunakan permainan Kartu kembar di kelompok B RA Al Al Fatih Desa Damarguna Kecamatan Ciledug Kabupaten Cirebon 62

Tabel 4.3 Tabel Skala Persentase 63

Tabel 4.4 Data hasil tes kemampuan membaca permulaan sesudah menggunakan permainan kartu kembar di kelompok B RA Al Al Fatih Desa Damarguna Kecamatan Ciledug Kabupaten Cirebon 64

Tabel 4.5 Tabel Penolong kemampuan membaca permulaan Sebelum menggunakan permainan Kartu kembar 66

Tabel 4.6 Tabel Lilliefors untuk uji normalitas data pretest 67

Tabel 4.7 Tabel Penolong kemampuan membaca permulaan sesudah menggunakan permainan Kartu kembar 69

Tabel 4.8 Tabel Lilliefors untuk uji normalitas data Postest 70

Tabel 4.9 Tabel tabulasi data hasil penelitian 73

Tabel 4.10 Tabel penolong 74

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto :

“Harta yang tak pernah habis adalah ilmu pengetahuan dan ilmu yang tak ternilai adalah pendidikan”

“Berangkat dengan penuh keyakinan. Berjalan dengan penuh keikhlasan . Istiqomah dalam menghadapi cobaan. YAKIN, IKHLAS, ISTIQOMAH”

Persembahan :

- Orangtuaku tersayang terimakasih atas segala do’a dan dukungannya.
- Suamiku tercinta yang selalu memberi do’a dan motivasi.
- Keluarga dan saudara-saudaraku yang telah membantu do’a dan memberi semangat.
- Sahabat dan teman-teman seperjuangan PIAUD C, serta..
- Almamaterku.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kemampuan berbahasa merupakan kemampuan yang penting dikembangkan, karena kemampuan berbahasa memiliki peranan yang besar terhadap kelangsungan hidup seseorang, baik sekarang maupun yang akan datang.[1] Sesuai dengan pendapat Enny Zubaidah, bahasa merupakan alat komunikasi untuk menyampaikan makna kepada orang lain dan membangun interaksi antara individu satu dengan yang lainnya. Kemampuan berbahasa menunjukkan kemampuan manusia yang kompleks dan fantastis, sehingga bahasa dapat berkembang dengan cepat sejak anak usia dini. Perkembangan bahasa dimulai dari lingkungan yang sederhana melalui praktek empirik secara langsung. Perkembangan bahasa anak ditempuh melalui cara yang sistematis dan berkembang sesuai tahap perkembangan anak meskipun dari berbagai latar belakang yang berbeda.[2]

> Menurut Bromley, Bahasa sebagai sistem simbol yang teratur untuk mentransfer berbagai ide maupun informasi yang terdiri dari simbol-simbol visual maupun verbal. Simbol-simbol visual tersebut dapat dilihat, ditulis, dan dibaca, sedangkan simbol-simbol verbal dapat diucapkan dan didengar. Anak dapat memanipulasi simbol-simbol tersebut dengan berbagai cara sesuai dengan kemampuan berpikirnya.[3]

---

[1] Eli Nurlaeli, *Penggunaan Media Kolam Cerita Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Pada Anak Usia Dini,* Skripsi, (Universitas Pendidikan Indonesia, Tahun 2013). h. 1

[2] Enny Zubaidah, *Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: FIP UNY,2003), h..15

[3] Nurbiana Dhieni dkk, *Metode Pengembangan Bahasa*, (Jakarta: Pusat Penerbitan Universitas Terbuka, 2005), h.1.8

Bromley juga menyebutkan empat macam bentuk bahasa yaitu menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Bahasa ada yang bersifat reseptif (dimengerti, diterima) maupun ekspresif (dinyatakan). Contoh bahasa ekspresif adalah mendengarkan dan membaca suatu informasi, sedangkan contoh bahasa ekspresif adalah berbicara dan menuliskan informasi untuk dikomunikasikan kepada orang lain. Keterampilan menyimak dan membaca merupakan keterampilan bahasa reseptif karena dalam keterampilan ini makna bahasa diperoleh dan diproses melalui simbol visual dan verbal. Ketika anak menyimak dan membaca, mereka memahami bahasa berdasarkan konsep pengetahuan dan pengalaman mereka. Dengan demikian menyimak dan membaca juga merupakan proses pemahaman (*comprehending process*). [4]

Kemampuan membaca sangat penting dikembangkan karena membaca merupakan kegiatan yang bisa mengembangkan pengetahuan dan sebagai alat komunikasi manusia.

> Menurut H.G Tarigan, "Membaca adalah suatu proses yang dilakukan serta dipergunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan yang hendak disampaikan oleh penulis melalui media kata-kata ata bahasa tulis. Membaca mencakup: (1) membaca merupakan suatu proses, (2) membaca adalah strategis, dan (3) membaca merupakan interaktif". [5]

[4] *Ibid,* h. 1.15

[5] Henry Guntur Tarigan, *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa,* (Bandung: Angkasa, 2008), h.7

Adapun menurut Hari membaca merupakan interpretasi yang bermakna dari simbol verbal yang tertulis/tercetak.[6]

Pada kenyataannya, hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti di RA Al-Fatih Desa Damarguna pada anak kelompok B, peneliti menemukan rendahnya kemampuan mengenal keaksaraan awal yang dalam hal ini membaca permulaan seperti anak masih bingung ketika membaca suku kata, kata dan mencocokkan kata dengan gambar. Hal ini diduga karena proses pembelajaran yang masih berpusat pada guru dan kurangnya media pembelajaran yang dapat membantu anak untuk mengembangkan kemampuan membaca.permulaan.Oleh karena itu guru RA dituntut untuk mendesain pembelajaran yang dapat mengajak peserta didik dalam belajar membaca permulaan yang sesuai dengan tahap perkembangan, menyenangkan dan peserta didik tidak merasa tertekan.

Alat pembelajaran permainan membaca dapat berupa segala macam alat atau situasi yang dapat membantu bahkan memperkaya atau memperjelas pemahaman anak terhadap sesuatu yang sedang dipelajarinya. Alat-alat tersebut bisa berupa buku, gambar kalender, huruf magnetik, kartu sequencing pictures, surat kabar/koran dan syair.[7]

---

[6] Nurbiana Dhieni dkk, *Metode Pengembangan Bahasa*, (Jakarta: Pusat Penerbitan Universitas Terbuka, 2005)., h. 5.3

[7] Helyantini Suetopo, *Pintar Memakai Alat Bantu Ajar untuk Guru Kelompok Usia Dini,* (Esensi Erlangga Group, 2009), h. 19

Sesuai dengan hakikat pembelajaran anak usia dini "Belajar sambil Bermain, Bermain seraya Belajar", maka untuk mengembangkan kemampuan membaca anak usia dini lebih ditekankan dengan permainan yang menggunakan media atau alat bantu. Hal tersebut mengacu pada tahap berpikir anak yang dicetuskan oleh Piaget yaitu pada umur dua sampai tujuh tahun anak berpikir pada tahap praoperasional. Pada tahap ini cara berpikir anak masih didominasi oleh cara-cara bagaimana atau hal-hal atau benda-benda itu tampak. Cara berpikirnya masih kurang operasional, misalnya untuk pengenalan huruf pada buah jeruk harus menggunakan gambar jeruk dan tulisan dibawahnya agar anak mengetahui ternyata buah jeruk seperti itu dan tulisannya juga. Jadi dapat dikatakan bahwa masa berpikir anak dalam tahap abstrak ke kongkrit (harus ada bendanya agar tidak bingung).

Pengembangan kemampuan membaca anak usia dini dapat menggunakan media atau alat bantu salah satunya kartu kembar. Kartu kembar adalah dua kartu yang berisi gambar dan kata yang sama, dengan kata lain kartu kata bergambar yang memiliki pasangan yang sama. Menurut Mohammad Jaruki bahwa kartu kata bergambar adalah kartu yang berisi kata-kata dan terdapat gambar.[8] Dalam penelitian ini, kartu kata bergambar yang dimaksud adalah kartu tebal yang bergambar benda-benda di sekitar anak seperti binatang, tumbuhan, buah, maupun peralatan sekolah yang mempunyai variasi warna dan tertulis kata pada setiap

[8] Mohammad Jaruki, *Bahasa Kita Bahasa Indonesia,* (Jakara: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional, 2008), h.15

kartunya. Kata yang tertera pada kartu akan sesuai dengan gambar yang ada dan setiap kartu akan memiliki pasangannya masing-masing.

Media kartu kata bergambar merupakan jenis media visual yang dapat ditangkap melalui penglihatan. Media kartu kata gambar menyajikan gambar yang dapat dilengkapi kata, pada setiap gambar mempunyai arti, uraian dan tafsiran tersendiri, dapat memperlancar dan memperkuat ingatan anak, menambah wawasan dan kecakapan, menarik minat anak dalam kegiatan mengenal huruf, membaca huruf dan kata, anak dapat menanggapi makna dari gambar sebagai pendukung imajinasi mereka yang memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata melalui perumpamaan gambar, sehingga kemampuan membaca permulaan anak dapat berkembang tanpa mengurangi kesenangan anak.[9]

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) terus menggenjot minat baca masyarakat khususnya peserta didik. Berdasarkan survei UNESCO minat baca masyarakat Indonesia baru 0,001 persen. Artinya, dalam seribu masyarakat hanya ada satu masyarakat yang memiliki minat baca. Kepala Biro Komunikasi Layanan Masyarakat (BKLM) Kemendikbud Asianto Sinambela menegaskan, minat baca literasi masyarakat Indonesia masih sangat tertinggal dari negara lain. Dari 61 negara, Indonesia menempati peringkat 60. Hal tersebut menurut

[9] Nurbiana Dhieni dkk, *Metode Pengembangan Bahasa*, (Jakarta: Pusat Penerbitan Universitas Terbuka, 2011), h. 10.3

Asianto menunjukkan kemampuan baca masyarakat Indonesia masih sangat rendah.[10]

Oleh karena itu, penulis tertarik untuk melaksanakan penelitian dengan judul "Efektivitas Permainan Kartu Kembar terhadap Kemampuan Membaca Permulaan pada Anak Kelompok B di RA Al-Fatih Desa Damarguna Kecamatan Ciledug Kabupaten Cirebon".

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan observasi awal yang peneliti lakukan dan data pendukung dari rekan guru serta orangtua, diperoleh identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Aktivitas pembelajaran masih berpusat pada guru.
2. Kemampuan membaca anak yang masuk dalam kategori rendah.
3. Metode pembelajaran yang kurang variatif.
4. Media pembelajaran yang digunakan guru kurang menarik.

C. Pembatasan Masalah

Mengingat keterbatasan peneliti dalam mengkaji permasalahan, maka penelitian ini dibatasi pada permasalahan sebagai berikut:

1. Penggunaan media permainan kartu kembar terhadap kemampuan membaca permulaan anak.
2. Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah anak kelompok B di RA Al-Fatih dengan jumlah 20 anak, laki-laki 10 anak dan perempuan 10 anak.

---

[10] http//gobekasi.pojoksatu.id/2018/05/09/survei-unesco-minat-baca-masyarakat-indonesia-0001-persen. Tanggal 9 Januari 2018

3. Tempat penelitian dilaksanakan di RA Al-Fatih Desa Damarguna Kecamatan Ciledug Kabupaten Cirebon.

D. Perumusan Masalah

1. Seberapa baik kemampuan membaca permulaan anak kelompok B di RA Al-Fatih Desa Damarguna Kecamatan Ciledug sebelum menggunakan permainan kartu kembar?
2. Seberapa baik kemampuan membaca permulaan anak kelompok B di RA Al-Fatih Desa Damarguna Kecamatan Ciledug sesudah menggunakan permainan kartu kembar?
3. Seberapa besar perbedaan kemampuan membaca permulaan anak kelompok B di RA Al-Fatih Desa Damarguna Kecamatan Ciledug sebelum dan sesudah menggunakan permainan kartu kembar?

E. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui kemampuan membaca permulaan anak di RA Al-Fatih Desa Damarguna Kecamatan Ciledug sebelum menggunakan permainan kartu kembar.
2. Untuk mengetahui kemampuan membaca anak di RA Al-Fatih Desa Damarguna Kecamatan Ciledug sesudah menggunakan permainan kartu kembar.
3. Untuk mengetahui perbedaan kemampuan membaca anak kelompok B di RA Al-Fatih Desa Damarguna Kecamatan Ciledug sebelum dan sesudah menggunakan permainan kartu kembar.

F. Kegunaan Penelitian

1. Kegunaan Teoritis

   Penelitian ini diharapakan dapat membuktikan teori-teori yang menyatakan bahwa permainan kartu kembar dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak usia dini. Sehingga permainan kartu kembar bisa menjadi salah satu media pembelajaran yang bisa diterapkan dalam stimulasi kemampuan membaca permulaan anak.

2. Kegunaan Praktis

   a. Bagi Sekolah

      Penelitian diharapkan dapat memberikan masukan untuk memperbaiki pembelajaran dalam meningkatkan kualitas pendiikan, khususnya dalam meningkatkan kemampuan membaca anak usia dini dengan media permainan kartu kembar. Selain itu, penelitian ini dapat dijadikan acuan bagi sekolah untuk memenuhi harapan orangtua.

   b. Bagi Guru

      Penelitian ini diharapkan sebagai referensi guru dan kepala sekolah dalam memahami kemampuan membaca anak usia dini dan membantu guru dalam memberikan inovasi dan pengalaman baru dalam pembelajaran dengan penerapan permainan kartu kembar.

c. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan membaca anak usia dini dan meningkatkatkan motivasi anak dalam belajar membaca.

BAB II
LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teoritik

1. Kemampuan Membaca Permulaan

a. Pengertian Membaca Permulaan

Bahasa adalah sistem simbol yang digunakan untuk berkomunikasi dengan orang lain melalui sistem suara, kata, pola yang digunakan manusia untuk menyampaikan pertukaran pikiran dan perasaan (Oxford Advanced Learner Dictionary). Sejalan dengan pendapat Bromley, mendefinisikan bahasa sebagai sistem simbol yang teratur untuk mentransfer berbagai ide maupun informasi yang terdiri dari simbol-simbol visual maupun verbal. Simbol-simbol visual tersebut dapat dilihat, ditulis, dan dibaca, sedangkan simbol-simbol verbal dapat diucapkan dan didengar. Anak dapat memanipulasi simbol-simbol tersebut dengan berbagai cara sesuai dengan kemampuan berpikirnya.[11]

> Bromley menyebutkan empat macam bentuk bahasa yaitu menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Bahasa ada yang bersifat reseptif (dimengerti, diterima) maupun ekspresif (dinyatakan). Contoh bahasa ekspresif adalah mendengarkan dan membaca suatu informasi, sedangkan contoh bahasa ekspresif adalah berbicara dan menuliskan informasi untuk dikomunikasikan kepada orang lain. Keterampilan menyimak dan membaca merupakan keterampilan bahasa reseptif karena dalam keterampilan ini makna bahasa diperoleh dan diproses melalui simbol visual dan verbal. Ketika anak menyimak dan membaca, mereka memahami bahasa berdasarkan konsep pengetahuan dan

[11] Nurbiana Dhieni dkk, *Metode Pengembangan Bahasa*, (Jakarta: Pusat Penerbitan Universitas Terbuka, 2005), h.1.8

> pengalaman mereka. Dengan demikian menyimak dan membaca juga merupakan proses pemahaman (*comprehending process*). [12]

Membaca pada hakikatnya adalah suatu yang rumit yang melibatkan banyak hal,tidak hanya sekedar melafatkan tulisan, tetapi juga melibatkan aktivitas visual, berpikir, psikolinguistik, dan metakognitif. Sebagai proses visual membaca merupakan proses menerjemahkan simbol tulis (huruf) ke dalam kata-kata lisan. Sebagai suatu proses berpikir, membaca mencakup aktivitas pengenalan kata, pemahaman literal, interpretasi, membaca kritis, dan pemahaman kreatif. Pengenalan kata bisa berupa aktivitas membaca kata-kata dengan menggunakan kamus. Menurut Kridalaksana membaca adalah keterampilan mengenal dan memahami tulisan dalam bentuk urutan lambang-lambang grafis dan perubahannya menjadi wicara bermakna dalam bentuk pemahaman diam-diam atau pengujaran keras-keras.[13]

Podek dan Saracho dalam Rofi'uddi dan Zuhdi mengungkapkan bahwa membaca merupakan proses memperoleh dari barang cetak. Menurutnya, ada dua cara yang dapat dilakukan oleh pembaca dalam memperoleh makna dari barang cetak (1) langsung, yaitu menghubungkan cirri penanda visual dari tulisan dengan makna, (2) tidak langsung, yaitu mengidentifikasi bunyi dalam kata dan menghubungkan dengan makna. Cara pertama

[12] *Ibid*, h. 1.15
[13] *Ibid,*h.5.3-5.4

digunakan oleh pembaca lanjut dan cara kedua digunakan pembaca pemula.[14]

Membaca permulaan sering disebut dengan istilah membaca lugas atau membaca dalam tingkat elementer. Kegiatan membaca pada tingkat ini belum sampai pada pemahaman secara komplek. Dalam kegiatan membaca permulaan, materi yang dibicarakan juga masih sangat sederhana. Biasanya materi meliputi sekitar pengalaman anak serta aktivitas kehidupan sehari-hari dalam keluarga maupun lingkungan.

Membaca permulaan termasuk membaca teknik. Guntur Tarigan berpendapat untuk dapat membaca teknik dengan baik diperlukan keterampilan-keterampilan antara lain ucapan yang tepat, mempergunakan frase yang tepat, mempergunakan intonasi yang wajar, memiliki sikap yang baik terhadap buku bacaan.[15]

Membaca permulaan merupakan tahapan proses belajar membaca bagi siswa kelas awal. Menurut Darmiyati Zuhdi dan Budiasih, "kemampuan membaca yang diperoleh pada membaca permulaan akan sangat berpengaruh terhadap kemampuan membaca lanjut." Sebagai kemampuan yang mendasari kemampuan berikutnya maka kemampuan membaca permulaan benar-benar memerlukan perhatian guru, membaca permulaan

---

[14] Samsu Somadoyo, *Strategi dan Teknik Pembelajaran Membaca* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2011), h. 47

[15] Agus Supriatna, *Pendidikan Ketrampilan Berbahasa* (Jakarta: Direktorak Jenderal Pembinaan Kelembagaan Agama Islam Departemen Agama Islam: 2001) , h. 99-100

merupakan pondasi bagi pengajaran selanjutnya. Sebagai pondasi haruslah kuat dan kokoh, oleh karena itu harus dilayani dan dilaksanakan secara berdaya guna dan sungguh-sungguh. Kesabaran dan ketelitian sangat diperlukan dalam melatih dan membimbing serta mengarahkan siswa demi tercapainya tujuan yang diharapkan.

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

Contohnya adalah sebagai berikut: [16]

[16] Arifah Wardhani, *Keefektifan Media Kartu kata Bergambar dalam Pembelajaran Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 SDN Kradegan Bayan Purworejo Tahun Pelajaran 2011/2012*, Skripsi sarjana Pendidikan (Yogyakarta: UNY Yogyakarta, 2012), h. 21

1) Huruf “a” dibaca “a”
2) “b” dibaca “be”, misal “becak”
3) “c” dibaca “ce”, misal “ceret”
4) Suku kata “ba” dibaca “ba” bukan “bea”
5) “bu” dibaca “bu” bukan “beu”
6) Kata “baju” dibaca “baju” bukan “beajeu”
7) “batu” dibaca “batu” bukan “beateu”
8) Kalimat “itu buku” dibaca “itu buku” bukan “iteu bekeu”
9) “Itu Budi” dibaca “itu Budi” bukan “iteu beudei”

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan membaca permulaan adalah kesanggupan siswa membaca dengan lafal dan intonasi yang jelas, benar dan wajar serta memperhatikan tanda baca.

Jadi kemampuan membaca permulaan yaitu kapasitas seseorang menerjemahkan simbol tulis (huruf) ke dalam kata-kata lisan hanya saja belum sampai pada tingkat pemahaman secara komplek.

b. Manfaat Membaca

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi menuntut terciptanya masyarakat yang gemar belajar. Proses belajar yang efektif antara lain dilakukan melalui membaca. Masyarakat yang gemar membaca memperoleh pengetahuan dan wawasan baru yang

semakin meningkatkan kecerdasaanya sehingga mereka lebih mampu menjawab tantangan hidup pada masa-masa mendatang.

> Burns dalam Farida mengemukakan bahwa kemampuan membaca merupakan sesuatu yang vital dalam suatu masyarakat terpelajar. Namun, anak-anak yang tidak memahami pentingnya belajar membaca tidak akan termotivasi untuk belajar. Belajar membaca merupakan usaha yang terus menerus, dan anak-anak yang melihat tingginya nilai membaca dalam kegiatan pribadinya akan lebih giat belajar dibandingkan dengan anak-anak yang tidak menemukan keuntungan dari kegiatan membaca.[17]

Membaca merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang sangat penting di samping tiga keterampilan berbahasa lainnya. Mary Leonhardt menyatakan ada beberapa alasan mengapa kita perlu menumbuhkan cinta membaca pada anak. Alasan-alasan tersebut adalah: [18]

1) Anak yang senang membaca akan membaca dengan baik, sebagian besar waktunya digunakan untuk membaca.
2) Anak-anak yang gemar membaca akan mempunyai 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.

---

[17] Farida Rahim, *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar* (Jakarta:PT Bumi Aksara, 2008), h. 1

[18] Nurbiana Dhieni dkk, *Metode Pengembangan Bahasa*, (Jakarta: Pusat Penerbitan Universitas Terbuka, 2005)., h. 5.4

4) Kegemaran membaca akan memberikan beragam perspekif kepada anak.
5) Membaca dapat membantu anak-anak untuk memiliki rasa kasih sayang.
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 berpikir kreatif dalam diri mereka.

Oleh karena itu program pembelajaran membaca perlu disajikan. Selain itu dilakukan di sekolah, ada baiknya jika setiap hari orang tua setiap hari selalu meluangkan waktu untuk mengajari membaca dengan membacakan buku atau memperkenalkan kata-kata dengan suara yang cukup keras tapi tetap dengan nada-nada intonasi yang lembut kepada anak. Ketika orang tua membacakan bukubuku cerita, anak-anak akan belajar melihat dari huruf-huruf yang tercetak dalam buku dan berkaitan dengan kata-kata dalam kosakata bahasa lisan. Setiap anak dibacakan cerita atau memperlihatkan kata-kata sebenarnya itu sedang mengirimkan pesan yang menyenangkan ke otak anak. Oleh karena itu, tidak mengherankan jika banyak penelitian yang mengungkapkan fakta bahwa membacakan buku kepada anak-anak yang masih kecil berdampak sangat positif bagi perkembangan otaknya.

Penelitian juga mengungkapkan bahwa anak-anak cepat sekali belajar dan senang belajar. Semua anak dalam masa tumbuh kembangnya ingin menyerap informasi apa saja yang ada di sekeliling mereka.

Membaca adalah salah satu cara untuk mendapatkannya. Dengan mengajari anak membaca, artinya orang tua menumbuhkan minat membaca sejak dini. kebiasaan membaca akan memperkaya wawasan anak yang bermuara pada jati diri manusia yang lebih berkualitas. Semakin dini seorang anak belajar membaca, maka akan memupuk kebiasaan kecintaannya pada kegiatan membaca.[19]

c. Tujuan Membaca

Membaca hendaknya mempunyai tujuan, karena seseorang yang membaca dengan suatu tujuan, cenderung lebih memahami dibandingkan dengan orang yang tidak mempunyai tujuan. Dalam kegiatan membaca di kelas, guru seharusnya menyusun tujuan membaca dengan menyediakan tujuan khusus yang sesuai atau dengan membantu mereka menyusun tujuan membaca siswa itu sendiri. Tujuan membaca mencakup:

1) Kesenangan;
2) Menyempurnakan membaca nyaring;
3) Menggunakan strategi tertentu;

[19] Maimunah Hasan, *Pendidikan Anak Usia Dini* (Jogjakarta: Diva Press, 2011), h. 323

4) Memperbaharui pengetahuannya tentang suatu topik;
5) Mengaitkan informasi baru dengan informasi yang telah diketahuinya;
6) Memperoleh informasi untuk laporan lisan atau tertulis;
7) Mengkonfirmasi atau menolak prediksi;
8) Menampilkan suatu eksperimen atau mengaplikasikan informasi yang diperoleh dari suatu teks dalam beberapa cara lain dan mempelajari tentang struktur teks;
9) Menjawab pertanyaan-pertanyaan yang spesifik.[20]

d. Faktor-faktor yang Mempengaruhi terhadap Kemampuan Membaca Permulaan

Banyak faktor yang mempengaruhi kemampuan membaca, baik membaca permulaan maupun membaca lanjut (membaca pemahaman). Factor-faktor yang mempengaruhi membaca permulaan menurut Lamb dan Arnold ialah factor fisiologis, intelektual, lingkungan, dan psikologis.[21]

1) Faktor Fisiologis

Faktor fisiologis mencakup kesehatan fisik, pertimbangan neurologis, dan jenis kelamin. Kelelahan juga merupakan kondisi yang tidak menguntungkan bagi anak untuk belajar, khususnya belajar membaca. Beberapa ahli

[20] Farida Rahim, *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar* (Jakarta:PT Bumi Aksara, 2008), h. 11-12

[21] Nesthi Ari Astuti, *Penggunaan Media Kartu Huruf untuk Peningkatan Kemampuan Membaca Huruf Hijaiyah di TPQ Miftahul Ulum Kabundelan Kecamatan Batang*, Skripsi Sarjana Pendidikan (Pekalongan: Perpustakaan STAIN Pekalongan, 2012), h. 16-30

mengemukakan bahwa keterbatasan neurologis (misalnya berbagai cacat otak) dan kekurangmatangan secara fisik merupakan salah satu factor yang dapat menyebabkan anak gagal dalam meningkatkan kemampuan membaca mereka.

Gangguan pada alat bicara, alat pendengaran, dan alat penglihatan bisa memperlambat kemajuan belajar anak. Analisis bunyi, misalnya, mungkin sukar bagi anak yang mempunyai masalah pada alat bicara dan alat pendengaran. Guru harus waspada terhadap terhadap beberapa kebiasaan anak yang sering menggosok-gosok matanya. Dengan kata lain guru harus menyarankan orangtua untuk membawa anak kepada yang lebih ahli.

2) Factor Intelektual

Istilah intelegensi didefinisikan oleh Heinz sebagai suatu kegiatan berpikir yang terdiri dari pemahaman yang esensial tentang situasi yang diberikan dan meresponnya secara tepat. Terkait penjelasan Heinz diatas, Wechster mengemukakan bahwa intelegensi ialah kemampuan global individu untuk bertindak sesuai dengan tujuan, berpikir rasional, dan berbuat secara efektif untuk lingkungan.

Penelitian Ehansky dan Muehl dan Forrell yang dikutip oleh Harris dan Sipay menunjukkan bahwa secara umum ada hubungan positif (tetapi rendah) antara kecerdasan yang

diindikasikan oleh IQ dengan rata-rata peningkatan remedial membaca. Pendapat ini sesuai yang dikemukakan oleh Rubin bahwa banyak hasil penelitian memperlihatkan tidak semua siswa yang mempunyai intelegensi tinggi menjadi pembaca yang baik.

Secara umum, intelegensi anak tidak sepenuhnya mempengaruhi berhasil atau tidaknya anak dalam membaca permulaan. Factor metode mengajar guru, prosedur, dan kemampuan guru juga turut mempengaruhi kemampuan membaca permulaan anak.

3) Faktor Lingkungan

Faktor lingkungan juga mempengaruhi kemajuan kemampuan membaca siswa. Faktor lingkungan itu mencakup:

a) Latar belakang dan pengalaman anak dirumah

Lingkungan dapat membentuk pribadi, sikap, nilai, dan kemampuan bahasa anak. Kondisi dirumah mempengaruhi pribadi dan penyesuaian diri anak dalam masyarakat. Kondisi itu pada gilirannya dapat membantu anak, dan dapat juga menghalangi anak belajar membaca. Anak yang tinggal di dalam rumah tangga yang harmonis, rumah yang penuh cinta kasih , yang orang tua memahami anak-anaknya, dan mempersiapkan mereka dengan rasa

harga diri yang tinggi, tidak akan menemukan kendala yang berarti dalam membaca.

Rubin mengemukakan bahwa orang tua yang hangat, demokratis, bisa mengarahkan anak-anak mereka pada kegiatan yang berorientasi pendidikan, suka menantang anak untuk berpikir, dan suka mendorong anak untuk mandiri merupakan orang tua yang mempunyai sikap yang dibutuhkan anak sebagai persiapan yang baik untuk belajar di sekolah. Kualitas dan luasnya pengalaman anak di rumah juga penting bagi kemajuan belajar membaca. Membaca seharusnya merupakan suatu kegiatan yang bermakna. Pengalaman masa lalu anak-anak memungkinkan anak-anak untuk lebih memahami apa yang mereka baca.

4) Faktor Sosial Ekonomi

Factor sosial ekonomi, orang tua, dan lingkungan tetangga merupakan factor yng membentuk lingkungan rumah siswa. Beberapa penelitian memperlihatkan bahwa sosioekonomi siswa mempengaruhi kemampuan verbal siswa. Semakin tinggi status sosial ekonomi siswa semakin tinggi kemampuan verbal siswa. Anak-anak yang mendapat contoh bahasa yang baik dari orang dewasa dan orang tua yang berbicara dan mendorong anak-anak mereka berbicara akan

mendukung perkembangan bahasa dan intelegensi anak. Begitu juga dengan kemampuan membaca anak yang berasal dari rumah yang memberikan banyak kesempatan membaca, dalam lingkungan yang penuh dengan bahan bacaan yang beragam akan mempunyai kemampuan membaca yang tinggi.

5) Faktor Psikologis

Factor lain juga mempengaruhi kemajuan kemampuan membaca anak adalah factor psikologis. Factor ini mencakup (a) motivasi, (b) minat, dan (c) kematangan sosial, emosi, dan penyesuaian diri.

a) Motivasi

Motivasi adalah factor kunci dalam belajar. Eanes mengemukakan bahwa kunci motivasi itu sederhana, tetapi tidak mudah untuk mencapainya. Kuncinya adalah guru harus mendemonstrasikan kepada siswa praktik pengajaran yang relevan dengan minat dan pengalaman anak sehingga anak memahami belajar itu sebagai suatu kebutuhan.

Tindakan membaca bersumber dari kognitif. Ahli psikologi pendidikan seperti Bloom dan Piaget menjelaskan bahwa pemahaman, interpretasi, dan asimilasi merupakan dimensi hierarki kognitif.

Namun, semua aspek kognitif tersebut bersumber dari aspek afektif seperti minat, rasa percaya diri,

pengontrolan perasaan negative, serta penundaan dan kemajuan untuk mengambil resiko.

b) Minat

Minat baca adalah keinginan yang kuat disertai usaha-usaha seseorang untuk membaca. Orang yang mempunyai minat membaca yang kuat akan diwujudkannya dalam kesediaannya untuk medapat bahan bacaan dan kemudian membacanya atas kesadarannya sendiri.

Frymeir dalam Crawley dan Mountain berpendapat bahwa seorang guru harus berusaha memotivasi siswanya. Siswa yang mempunyai motivasi yang tinggi terhadap membaca, akan mempunyai minat yang tinggi pula terhadap kegiatan membaca.

c) Kematangan sosio dan emosi serta penyesuaian diri

Ada dua aspek kematangan emosi dan sosial yaitu;

1) Stabilitas emosi; seorang siswa harus mempunyai pengontrolan emosi pada tingkat tertentu. Anak-anak yang mudah marah, menangis, dan bereaksi secara berlebihan ketika mereka tidak mendapat sesuatu, atau menarik diri, atau mendongkol akan mendapat kesulitan dalam pelajaran membaca. Sebaliknya, anak-anak yang lebih mudah mengontrol emosinya, akan lebih mudah

mengontrol emosinya, akan lebih mudah memusatkan perhatiannya pada teks yang dibacanya. Pemusatan perhatian pada bahan bacaan memungkinkan kemajuan kemampuan anak-anak dalam memahami bacaan akan meningkat.

2) Kepercayaan diri; percaya diri sangat dibutuhkan anak-anak. Anak-anak yang kurang percaya diri di dalam kelas, tidak akan bisa mengerjakan tugas yang diberikan kepadanya walaupun tugas itu sesuai dengan kemampuannya. Mereka sangat bergantung kepada orang lain sehingga tidak bisa mengikuti kegiatan mandiri dan selalu meminta untuk diperhatikan guru.

e. Membaca Anak Usia Dini

1) Belajar di usia dini

Anak usia dini berada pada masa golden age, mempunyai keinginan belajar yang luar biasa. Karena anak senang belajar apa saja, maka ia pun senang belajar membaca. Para ahli yang mendukung pembelajaran membaca sejak dini mempunyai beberapa alasan mengapa program pembelajaran bisa dilakukan sedini mungkin, bahkan bisa dilakukan pada bayi yang baru lahir. Hal ini karena masa ini merupakan periode brain growth spurt. Otak merupakan organ tubuh yang berfungsi sebagai pusat control dan kendali atas semua system

di dalam tubuh. Pusat kecerdasan atau pusat kemampuan berpikir ini mulai dibentuk selang beberapa saat setelah terjadinya proses peleburan inti sel telur dan inti sel sperma. Proses pertumbuhan otak berjalan sesuai dengan pertumbuhan badan. Ketika seorang anak berusia 5 tahun, pertumbuhan otaknya sudah 80% sempurna. Saat usia 6 tahun, proses pertumbuhan otaknya bisa dikatakan sudah sempurna.

2) Belajar dalam suasana menyenangkan

Memberikan pelajaran pada anak tidak ada kurikulum tertentu, tidak ada ikatan, serta tidak ada target. Memberikan pelajaran membaca kepada anak masih dalam taraf pemberian stimulasi. Oleh karena itu, kegembiraan dan suasana yang menyenangkan adalah kunci keberhasilan kegiatan belajar membaca. Jadi, guru dan orang tua harus menciptakan suasana yang membuat nyaman dan senang anak. Suasana hati orang tua dan guru juga harus dalam suasana yang nyaman. Suasana yang nyaman akan menumbuhkan semangat anak belajar. Perlu diketahui bahwa sebenarnya anak-anak sangat senang belajar dan mereka melakukannya dengan cepat. Memilih ruangan yang tepat juga menjadi bahan pertimbangan. Jangan menggunakan ruangan yang terdapat banyak benda-benda yang dapat memecah konsentrasi anak. Perlu diketahui bahwa

belajar membaca pada anak berarti menstimulai perkembangan visualisasinya.

3) Membaca dan bermain

Usia anak adalah usia bermain, sehingga belajar pun juga harus dalam bentuk permainan. Bahkan, tidak hanya permainan pada umumnya karena kegiatan sehari-hari pun bisa dipakai sebagai arena belajar membaca bagi si kecil.

Seorang anak akan belajar dengan lebih semangat bila ia merasa senang. Oleh karena itu, orang tua dan guru hendaknya selalu mencari cara yang kreatif untuk mengajari si kecil dan dalam suasana yang membuat si kecil merasa senang. Salah satunya dengan permainan, misalnya mencari kata, mewarnai kata, puzzle kata, kata kembar, papan pesan, menyusun kata.

Kebiasan membaca yang tumbuh sejak kecil, selain baik untuk perkembangan otaknya, juga membuat anak bisa bisa lebih berpikir rasional dan lebih mampu mengendalikan diri. Intinya adalah kebiasaan membaca sejak kecil akan memperkaya wawasan anak yang bermuara pada jati diri manusia yang lebih berkualitas. Semakin dini seorang anak belajar membaca, maka akan memupuk kebiasaan dan kecintaannya pada kegiatan membaca.

Beberapa penelitian menyebutkan beberapa alasan anak harus diajarkan membaca sejak usia dini:[22]

a) Hiperaktivitas seorang anak atau balita usia prasekolah ternyata diakibatkan oleh kehausan akan pengetahuan.
b) Kemampuan anak usia prasekolah untuk menyerap informasi tidak akan pernah terulang lagi.
c) Lebih mudah mengajar membaca pada anak usia pra sekolah dari pada di usia yang lebih tinggi.
d) Anak-anak yang diajarkan membaca pada usia sangat muda, akan menyerap lebih banyak infomasi.

f. Metode-metode dalam Pembelajaran Membaca Permulaan

Menurut Akhadiah dalam Darmiyati Zuhdi dan Budiasih menjelaskan bahwa dalam pembelajaran membaca permulaan, ada beberapa metode yang dapat digunakan antara lain:

1) Metode abjad dan Metode bunyi

Dalam penerapannya, kedua model tersebut sering menggunakan kata lepas. Misalnya:

a) Metode abjad (dalam mengucapkan huruf-hurufnya sesuai dengan abjad "a", "be", "ce", "de", dan seterusnya). Contoh "bo – bo" dibaca "bobo".
b) Metode bunyi (dalam mengucapkan huruf-hurufnya sesuai dengan bunyinya "a", "beh", "ceh", "deh", dan seterusnya).

[22] Maimunah Hasan, *Pendidikan Anak Usia Dini* (Jogjakarta: Diva Press, 2011)., h. 309-342

Contoh “beh – o – bo – beh – o – bo” dibaca “bobo”

Perbedaan antara metode abjad dan metode bunyi terletak pada pengucapan huruf.

2) Metode kupas rangkai suku kata dan Metode kata lembaga

Kedua metode ini dalam penerapannya menggunakan cara mengurai dan merangkaikan.

a) Metode kupas rangkai suku kata, penerapannya guru menggunakan langkah-langkah sebagai berikut:

1) Guru mengenalkan huruf kepada siswa.
2) Merangkaikan suku kata menjadi huruf.
3) Menggabungkan huruf menjadi suku kata.

Misalnya: “ma – ta” = “m – a – t – a” = “ma – ta”

b) Metode kata lembaga, penerapannya menggunakan langkah-langkah sebagai berikut:

1) Membaca kata yang sudah dikenal siswa.
2) Menguraikan huruf menjadi suku kata.
3) Menguraikan suku kata menjadi huruf.
4) Mengabungkan huruf menjadi suku kata.
5) Menggabungkan suku kata menjadi kata.

Misalnya: “bola” = “bo – la” = “b – o – l – a” = “bo – la” = “bola”

3) Metode global

Dalam penerapannya menggunakan langkah-langkah sebagai berikut:

a) Mengkaji salah satu suku kata.

b) Menguraikan huruf menjadi suku kata.

c) Menguraikan suku kata menjadi huruf.

d) Menggabungkan huruf menjadi suku kata.

e) Merangkaikan kata menjadi suku kata.

f) Merangkaikan kata menjadi kalimat.

Misalnya:

andi bermain catur

bermain

ber – ma – in

b – e – r – m – a – i – n

bermain

andi bermain catur

4) Metode SAS (Struktural Analitik Sintetik)

Menurut Momo dalam Darmiyati Zuhdi dan Budiasih, dalam pelaksanaannya, metode ini dibagi dalam dua tahap yakni:

a) Tanpa buku.

b) Menggunakan buku.

Pada tahap tanpa buku, pembelajarannya dilaksanakan dengan cara sebagai berikut:

a) Merekam bahasa siswa. Bahasa yang digunakan oleh siswa dalam percakapan, direkam untuk digunakan sebagai bahan bacaan.
b) Menampilkan gambar sambil bercerita. Guru memperlihatkan gambar kepada siswa, sambil bercerita sesuai gambar tersebut.

   Misalnya:

   ini budi

   budi duduk di kursi

   budi sedang belajar menulis

   Kalimat tersebut ditulis di papan tulis dan digunakan sebagai bahan cerita.
c) Membaca gambar. Misalnya: guru memperlihatkan gambar seorang ibu yang sedang memegang sapu, sambil mengucapkan kalimat “ini ibu ani.”
d) Membaca gambar dengan kartu kalimat. Setelah siswa dapat membaca tulisan di bawah gambar, guru menempatkan kartu kalimat di bawah gambar. Untuk memudahkan pelaksanaan dapat digunakan media berupa papan flannel, kartu, kalimat, kartu kata, kartu huruf dan kartu gambar.

Dengan menggunakan media tersebut untuk menguraikan dan menggabungkan akan lebih mudah.

1) Membaca kalimat secara strukutural (S)

   Setelah siswa dapat membaca tulisan di bawah gambar, gambar dikurangi sehingga siswa dapat membaca tanpa dibantu dengan gambar. Dengan dihilangkannya gambar maka yang dibaca siswa adalah kalimat (tulisan).

   Misalnya:

   ini bola

   ini bola budi

   ini bola amir

2) Proses analitik (A)

   Sesudah siswa dapat membaca kalimat, mulailah menganalisis kalimat menjadi kata, kata menjadi suku kata, suku kata menjadi huruf.

   Misalnya:

   ini bola

   ini – bola

   i – ni – bo – la

   i – n – i – b – o – l – a

3) Proses sintetik (S)

Setelah siswa mengenal huruf-huruf dalam kalimat, huruf itu dirangkai lagi menjadi suku kata, suku kata menjadi kata, kata menjadi kalimat seperti semula.

Misalnya:

i – n – i – b – o – l – a

i – ni – bo – la

ini – bola

ini bola

Secara utuh proses SAS tersebut sebagai berikut:

ini bola

ini – bola

i – ni – bo – la

i – n – i – b – o – l – a

i – ni – bo – la

ini – bola

ini bola

Menurut Darmiyati Zuhdi dan Budiasih materi yang diajarkan dalam membaca permulaan adalah:

1) Lafal dan intonasi kata dan kalimat sederhana.
2) Huruf-huruf yang banyak digunakan dalam kata dan kalimat sederhana yang sudah dikenal siswa (huruf-huruf diperkenalkan secara bertahap sampai dengan 14 huruf).

a) a, i, m dan n, misalnya kata: ini, mama, kalimat: ini mama
b) u, l, b, misalnya kata: ibu, lala, kalimat: ibu lala
c) e, t, p, misalnya kata: itu, pita, ema, kalimat: itu pita ema
d) o, d, misalnya kata: itu, bola, didi, kalimat: itu bola didi
e) k, s misalnya kata: kuda, papa, satu, kalimat: kuda papa satu

3) Kata-kata baru yang bermakna (menggunakan huruf-huruf yang sudah dikenal), misalnya: toko, ubi, boneka, mata, tamu.
4) Lafal dan intonasi kata yang sudah dikenal dan kata baru.
5) Puisi yang sesuai dengan tingkat kemampuan dan usia siswa.
6) Bacaan lebih kurang 10 kalimat (dibaca dengan lafal dan intonasi yang wajar).[23]

Berdasarkan metode-metode membaca permulaan di atas, peneliti akan mengunakan salah satu metode SAS (Struktural Analitik Sintetik) yang dilaksanakan dengan cara membaca gambar dengan kartu kalimat, yang dalam hal ini menggunakan media permainan kartu kembar.

2. Permainan Kartu Kembar

a. Pengertian

Dunia anak adalah dunia bermain. Oleh karena itu, dalam mendidik pun semua masih melalui bermain, baik itu sarana maupun prasarana. Usia dini merupakan usia dimana anak

[23] Arifah Wardhani, *Keefektifan Media Kartu kata Bergambar dalam Pembelajaran Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 SDN Kradegan Bayan Purworejo Tahun Pelajaran 2011/2012*, Skripsi sarjana Pendidikan (Yogyakarta: UNY Yogyakarta, 2012).,h. 24-29

mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat, sehingga disebut sebagai usia emas (*golden age*). Makanan yang bergizi yang seimbang serta stimulasi yang intensif sangat dibutuhkan untuk pertumbuhan dan perkembangan tersebut. Pada masa ini anak berkembang dalam semua aspek, baik kognitif, afektif dan psikomotik. Oleh karena itu diperlukan stimulasi stimulasi yang mampu mengoptimalkan seluruh aspek tersebut. Salah satu alat atau sarana menstimulasinya adalah dengan mainan atau permainan.

Permainan (play) adalah suatu kegiatan menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri.[24] Sesuai dengan pendapat Romlah, permainan merupakan cara belajar yang menyenangkan karena dengan bermain anak-anak belajar sesuatu tanpa mempelajarinya. Apa yang dipelajarinya ini disimpan dalam pikirannya dan akan dipadukan menjadi satu kesatuan dengan pengalaman-pengalaman lain yang kadang tanpa disadari.[25]

Menurut Montololu manfaat sikap senang bermain bagi anak usia dini adalah sebagai berikut:[26]

1) Bermain memicu kreatifitas anak,
2) Bermain bermanfaat mencerdaskan otak anak,
3) Bermain bermanfaat menanggulangi konflik bagi anak,

---

[24] Santrock, *Perkembangan Masa Hidup,* (Jakarta:Erlangga, 2006), h. 273

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

[26] Montolalu, *Bermain dan Permainan Anak,* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2005), h. 1.15

4) Bermain bermanfaat untuk melatih empati,
5) Bermain bermanfaat mengasah panca indera,
6) Bermain itu melakukan penemuan.

Salah satu permainan untuk mengembangkan kemampuan membaca permulaan anak adalah melalui permainan kartu kembar.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia kartu adalah kertas tebal berbentuk persegi panjang, kembar adalah sama rupanya atau berpasangan. Kartu kembar adalah sebuah permainan yang terbuat dari kartu, dimana tiap kartu memiliki kartu kembaran lainnya (dua kartu).

b. Langkah-langkah Membuat dan Bermain Kartu Kembar

1) Langkah-langkah Membuat Kartu Kembar:
   a) Gunting karton menyerupai kartu sebanyak 20 kartu.
   b) Setiap kartu berisi gambar dan kata
   c) Pastikan kartu kartu berisi gambar dan kata tersebut ganda.
2) Langkah-langkah Bermain Kartu Kembar
   a) Berikan kartu pada setiap anak.
   b) Masing-masing anak memiliki satu kartu.
   c) Setiap anak harus mencari pasangan dari kartu tersebut.
   d) Tiup peluit sebagai tanda permainan dimulai.
   e) Setelah bertemu dengan pasangan kartunya tersebut anak harus berteriak “KEMBAR”.

f) Pendidik memerintahkan anak untuk menyebutkan kata dan gambar dengan bersama-sama mengangkat kartu tersebut dengan pasangannya.

g) Setelah batas waktu bermain habis, pendidik meniup peluit sebagai tanda permainan selesai.

h) Diskusikan kartu-kartu yang bertemu dengan kembarannya.

i) Kartu yang kembar adalah kartu yang memiliki gambar dan kata yang sama.

j) Jika kartu tidak berisi gambar dan kata yang sama, berarti bukan kembar.[27]



Kartu kembar dengan tema binatang

[27] Rofi La Ontong, *Kitab Game Khusus PAUD,* (Jogjakarta:divapress, 2013), h. 165-166

3) Kelebihan

Kelebihan dari permainan kartu kembar adalah sebagai berikut:[28]

a) Permainan ini mengasah daya ingat anak, yaitu daya ingat akan gambar dan tulisan yang tertera pada kartu.
b) Mudah untuk mendapatkan kartu kembar, bisa membeli di toko atau membuat sendiri.
c) Anak-anak akan lebih tertarik, karena terdapat gambar-gambar yang beragam.

4) Kekurangan

Kekurangan dari permainan kartu kembar adalah sebagai berikut:[29]

a) Diperlukan bimbingan dari pendidik untuk melakukan permainan.
b) Waktu yang tersedia perlu dibatasi, jangan sampai anak tidak konsentrasi saat permainan.

3. Efektifitas Permainan Kartu Kembar terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Anak

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi menuntut terciptanya masyarakat yang gemar belajar. Proses belajar yang efektif antara lain dilakukan melalui membaca. Masyarakat yang gemar

[28] https://jeniuscaraalkitab.com/2012/10/16/membuat-kartu-kembar. Tanggal 31 Maret 2018

[29] https://ilmu-pendidikan-berbagi.blogspot.com/2016/04/model-pembelajaran -kartu-berpasangan. Tanggal 1 April 2018

membaca memperoleh pengetahuan dan wawasan baru yang semakin meningkatkan kecerdasaanya sehingga mereka lebih mampu menjawab tantangan hidup pada masa-masa mendatang.

Membaca permulaan merupakan tahapan proses belajar membaca bagi siswa kelas awal.

> Menurut Darmiyati Zuhdi dan Budiasih, "kemampuan membaca yang diperoleh pada membaca permulaan akan sangat berpengaruh terhadap kemampuan membaca lanjut."

Sebagai kemampuan yang mendasari kemampuan berikutnya maka kemampuan membaca permulaan benar-benar memerlukan perhatian guru, membaca permulaan merupakan pondasi bagi pengajaran selanjutnya. Sebagai pondasi haruslah kuat dan kokoh, oleh karena itu harus dilayani dan dilaksanakan secara berdaya guna dan sungguh-sungguh. Anak usia dini berada pada masa golden age, mempunyai keinginan belajar yang luar biasa. Karena anak senang belajar apa saja, maka ia pun senang belajar membaca. Memberikan pelajaran membaca kepada anak masih dalam taraf pemberian stimulasi. Oleh karena itu, kegembiraan dan suasana yang menyenangkan adalah kunci keberhasilan kegiatan belajar membaca. Jadi, guru dan orang tua harus menciptakan suasana yang membuat nyaman dan senang anak. Suasana hati orang tua dan guru juga harus dalam suasana yang nyaman. Suasana yang nyaman akan menumbuhkan semangat anak belajar. Perlu diketahui bahwa

sebenarnya anak-anak sangat senang belajar dan mereka melakukannya dengan cepat.

Usia anak adalah usia bermain, sehingga belajar pun juga harus dalam bentuk permainan. Untuk mencapai tujuan dari sebuah permainan, dibutuhkan media penunjang yang disebut dengan alat peraga. Alat peraga sangat berguna untuk membantu mengembangkan kemampuan yang dimiliki anak dalam kegiatan belajar mengajar sesuai dengan program yang telah ditetapkan. Pendidik dituntut untuk menyediakan sarana berupa alat peraga atau alat permainan yang dapat menarik minat anak sehingga dapat menunjang perkembangan peserta didik. Salah satu metode dalam pembelajaran membaca permulaan adalah membaca gambar dengan kartu kalimat, dengan media berupa papan flannel, kartu, kalimat, kartu kata, kartu huruf dan kartu gambar. Yang dalam penelitian ini penulis akan menggunakan media kartu kembar. Kartu kembar adalah kartu yang memiliki pasangan gambar dan kata sama, melalui permainan kartu kembar secara tidak langsung anak sedang belajar membaca.

Dalam penelitian ini peneliti akan menggunakan tiga indikator berdasarkan Permendiknas no. 137 dan Permendiknas No. 146 pada bagian Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) pada aspek perkembangan bahasa poin Keaksaraan diantaranya : Belajar suku kata, pengenalan kata dan mencocokkan kata dengan gambar.

B. Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian yang dilakukan penulis relevan dengan penelitian yang pernah dilakukan oleh Yusniwati dengan judul penelitian Penggunaan metode cantol roudhoh untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca pada Anak. Hasil penelitian kemampuan membaca permulaan yang dilakukan selama 2 siklus, sebelum dilakukan penelitian nilai rata-rata anak adalah 43,80%, pada siklus 1 membaca permulaan anak meningkat setelah dilakukan pembelajaran dengan menggunakan metode cantol roudhoh nilai rata-rata mencapai 69,04%, siklus 2 mengalami peningkatan juga setelah dilakukan pembelajaran dengan menggunakan metode cantol roudhoh nilai rata-rata menjadi 84,28%.

Selain itu, penelitian penulis juga relevan dengan penelitian yang pernah dilakukan oleh Tiwik Wahyuningsih, dengan judul penelitian Penggunaan Kartu Kata Bergambar untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca pada Anak Usia Dini di RA Uswatun Hasanah Trenten Candimulyo Kabupaten Magelang. Data yang diperoleh yaitu kenaikan kemampuan membaca dengan kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB) dari pra siklus, siklus 1, siklus II naik sebesar 33,33%, kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) hasilnya menurun 9,09%, kriteria Mulai Berkembang (MB) menurun sebesar 18,18% dan kriteria Belum Berkembang (BB) menurun sebesar 6,06% . Dapat disimpulkan bahwa media kartu kata bergambar dapat meningkatkan kemampuan membaca

anak usia dini TK Uswatun Hasanah di Trenten Candimulyo Kabupaten Magelang Tahun Ajaran 2013/2014.

Berdasarkan kedua penelitian diatas, terdapat perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan penulis diantaranya metodologi penelitian yang menggunakan metodologi penelitian tindakan kelas, sementara metodologi yang akan digunakan peneliti menggunakan metodologi eksperimen kuantitatif. Perbedaan lainnya adalah objek dan tempat penelitian.

C. Kerangka Berpikir

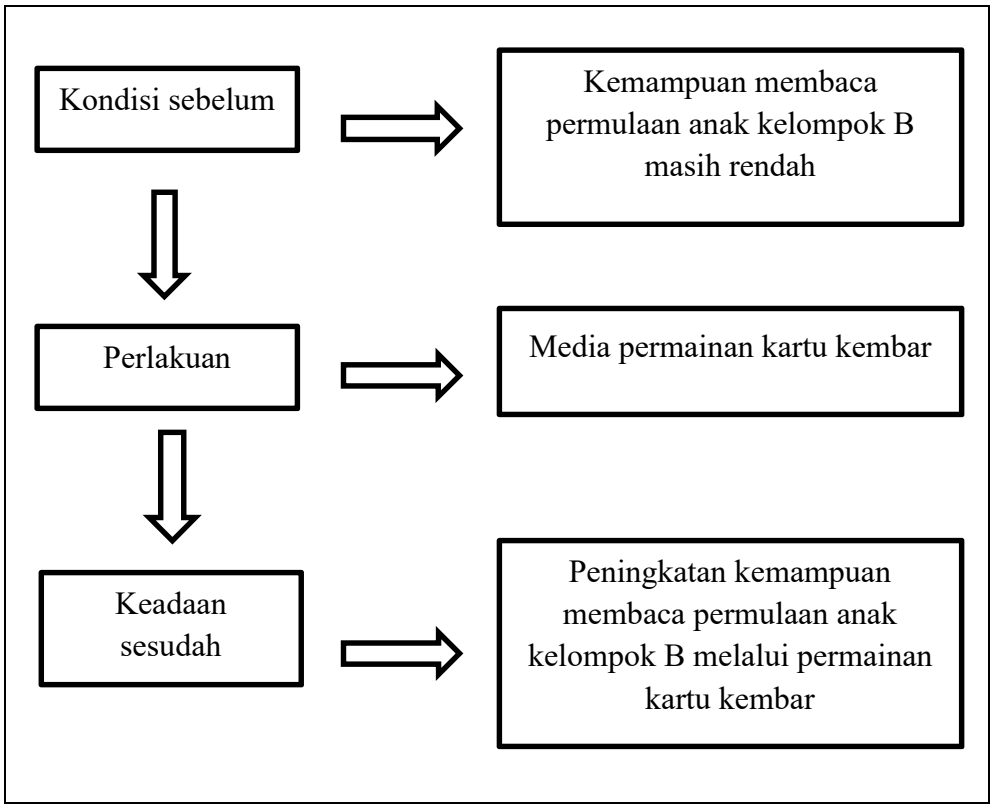
Kemampuan membaca permulaan adalah kemampuan anak dalam mengenal huruf dan lambang bunyi huruf, kemampuan menyebutkan fonem dan kemapuan membaca kata. Pada penelitian ini yang diuji hanya kemampuan anak dalam membaca kata.

Stimulasi kemampuan membaca permulaan ini bisa dilakukan dengan maksimal sesuai dengan karakteristik dan prinsip pembelajaran anak usia dini apabila menggunakan media dan cara yang tepat. Salah satu media yang sesuai dengan karakteristik dan prinsip pembelajaran anak usia dini tersebut adalah media kartu kembar yang akan digunakan dalam penelitian ini "Efektifitas Permainan Kartu Kembar Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan pada Anak Kelompok B di RA Al-Fatih Desa Damarguna Kecamatan Ciledug Kabupaten Cirebon".

Berikut bagan kerangka berpikir penelitian:

Tabel 2.1

Desain Kerangka Berpikir Penelitian



D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian menurut Nasution (2000) adalah dugaan tentang apa yang kita amati dalam upaya untuk memahaminya. Hipotesis dalam penelitian ini disusun sebagai berikut:

Ha = Hipotesis Alternatif > terdapat efektifitas permainan kartu kembar terhadap kemampuan membaca permulaan anak kelompok B di RA Al-Fatih Desa Damarguna Kecamatan Ciledug Kabupaten Cirebon.

Ho = Hipotesis Nihil > tidak terdapat efektifitas permainan kartu kembar terhadap kemampuan membaca permulaan anak kelompok B di RA Al-Fatih Desa Damarguna Kecamatan Ciledug Kabupaten Cirebon.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Desain Penelitian

1. Metode Penelitian

Secara umum, pengertian metode penelitian (research method) adalah suatu metode atau cara tertentu yang dipilih secara spesifik untuk memecahkan masalah yang diajukan dalam sebuah penelitian. Sebenarnya banyak cara atau metode yang dilakukan untuk melakukan sebuah penelitian, namun untuk memenuhi syarat parsimony (cara yang paling efisien dalam sebuah penelitian) untuk mengatasi kendala-kendala yang dilakukan peneliti namun masih tetap dijaga ciri khas penelitian yaitu adanya karakter keilmiahan, serta validitas dan reliabilitas, maka metode penelitian tertentu harus dipilih dan diterapkan secara spesifik. Cara atau metode dapat menjelaskan bagaimana penelitian itu dilakukan, bagaimana data itu diperoleh, dengan metode statistik khusus apa data dianalisis, bagaimana menguji suatu hipotesis penelitian, dan kalau menggunakan metode elektik (metode gabungan terbaik dari beberapa metode penelitian), maka bagaimana penelitian secara spesifik dilakukan.[30]

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen. Menurut Sugiyono "penelitian eksperimen

[30] Meaning According Text to Ekpert , *Pengertian Metode dan Metodologi Penelitian*, (Diunduh dari http://meaningaccordingtoexperts.blogspot.co.id/2017/04/pengertian-metode-dan-metodologi.html, pada hari minggu, 01/04/2018 pukul 8.48)

adalah penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang dikendalikan".[31]

Beberapa pengertian penelitian eksperimen menurut para ahli yaitu :[32]

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

2. Desain Penelitian

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

---

[31] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan, (*Bandung : Alfabeta, 2013). h .107

[32] Eureka Pendidikan, Pengertian dan Peranan Metode eksperimen, http://www.eurekapendidikan.com/2014/10/pengertian-dan-peranan-metode_experiment.htnl?m=1, diakses pada tanggal 17/12/2017 pukul 14.08

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

$$\boxed{O_1 \ X \ O_2}$$

O_1 = Nilai Sebelum pretest (sebelum diberi perlakuan)

O_2 = Nilai Posttest (setelah diberi perlakuan)

Pengaruh permainan Kartu Kembar terhadap kemampuan Membaca Permulaan = $O_2 - O_1$

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Tempat penelitian dilakukan di RA Al Al Fatih Desa Damarguna Kecamatan Ciledug Kabupaten Cirebon dengan jumlah responden 20 orang dengan rincian 10 orang anak perempuan dan 10 orang anak laki-laki.. Tempat ini dipilih karena ketika peneliti melakukan observasi dan wawancara dengan pihak sekolah khususnya guru kelompok B didapatkan kemampuan membaca permulaan anak dikelas ini masih sangat rendah. Hampir seluruh siswa memperoleh nilai kemampuan membaca permulaannya belum berkembang (BB), kemudahan akses bagi peneliti dalam melakukan penelitian juga menjadi alasan bagi peneliti untuk melakukan penelitian ditempat ini. di RA Al Al Fatih Desa Damarguna Kecamatan Ciledug Kabupaten Cirebon juga terbuka dan sangat mendukung peneliti dalam melakukan observasi dan langkah –

langkah penelitian, sehingga penelitian bisa dilakukan dengan maksimal dan kondusif.

2. Waktu penelitian

Waktu yang dibutuhkan dalam melakukan penelitian ini dimulai dari penyusunan proposal penelitian hingga penulisan laporan penelitian yang dilaksanakan terhitung sejak Januari - April 2018. Berikut adalah jadwal penelitian.

Table 3.1
Jadwal penelitian

No	Kegiatan Penelitian	Bulan			
		Januari	Februari	Maret	April
1	Observasi	√			
2	Penyusunan Instrumen		√		
3	Pengumpulan Data			√	
4	Pengolahan dan analisis data				√
5	Penulisan Laporan				√

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Menurut Sugiyono pengertian populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari obyek atau subyek yang menjadi kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk di pelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi merupakan jumlah keseluruhan subyek atau obyek yang akan diteliti.[33]

[33] Sugiyono, 2013, ***Metode Penelitian PendNafidikan,*** Bandung :P Alfabeta, Hal : 117

Jenis populasi dalam penelitian ini yaitu populasi terbatas, yaitu populasi Anak kelompok B di RA Al Al Fatih Desa Damarguna Kecamatan Ciledug Kabupaten Cirebon.

Penelitian ini dilaksanakan di RA Al Al Fatih Desa Damarguna Kecamatan Ciledug Kabupaten Cirebon. Subyek penelitiannya adalah anak Kelompok B tahun pelajaran 2017 / 2018 pada sekolah tersebut dengan jumlah responden 20 orang dengan rincian 10 orang anak perempuan dan 10 orang anak laki-laki.

Tabel 3.2

Data peserta Didik Kelompok B

No	Nama Responden	L/P
1	Azam	L
2	Rehan	L
3	Azy	L
4	Marsel	L
5	Haikal	L
6	Sofwan	L
7	Fajri	L
8	Denis	L
9	Adit	L
10	Ksatria	L
11	Ahna	P
12	Nurleli	P
13	Hanaliya	P
14	Nafis	P
15	Anggi	P
16	Syifa	P
17	Nindy	P
18	Nadila	P
19	Zulfah	P
20	Putri	P

2. Sampel

Tekhnik sampling atau pengambilan sampel pada penelitian ini adalah tekhnik Sampling Jenuh. Menurut Sugiyono sampling jenuh adalah tekhnik penentuan sampel bila semua anggota populasi digubakan 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.[34]

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

D. Teknik Pengumpulan Data

Tekhnik pengumpulan data adalah cara yang ditempuh peneliti dalam mengumpulkan data yang akan diolahnya untuk kemudian menjadi jawaban dari penelitiannya.

Menurut Sugiyono dalam Casta (2013) data statistik yang dibutuhkan pada sebuah penelitian pada dasarnya dapat dilakukan dengan tekhnik pengumpulan data yang menggunakan instrumen agar menjadi sistematis dan memudahkan. Tekhnik pengumpulan data yang lazim dilakukan adalah menggunakan instrumen : angket, daftar cocok, wawancara, pengamatan, dan tes. [35]

Pada penelitian ini peneliti menggunakan Tes sebagai tekhnik pengumpulan data. Menurut Sugiyono dalam Casta tes adalah tekhnik

---

[34] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung : Alfabeta, 2013). h. 118
[35] Casta, *Dasar-dasar Statistika Pendidikan*, (Tsania Press : Cirebon, 2014). h. 61

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. [36]

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

1. Pretest : adalah tes awal dimana sampel belum diberi perlakuan
2. Postest : adalah tes akhir dimana sampel telah diberi perlakuan

Tabel 3.3
Kisi-kisi Instrumen Membaca Permulaan

Variabel	Sub Variabel	Indikator	Teknik pengambilan data	Aspek Penilaian
Membaca Permulaan	Keaksaraan Awal	Belajar suku kata	Test	Anak mampu belajar suku kata dari kata : 1. Ku-cing 2. Ke-lin-ci 3. Bu-rung 4. A-yam 5. Kam-bing 6. Sa-pi 7. Ku-da 8. Ker-bau 9. Si-nga 10.U-lar
		Pengenalan Kata	Test	Anak mampu mengenal kata : 1. kucing 2. kelinci 3. burung 4. ayam 5. kambing 6. sapi 7. kuda

[36] Casta, *Dasar-dasar Statistika Pendidikan*, (Tsania Press : Cirebon, 2014). h: 13

				8. kerbau 9. singa 10. ular
		Mencocokkan Kata dengan Gambar	Test	Anak mampu mencocokkan kata dengan gambar : 11. kucing 12. kelinci 13. burung 14. ayam 15. kambing 16. sapi 17. kuda 18. kerbau 19. singa 20. ular

1. Kontrol Terhadap Validitas Internal

Validitas Instrumen penelitian adalah ketepatan dari suatu instrumen penelitian atau alat pengukur terhadap konsep yang akan diukur sehingga

Uji Validitas pada instrumen pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan uji *Content Validity (*Validitas Isi), untuk pengujian Validitas isi dapat dilakukan dengan membandingkan antara isi instrumen dengan isi atau rancangan yang telah ditetapkan secara baku. Rancangan baku sebagai pembanding isi instrumen pada penelitian ini adalah Permendiknas no. 137 dan Permendiknas No. 146 pada bagian Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) pada aspek perkembangan bahasa poin Keaksaraan.

2. Analisis Deskriptif Data

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

Tabel 3.4
Data kemampuan membaca permulaan untuk sebelum/sesudah diberi perlakuan permainan Kartu Kembar (X1/X2)

No	Nama Siswa	Nilai Indikator			Σ Skor	$\bar{x}$	%
		Belajar suku kata	Pengenalan Kata	Mencocokkan Kata dengan Gambar			
1	Aza						
2	Reh						
3	Azy						
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 : $P = \frac{f}{N} \; x \; 100\%$

Tabel 3.5
Tabel menafsirkan P

%	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 postest (nilai sesudah diberi perlakuan) dengan rubrik penilaian sebagai berikut :

Tabel 3.6
Rubrik Penilaian Kemampuan Membaca Permulaan
Melalui Permainan Kartu Kembar

Nama Siswa :
Aspek Penilaian :

No	KD	Indikator	No soal	Skala Penilaian				Σ Skor	%
				BB	MB	BSH	BSB		
1	3.10.4 & 4.10.4	Belajar Suku Kata	1						
			2						
			3						
			Dst						
2	3.12.2 & 4.12.2	Pengenalan Kata	1						
			2						
			3						
			Dst						
3	3.12.3 & 4.12.3	Kemampuan mencocokkan kata dengan gambar	1						
			2						
			3						
			Dst						
Jumlah									
Persentase									

Skala Penilaian sesuai dengan Kurikulum 2013 :

BB : Bernilai 1 (Apabila siswa mampu belajar suku kata, kata dan mencocokkan kata dengan gambar dengan bantuan dan bimbingan)

MB : Bernilai 2 (Apabila siswa mampu belajar suku kata, kata dan mencocokkan kata dengan gambar dengan bimbingan)

BSH : Bernilai 3 (Apabila siswa mampu belajar suku kata, kata dan mencocokkan kata dengan gambar dengan mandiri)

BSB : Bernilai 4 (Apabila siswa mampu belajar suku kata, kata dan mencocokkan kata dengan gambar dengan mandiri dan membantu teman yang belum bisa.

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 kartu Kembar

No	**Xi**	**(Xi – X)**	**$(Xi - X)^2$**
1			
2			
3			
Dst			
Jumlah			
Rata-rata			

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

a. Nilai Mean ($\bar{X}$) :

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

b. Nilai Standar Deviasi (SD)

$$SD = \sqrt{\frac{\Sigma(x_{i-X})^2}{n-1}}$$

c. Nilai Varian (S^2)

$$S^2 = \frac{\Sigma(X1-X)^2}{N-1}$$

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 B di RA Al Al Fatih Desa Damarguna Kecamatan Ciledug Kabupaten Cirebon sebelum (sesudah) menggunakan permainan kartu kembar?”.

Rumus mencari nilai porsentase adalah sebagai berikut :

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

Dengan ketentuan :

f = Jumlah seluruh skor yang dicapai siswa

N = Jumlah skor maksimal dikalikan dengan jumlah siswa

3. 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; Ha 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 kartu kembar 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 kartu kembar (X1)	Sesudah Menggunakan kartu kembar (X2)
1	Ang		
2	Ahn		
3	Den		
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				
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) $\propto = 0{,}05\ (5\%)$

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

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

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							

E. Hipotesis Statistik

Hipotesis statistik mempunyai arti hipotesis yang pengujiannyadilakukan dengan menggunakan tekhnik-tekhnik statistik. Pengujian hipotesis statistik selalu dirumuskan dalam bentuk Hipotesis nol (H_0) dan Hipotesis Alternatif (Ha). Ekspresi Ha adalah hipotesis penelitian, sedangkan H_0 adalah negasi atau lingkaran dari Ha yang akan diuji melalui data sampel secara statistik.[37]

Hipotesis penelitian ini adalah :

Ha : Terdapat perbedaan yang signifikan kemampuan membaca permulaan Anak kelompok B di RA Al Al Fatih Desa Damarguna Kecamatan Ciledug Kabupaten Cirebon sebelum dan sesudah menggunakan Permainan kartu kembar

H_0 : Tidak terdapat perbedaan yang signifikan terhadap kemampuan membaca permulaan Anak kelompok B di RA Al Al Fatih Desa Damarguna Kecamatan Ciledug Kabupaten Cirebon sebelum dan sesudah menggunakan Permainan kartu kembar

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

Kriteria Pengujian Hasil Hipotesis :

Jika Nilai Sig. > α (0.005) maka Ho Ditolak

Jika Nilai Sig. < α (0.005) maka Ho Diterima

Hipotesis Statistik :

$$\text{Ha} : \mu_1 \neq \mu_2$$
$$\text{H}_0 : \mu_1 = \mu_2$$

BAB IV
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data

Pada bagian hasil penelitian ini merujuk pada rumusan masalah yang telah ditetapkan, yaitu menganalisa tentang kemampuan kemampuan membaca permulaan dengan permainan kartu kembar RA Al Al Fatih Desa Damarguna Kecamatan Ciledug Kabupaten Cirebon. Tes berbentuk tes pebuatan yang dikembangkan dari indikator kemampuan membaca permulaan dari indikator : belajar suku kata, pengenalan kata dan kemampuan mencocokkan kata dengan gambar. 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 kartu kembar. Oleh karena itu penelitian ini dilanjutkan dengan uji t tentang perbedaan kemampuan membaca permulaan anak.

Data Variabel Kemampuan membaca permulaan sebelum dan sesudah menggunakan permainan Kartu kembar adalah sebagai berikut :

Tabel 4.1
Data hasil tes kemampuan membaca permulaan sebelum dan sesudah menggunakan permainan Kartu kembar di kelompok B RA Al Al Fatih Desa Damarguna Kecamatan Ciledug Kabupaten Cirebon

No	Nama Siswa	Nilai Kemampuan membaca permulaan	
		Sebelum Menggunakan Kartu Kembar (X1)	Sesudah Menggunakan Kartu Kembar (X2)
1	Aza	42	100
2	Reh	42	97
3	Azy	43	97
4	Mar	36	93
5	Hai	38	97
6	Sof	34	96
7	Faj	40	100
8	Den	32	97
9	Adi	37	92
10	Ksa	52	97
11	Ahn	43	95
12	Nur	43	94
13	Han	35	95
14	Naf	36	102
15	Ang	45	93
16	Syi	37	99
17	Nin	47	93
18	Nad	44	101
19	Zul	36	97
20	Put	40	93
Jumlah		802	1928
Rerata		40,1	96,4

1. Gambaran tentang hasil kemampuan membaca permulaan anak sebelum menggunakan permainan Kartu kembar (Variabel X1)

Data tentang kemampuan membaca permulaan sebelum menggunakan permainan kartu kembar diperoleh melalui tes kemampuan membaca permulaan terhadap anak kelompok B RA Al Al Fatih Desa

Damarguna Kecamatan Ciledug Kabupaten Cirebon . Data yang dihimpun untuk menyelesaikan masalah tersebut adalah sebagai berikut :

Tabel 4.2
Data hasil tes kemampuan membaca permulaan sebelum menggunakan permainan Kartu kembar di kelompok B RA Al Al Fatih Desa Damarguna Kecamatan Ciledug Kabupaten Cirebon

No	Nama	Nilai Indikator			Σ Skor
		Belajar Suku Kata	Pengenalan Kata	Mencocokkan kata dengan gambar	
1	Aza	13	14	15	42
2	Reh	14	14	14	42
3	Azy	15	13	15	43
4	Mar	12	12	12	36
5	Hai	13	12	13	38
6	Sof	11	12	11	34
7	Faj	13	14	13	40
8	Den	11	10	11	32
9	Adi	12	13	12	37
10	Ksa	17	18	17	52
11	Ahn	14	14	15	43
12	Nur	15	13	15	43
13	Han	12	11	12	35
14	Naf	12	12	12	36
15	Ang	15	15	15	45
16	Syi	12	13	12	37
17	Nin	17	17	13	47
18	Nad	15	16	13	44
19	Zul	12	12	12	36
20	Put	13	14	13	40
Jumlah					802
Rata-rata					40,1
Persentase					33,48%

Persentase didapatkan dari rumus :

$$P = \frac{f}{N} \; x \; 100\%$$

$$P = \frac{802}{2400} \text{ x } 100\%$$

$$= 33{,}48\%$$

Guna menjawab pertanyaan penelitian pertama yakni gambaran tentang hasil tes kemampuan membaca permulaan anak sebelum menggunakan permainan Kartu kembar maka hasil persentasse dibandingkan dengan skala pesrsentase menurut ahli sebagai berikut :

Tabel 4.3
Tabel Skala Persentase

Persentase	**Keterangan**
86% - 100%	Sangat baik
76% - 85%	Baik
60% - 75%	Cukup baik
55%- 59%	Kurang baik
∠54%	Kurang sekali

Berdasarkan tabel diatas dapat dinyatakan bahwa kemampuan membaca permulaan seluruh responden sebelum menggunakan permainan Kartu kembar adalah kurang sekali. Kemampuan membaca permulaan responden sebelum menggunakan permainan Kartu kembar hanya 33,48% atau 7 anak, ini berarti bila dikonversikan pada tabel persentasi responden berada pada skala ∠54% dengan insterpretasi **Kurang Sekali.**

2. Gambaran Tentang Hasil Kemampuan Membaca permulaan Anak Setelah Menggunakan Permainan Kartu kembar (Variabel X2)

Data tentang kemampuan membaca permulaan anak sesudah menggunakan permainan Kartu kembar 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 sesudah menggunakan permainan kartu kembar di kelompok B RA Al Al Fatih Desa Damarguna Kecamatan Ciledug Kabupaten Cirebon

No	Nama	Nilai Indikator			Σ Skor
		Belajar Suku Kata	Pengenalan Kata	Mencocokkan kata dengan gambar	
1	Aza	32	32	36	100
2	Reh	34	30	33	97
3	Azy	34	32	31	97
4	Mas	33	30	30	93
5	Hai	30	35	32	97
6	Sof	34	31	31	96
7	Faj	32	34	34	100
8	Den	31	32	34	97
9	Adi	33	30	29	92
10	Ksa	29	36	32	97
11	Ahn	32	33	30	95
12	Nur	30	31	33	94
13	Han	34	30	31	95
14	Naf	35	32	35	102
15	Ang	31	30	32	93
16	Syi	34	32	33	99
17	Nin	32	30	31	93
18	Nad	30	36	35	101
19	Zul	32	33	32	97

20	Put	31	31	31	93
Jumlah					1928
Rata-rata					96,4
Persentase					80,33

Persentase didapatkan dari rumus :

$$P = \frac{f}{N} \; x \; 100\%$$

$$P = \frac{1928}{2400} \text{ x } 100\%$$

$$= 80{,}33\ \%$$

Berdasarkan data yang ditampikan pada tabel diatas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa kemampuan membaca permulaan seluruh responden meningkat setelah menggunakan permainan Kartu kembar. Persentase kemampuan membaca permulaan total seluruh responden setelah menggunakan permainan Kartu kembar adalah sebesar 80,33% atau 16 anak. Jika kita konversikan pada tabel persentase maka interpretasi kemampuan membaca permulaan responden setelah menggunakan permainan Kartu kembar terletak pada kolom **Baik.**

B. Pengujian Persyaratan Analisis dan Pengujian Hipotesis

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

Sebelum mengolah data untuk uji normalitas dalam rumus Lilliefors maka terlebih dahulu dibuat tabel penolong untuk menentukan Rata-rata (Mean) dan Standar deviasi (SD) dengan tabel sebagai berikut :

Tabel 4.5
Tabel Penolong kemampuan membaca permulaan Sebelum Menggunakan permainan Kartu kembar

No	**Xi**	**(Xi – X)**	**$(Xi – X)^2$**
1	42	1,9	3,61
2	42	1,9	3,61
3	43	2,9	8,41
4	36	-4,1	16,81
5	38	-2,1	4,41
6	34	-6,1	37,21
7	40	-0,1	0,01
8	32	-8,1	65,61
9	37	-3,1	9,61
10	52	11,9	141,61
11	43	2,9	8,41
12	43	2,9	8,41
13	35	-5,1	26,01
14	36	-4,1	16,81
15	45	4,9	24,01
16	37	-3,1	9,61
17	47	6,9	47,61
18	44	3,9	15,21
19	36	-4,1	16,81
20	40	-0,1	0,01
Jumlah			463,8
Rata-rata			23,19

Standar Deviasi (SD) :

$$S = \sqrt{\frac{\Sigma(463,80)^2}{n-1}}$$

$$S = \sqrt{\frac{463,80}{19}}$$

$$S = 4,94$$

Setelah tabel penolong dibuat dan didapatkan hasil dari Rata-rata (mean) dan nilai Standar Deviasi maka uji normalitas dengan rumus Lilliefors dapat dilakukan. Data ditransformasikan dalam nilai Z untuk dapat dihitung luasan kurva normal sebagai probabilitas kumulatif normal dengan tabel sebagai 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)	$\lvert F(X) - S(X) \rvert$
1	32	-1,64	0,05	0,05	0,00
2	34	-1,23	0,11	0,10	0,01
3	35	-1,03	0,15	0,15	0,00
4	36	-0,83	0,20	0,20	0,00
5	36	-0,83	0,20	0,25	0,05
6	36	-0,83	0,20	0,30	0,10
7	37	-0,63	0,26	0,35	0,09
8	37	-0,63	0,26	0,40	0,14
9	38	-0,43	0,33	0,45	0,12
10	40	-0,02	0,49	0,50	0,01
11	40	-0,02	0,49	0,55	0,06
12	42	0,38	0,65	0,60	0,05
13	42	0,38	0,65	0,65	0,00
14	43	0,59	0,72	0,70	0,02
15	43	0,59	0,72	0,75	0,03
16	43	0,59	0,72	0,80	0,08
17	44	0,79	0,79	0,85	0,06
18	45	0,99	0,84	0,90	0,06
19	47	1,40	0,92	0,95	0,03
20	52	2,41	0,99	1,00	0,01

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa nilai terbesar terdapat pada kolom ke-8 dengan nilai 0,14. Nilai terbesar ini adalah nilai

L_0. Selanjutnya ditentukan nilai L_{tabel} dari tabel daftar nilai kritis uji Lillifors, dari tabel didapatkan nilai 0,190.

Persyaratan data Signifikan apabila :

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

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

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

b. Uji Normalitas Data Kemampuan Membaca Permulaan Sesudah Permainan Kartu kembar

Uji normalitas data setelah mengunakan Permainan Kartu kembar langkah yang dilakukan sebagai berikut :

Tabel 4.7
Tabel Penolong kemampuan membaca permulaan sesudah
Menggunakan permainan Kartu kembar

No	Xi	(Xi – X)	$(Xi – X)^2$
1	100	3,6	12,96
2	97	0,6	0,36
3	97	0,6	0,36
4	93	-3,4	11,56
5	97	0,6	0,36
6	96	-0,4	0,16
7	100	3,6	12,96
8	97	0,6	0,36
9	92	-4,4	19,36
10	97	0,6	0,36
11	95	-1,4	1,96
12	94	-2,4	5,76
13	95	-1,4	1,96
14	102	5,6	31,36
15	93	-3,4	11,56
16	99	2,6	6,76
17	93	-3,4	11,56
18	101	4,6	21,16
19	97	0,6	0,36
20	93	-3,4	11,56
Jumlah			162,8
Rata-rata			8,14

Standar Deviasi (SD) :

$$S = \sqrt{\frac{\Sigma(x_{i-X})^2}{n-1}}$$

$$S = \sqrt{\frac{162,80}{19}}$$

$$S = 2,93$$

Tabel 4.8
Tabel Lilliefors untuk uji normalitas data Postest

No	X_i	$Z = \frac{x_{i-\bar{x}}}{SD}$	F(X)	S(X)	$\lvert F(X) - S(X) \rvert$
1	92	-1,50	0,07	0,05	0,02
2	93	-1,16	0,12	0,20	0,02
3	93	-1,16	0,12	0,20	0,03
4	93	-1,16	0,12	0,20	0,08
5	93	-1,16	0,12	0,20	0,13
6	94	-0,82	0,21	0,30	0,09
7	95	-0,48	0,32	0,40	0,03
8	95	-0,48	0,32	0,40	0,08
9	96	-0,14	0,44	0,45	0,01
10	97	0,20	0,58	0,70	0,08
11	97	0,20	0,58	0,70	0,03
12	97	0,20	0,58	0,70	0,02
13	97	0,20	0,58	0,70	0,07
14	97	0,20	0,58	0,70	0,12
15	97	0,20	0,58	0,70	0,17
16	99	0,89	0,81	0,80	0,01
17	100	1,23	0,89	0,90	0,04
18	100	1,23	0,89	0,90	0,01
19	101	1,57	0,94	0,95	0,01
20	102	1,91	0,97	1,00	0,03

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa nilai terbesar terdapat pada kolom ke-5 dengan nilai 0,17. Nilai terbesar ini adalah nilai $L_{0.}$ Selanjutnya ditentukan nilai L_{tabel} dari tabel daftar nilai kritis uji Lillifors, dari tabel didapatkan nilai 0,190.

Persyaratan data Signifikan apabila :

a) Jika nilai $|F(X) - S(X)|$ **terbesar** ≤ nilai tabel Lilliefors maka H_0 diterima; Ha ditolak, yang artinya populasi nilai kemampuan membaca permulaan **berdistribusi normal**

b) Jika nilai $|F(X) - S(X)|$ **terbesar** ≥ 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 α = 0,05 (5%), maka berdasarkan nilai L_0 dan nilai L_{tabel} yang telah didapatkan diambil kesimpulan **kemampuan membaca permulaan berdistribusi normal.**

2. Uji Homogenitas Data

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

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

Untuk mencari nilai F makadicari nilai S terlebih dahulu dengan rumus :

$$S^2 = \frac{\Sigma(X1-X)^2}{N-1}$$

$$S^2 = \frac{463,8}{19}$$

$S^2 = 24,41$ (S kecil)

$$S^2 = \frac{\Sigma(X1-X)^2}{N-1}$$

$$S^2 = \frac{162,8}{19}$$

$S^2 = 8,56$ (S besar)

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 24,41 (S_{kecil}) dan 8,56 (S_{besar}) kita bisa langsung mencari nilai F sebagai berikut :

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

$$F = \frac{8,56}{24,41}$$

$$F = 0,35$$

Berdasarkan hasil pencarian diatas didapatkan nilai F_{hitung} sebesar 0,35. 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 α = 0,05

N1 (df1) = k - 1 = 2 – 1 = 1

N2 (df2) = N – k = 15 - 2 = 13

Didapatkan nilai $\leq F_{tabel}$ sebesar 2,10 maka :

F_{hitung} 0,35 $\leq$ 2,10 $F_{tabel,}$ maka data homogen

C. Analisis Statistik Inferensial

Untuk menjawab pertanyaan penelitian yang ketiga yakni seberapa besar perbedaan kemampuan membilang sebelum dan sesudah menggunakan permainan kartu kembar 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

Tabel 4.9
Tabel tabulasi data hasil penelitian

No	Nama Siswa	Nilai Kemampuan Membaca Permulaan	
		Sebelum Menggunakan Kartu kembar (X1)	Sesudah Menggunakan Kartu kembar (X2)
1	Aza	42	100
2	Reh	42	97
3	Azy	43	97
4	Mar	36	93
5	Hai	38	97
6	Sof	34	96
7	Faj	40	100
8	Den	32	97
9	Adi	37	92
10	Ksa	52	97
11	Ahn	43	95
12	Nur	43	94
13	Han	35	95
14	Naf	36	102
15	Ang	45	93
16	Syi	37	99
17	Nin	47	93
18	Nad	44	101
19	Zul	36	97
20	Put	40	93
Jumlah		802	1928
Rerata		40,1	96,4

2. Membuat Tabel Penolong

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

Tabel 4.10
Tabel penolong

No	Skor		D	D^2
	X_1	X_2	$(X_1 - X_2)$	
1	42	100	-58	3364
2	42	97	-55	3025
3	43	97	-54	2916
4	36	93	-57	3249
5	38	97	-59	3481
6	34	96	-62	3844
7	40	100	-60	3600
8	32	97	-65	4225
9	37	92	-55	3025
10	52	97	-45	2025
11	43	95	-52	2704
12	43	94	-51	2601
13	35	95	-60	3600
14	36	102	-66	4356
15	45	93	-48	2304
16	37	99	-62	3844
17	47	93	-46	2116
18	44	101	-57	3249
19	36	97	-61	3721
20	40	93	-53	2809
Jumlah	802	1928	-1126	64058

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

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

$$M_D = \frac{-1126}{20}$$

$$M_D = -56{,}30$$

Berdasarkan tabel diatas diperoleh :

a. N = 20

b. $\Sigma D = -1126$

c. $\Sigma D^2 = 64058$

d. $M_D = -56,30$

3. Menentukan Standar Deviasi D (SD_D)

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

$$SD_D = \sqrt{\frac{64058}{20} - \left(\frac{-1126}{20}\right)^2}$$

$$SD_D = \sqrt{3202,90 - 3169,70}$$

$$SD_D = \sqrt{33,20}$$

$$SD_D = 5,80$$

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

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

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

$$SE_{M_D} = \frac{5,80}{\sqrt{19}}$$

$$SE_{M_D} = \frac{5,80}{4,36}$$

$$SE_{M_D} = 1,33$$

5. Menentukan Nilai t_{hitung}

Untuk menentukan nilai t_{hitung} digunakan rumus sebagai berikut :

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

$$t = \frac{-56,30}{1,33}$$

t = -42,33 (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 : **2,09**

7. Melakukan Pengujian Hipotesis

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

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

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

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

   t_{hitung} (42,33) ≥ (2,09) $t_{tabel,}$ maka tolak H_0

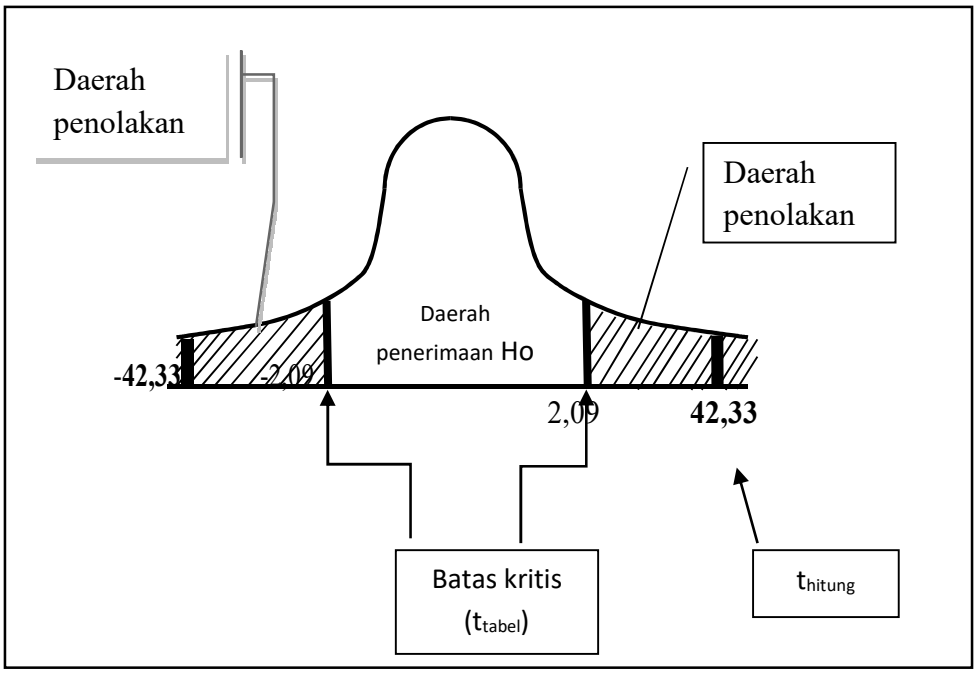
   Pertanyaan penelitian yang terbukti adalah :

   Ha : Terdapat perbedaan yang signifikan kemampuan kemampuan membaca permulaan terhadap anak kelompok B di RA Al-Fatih Desa Damarguna Kecamatan Ciledug Kabupaten Cirebon sebelum dan sesudah menggunakan Permainan Kartu kembar

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 $\mathbf{t_{hitung}}$ berada didaerah penolakan Ho, artinya pernyataan dalam Ha yang diterima.

D. Pembahasan Hasil Penelitian

Dari hasil data penelitian "Efektifitas Permainan Kartu kembar terhadap Kemampuan Membaca permulaan Anak Kelompok B di RA Al Al Fatih Desa Damarguna Kecamatan Ciledug Kabupaten Cirebon" dapat dilihat bahwa adanya perubahan kemampuan membaca permulaan anak kelompok B sebelum dan sesudah perlakuan. Pada hasil pretest kemampuan membaca permulaan anak hanya 33,48% atau 7 anak atau berada pada tabel klasifikasi persentase **Kurang Sekali.**

Pada data hasil penilaian kemampuan membaca permulaan sesudah menggunakan permainan kartu kembar dapat kita lihat adanya peningkatan yang signifikan dibandingkan data sebelum. Pada data sesudah diberi perlakuan permainan terlihat adanya peningkatan kemampuan membaca permulaan anak sebesar 80,33% jadi adanya peningkatan sebesar 46,85%. Bila dikonversikan pada tabel klasifikasi persentase maka interpretasi kemampuan membaca permulaan anak kelompok B di RA Al Al Fatih Desa Damarguna Kecamatan Ciledug Kabupaten Cirebon berada pada tingkat **Baik.**

Dari pembahasan diatas dapat disimpulkan bahwa permainan kartu kembar mampu meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak kelompok di di RA Al Al Fatih Desa Damarguna Kecamatan Ciledug Kabupaten Cirebon.

Berdasarkan hal tersebut maka penelitian ini menguatkan penelitian-penelitian sebelumnya yaitu penelitian yang pernah dilakukan oleh Nanik dengan judul **"Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak melalui Media Kartu Kata pada Anak Kelompok B TK Teladan PPI Sragen Tahun Ajaran 2014 / 2015".** Serta jurnal oleh Khusnul Laely dengan judul **" Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan melalui Penerapan Media Kartu Gambar".**

E. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini sesuai dengan judul yang diteliti fokus pada kemampuan membaca permulaan pada indikator kemampuan membaca suku kata, Kemampuan membaca kata dan kemampuan mencocokkan kata dengan

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

BAB V
SIMPULAN DAN SARAN

A. SIMPULAN

Dari penelitian tentang "Efektivitas Permainan Kartu kembar dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca permulaan Anak Kelompok B di RA Al-Fatih Desa Damarguna Kecamatan Ciledug Kabupaten Cirebon" dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Hasil belajar sebelum menggunakan permainan kartu kembar yang dilakukan pada anak kelompok B sebanyak 20 peserta didik untuk mengetahui kemampuan membaca permulaan yakni hanya 33,48% atau hanya 7 anak yang berarti berada pada tabel klasifikasi persentase **Kurang Sekali.**
2. Hasil belajar kemampuan membaca permulaan sesudah menggunakan permainan kartu kembar dapat kita lihat adanya peningkatan yang signifikan dibandingkan data sebelum. Pada data sesudah diberi perlakuan permainan kartu kembar terlihat adanya peningkatan kemampuan membaca permulaan anak sebesar 80,33% atau 16 anak yang berarti berada pada tabel klasifikasi persentase **Baik**. Jadi adanya peningkatan sebesar 46,85%.
3. Berdasarkan nilai t_{hitung} (42,33) $\geq$ (2,09) t_{tabel} dengan taraf signifikansi 5% yang berarti pernyataan H_0 ditolak, maka dalam hal ini dapat berarti signifikan.

Dengan demikian terdapat perbedaan hasil belajar kemampuan membaca permulaan sebelum dan sesudah menggunakan permainan kartu kembar pada anak kelompok B di RA Al-Fatih Desa Damarguna Kecamatan Ciledug Kabupaten Cirebon.

B. SARAN

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

DAFTAR PUSTAKA

Supriatna, Agus. *Pendidikan Ketrampilan Berbahasa*. Jakarta: Direktorak Jenderal Pembinaan Kelembagaan Agama Islam Departemen Agama Islam, 2001.

Wardhani, Arifah. *Keefektifan Media Kartu kata Bergambar dalam Pembelajaran Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 SDN Kradegan Bayan Purworejo Tahun Pelajaran 2011/2012*, Skripsi sarjana Pendidikan. Yogyakarta: UNY Yogyakarta, 2012.

Dimyati, Johni. *Metodologi Penelitian Pendidikan & Aplikasinya pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD).* Jakarta: KENCANA PRENADA MEDIA GROUP, Cet.I, 2013.

Nurlaeli, Eli. *Penggunaan Media Kolam Cerita Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Pada Anak Usia Dini,* Skripsi, Universitas Pendidikan Indonesia, 2013.

Eureka Pendidikan, *Pengertian dan Peranan Metode eksperimen,* http://www.eurekapendidikan.com/2014/10/pengertian-dan-peranan-metode experiment.htnl?m=1

Rahim, Farida. *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*. Jakarta:PT Bumi Aksara, 2008.

Hasan, Maimunah. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jogjakarta: DIVA Press, Cet.VI, 2011.

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

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

http//gobekasi.pojoksatu.id/2018/05/09/survei-unesco-minat-baca-masyarakat-indonesia-0001-persen

https://jeniuscaraalkitab.com/2012/10/16/membuat-kartu-kembar.

Meaning According Text to Ekpert , *Pengertian Metode dan Metodologi Penelitian*, (Diunduh dari http://meaningaccordingtoexperts.blogspot.co.id/2017/04/pengertian-metode-dan- metodologi.html).

Mohammad Jaruki, *Bahasa Kita Bahasa Indonesia.* Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional, 2008.

Montolalu, *Bermain dan Permainan Anak,* Jakarta: Universitas Terbuka, 2005.

Ari Astuti, Nesthi. *Penggunaan Media Kartu Huruf untuk Peningkatan Kemampuan Membaca Huruf Hijaiyah di TPQ Miftahul Ulum Kabundelan Kecamatan Batang*, Skripsi Sarjana Pendidikan. Pekalongan: Perpustakaan STAIN Pekalongan, 2012.

Dhieni, Nurbiana dkk. *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta: Pusat Penerbitan Universitas Terbuka, 2011.

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

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

Romlah, *Teori dan Praktek Bimbingan Kelompok*. Malang: Penerbit UM, 2001.

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

Santrock, *Perkembangan Masa Hidup.* Jakarta: Erlangga, 2006.

Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.* Bandung: Alfabeta, CV, Cet.16, 2013.

Triharso, Agung. *Permainan Kreatif dan Edukatif untuk Anak Usia Dini.* Yogyakarta: C.V ANDI OFFSET, 2013.

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

RIWAYAT HIDUP



SITI ZUNDAH, Dilahirkan di Desa Damarguna Kecamatan Ciledug Kabupaten Cirebon pada tanggal 11 Februari 1996. Anak pertama dari dua bersaudara dari pasangan Bapak Ependi (Alm) dan Ibu Masturoh, serta istri dari Koko Dwi Prasetyo. Peneliti menyelesaikan pendidikan Sekolah Dasar di SDN 2 Damarguna Kecamatan Ciledug pada tahun 2008. Pada tahun itu juga peneliti melanjutkan Pendidikan di MTs Negeri Ciledug Kecamatan Ciledug dan tamat pada tahun 2011 kemudian melanjutkan ke MAN Ciledug Kecamatan Pabuaran dan tamat pada tahun 2014, dan mulai tahun 2014 mengikuti Program S1 PG PIAUD IAI Bunga Bangsa Cirebon sampai dengan sekarang. Sampai dengan penulisan skripsi ini peneliti masih terdaftar sebagai mahasiswi Program S1 PG PIAUD IAI Bunga Bangsa Cirebon.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN MINGGUAN (RPPM)

Kelompok/Usia : B/ 5 – 6 Tahun Semester/ Minggu : II/ 13

Tema/Sub Tema : Binatang/Binatang Darat

KD : 1.1-2.2-2.3-3.8-4.8,3.10-4.10,3.15-4.15, 3.3-4.3, 3.6-4.6, 3.12-4.12

SENIN (KELINCI)

1. Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya (NAM : 1.1)
2. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu dan kreatif (SOSEM : 2.2, 2.3)
3. Memasang puzzle kelinci (KOG : 3.6-4.6)
4. Bermain kartu kembar binatang darat (BHS : 3.10-4.10)
5. Melengkapi gambar kelinci (SENI : 3.15-4.15)
6. Senam fantasi "Kelinci melompat" (PM : 3.3-4.3)

SELASA (KERBAU)

1. Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya (NAM : 1.1)
2. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu dan kreatif (SOSEM : 2.2, 2.3)
3. Bermain kartu kembar binatang darat (BHS : 3.12-4.12)
4. Mengurutkan angka (KOG : 3.6-4.6)
5. Berjalan diatas papan titian (PM : 3.3-4.3)
6. Finger painting (SENI : 3.15-4.15)

RABU (BINATANG DARAT)

1. Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya (NAM : 1.1)
2. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu dan kreatif (SOSEM : 2.2, 2.3)
3. Menebak suara "Kucing, Ayam, Kerbau, Singa" (KOG : 3.6-4.6)
4. Bermain kartu kembar binatang darat (BHS : 3.12-4.12)
5. Gerak dan lagu "Binatang darat" (PM : 3.3-4.3, SENI : 3.15-4.15)

KAMIS (Membuat Maket Binatang Darat)

1. Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya (NAM : 1.1)
2. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu dan kreatif (SOSEM : 2.2, 2.3)
3. Berdiri diatas satu kaki (PM : 3.3-4.3)
4. Bermain dipasir "membuat maket binatang darat (KOG : 3.6-4.6)
5. Bermain kartu kembar binatang darat (BHS : 3.12-4.12)
6. Menggambar "Binatang darat"(SENI : 3.15-4.15)

JUM'AT (Bermain peran "Singa dan Tikus")	**SABTU (Mencari pasangan)**
1. Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya (NAM : 1.1) 2. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu dan kreatif (SOSEM : 2.2, 2.3) 3. Mendengarkan cerita "Singa dan Tikus" (BHS : 3.10-4.10) 4. Bermain peran "Singa dan Tikus" (PM : 3.3-4.3) 5. Menghitung dan menulis lambang bilangan (KOG : 3.6-4.6) 6. Mencocok gambar singa (SENI : 3.15-4.15)	1. Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya (NAM : 1.1) 2. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu dan kreatif (SOSEM : 2.2, 2.3) 3. Menggunting dan memasangkan bentuk badan "Sapi, Singa, Ayam, Kuda" dan bayangannya(PM : 3.3-4.3, BHS : 3.11-4.11) 4. Mengurutkan sesuai pola "Sapi, Singa, Ayam" Bernyanyi "Binatang darat"(KOG : 3.3-4.6, SENI : 3.15-4.15)

Damarguna, 04 April 2018

Kepala RA Al-Fatih

Hj. Kutadah, S.Ag

Peneliti

Siti Zundah

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN

(RPPH)

Kelompok/Usia	: B/5-6 Tahun	Tema : Binatang
Hari/Tanggal	: Senin/02 April 2018	Sub Tema : Binatang Darat
		Sub-sub Tema : Kelinci
KD	: 1.1, 2.2, 2.3, 3.3-4.3,3.10-4.10, 3.6-4.6,3.11-4.11, 3.15-4.15	

Indikator Pencapaian Perkembangan

1. Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya (NAM : 1.1)
2. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu dan kreatif (SOSEM : 2.2, 2.3)
3. Memasang puzzle kelinci (KOG : 3.6-4.6)
4. Bermain kartu kembar binatang darat (BHS : 3.10-4.10)
5. Melengkapi gambar kelinci (SENI : 3.15-4.15)
6. Senam fantasi “Kelinci melompat” (PM : 3.3-4.3)

Media/Sumber belajar : Gambar kelinci, Kartu Kembar, Puzzle

Langkah Kegiatan :

I. Pembukaan

- Salam, Berdo’a
- Bercakap-cakap tentang kelinci

II. Inti

a. Mengamati

- Anak mengamati gambar kelinci yang dipaang guru

b. Menanya

- Anak didorong untuk bertanya tentang objek yang diamati, guru mendorong anak lain untuk merespon pertanyaan temannya

c. Mengumpulkan informasi, menalar dan mengkomunikasikan

- Guru merespon pertanyaan anak dan menyiapkan berbagai kegiatan yang bisa menjawab pertanyaan anak

Kegiatan I : Senam fantasi “Kelinci melompat”

- Anak-anak mempersiapkan diri untuk mengikuti kegiatan
- Anak-anak mengikuti kegiatan

Kegiatan II : Bermain kartu kembar binatang darat

- Anak-anak mempersiapkan diri untuk mengikuti kegiatan
- Anak-anak mengikuti kegiatan

Kegiatan III : Melengkapi gambar kelinci

- Anak-anak mempersiapkan diri untuk mengikuti kegiatan
- Anak-anak mengikuti kegiatan

III. Istirahat, Makan dan Bermain

IV. Penutup

- Bernyanyi
- Membicarakan mengenai kegiatan-kegiatan yang telah dilakukan
- Berdo’a, salam

Instrumen Penilaian

NO KD	INDIKATOR	BB	MB	BSH	BSB
1.1	Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya		Adi	Naf Han	
2.2	Sikap ingin tahu		Han	Naf	Adi
2.3	Sikap kreatif			Han Naf	Adi
3.3 & 4.3	Senam fantasi "Kelinci melompat"		Han	Adi Naf	
3.6-4.6	Memasang puzzle kelinci		Han	Adi	Naf
3.10-4.10	Bermain kartu kembar binatang darat			Adi Naf	Han
3.15-4.15	Melengkapi gambar kelinci		Adi	Naf Han	

Damaguna, 02 April 2018

Kepala RA Al-Fatih

Hj. Kutadah, S.Ag

Peneliti

Siti Zundah

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN

(RPPH)

Kelompok/Usia : B/5-6 Tahun Tema : Binatang

Hari/Tanggal : Selasa/03 April 2018 Sub Tema : Binatang Darat

Sub-sub Tema : Kerbau

KD : 1.1, 2.2, 2.3, 3.3-4.3, 3.6-4.6, 3.12-4.12, 3.15-4.15

Indikator Pencapaian Perkembangan

1. Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya (NAM : 1.1)
2. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu dan kreatif (SOSEM : 2.2, 2.3)
3. Bermain kartu kembar binatang darat (BHS : 3.12-4.12)
4. Mengurutkan angka (KOG : 3.6-4.6)
5. Berjalan diatas papan titian (PM : 3.3-4.3)
6. Finger painting (SENI : 3.15-4.15)

Media/Sumber belajar : Gambar,Tiruan kerbau, Kartu Kembar, Papan titian, Pewarna makanan, LKA.

Langkah Kegiatan :

I. Pembukaan

- Salam, Berdo'a
- Bercakap-cakap tentang binatang darat
-

II. Inti

a. Mengamati

- Anak mengamati gambar binatang darat yang dipaang guru

b. Menanya

- Anak didorong untuk bertanya tentang objek yang diamati, guru mendorong anak lain untuk merespon pertanyaan temannya

c. Mengumpulkan informasi, menalar dan mengkomunikasikan

- Guru merespon pertanyaan anak dan menyiapkan berbagai kegiatan yang bisa menjawab pertanyaan anak

Kegiatan I : Mengurutkan angka

- Anak-anak mempersiapkan diri untuk mengikuti kegiatan
- Anak-anak mengikuti kegiatan

Kegiatan II : Bermain kartu kembar

- Anak-anak mempersiapkan diri untuk mengikuti kegiatan
- Anak-anak mengikuti kegiatan

1. Kegiatan III : Finger painting

- Anak-anak mempersiapkan diri untuk mengikuti kegiatan
- Anak-anak mengikuti kegiatan

III. Istirahat, Makan dan Bermain

IV. Penutup

- Bernyanyi
- Membicarakan mengenai kegiatan-kegiatan yang telah dilakukan
- Berdo’a, salam

Instrumen Penilaian

NO KD	INDIKATOR	BB	MB	BSH	BSB
1.1	Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya			Leli Putri	Marse
2.2	Sikap ingin tahu		Marse	Leli	Putri
2.3	Sikap kreatif		Marse	Leli Putri	
3.3-4.3	Berjalan diatas papan titian		Leli	Putri	Marse
3.6-4.6	Mengurutkan angka		Marse	Leli Putri	
3.12-4.12	Bermain kartu kembar			Leli Putri	Marse
3.15-4.15	Finger painting		Putri	Leli	Marse

Damaguna, 03 April 2018

Kepala RA Al-Fatih

Hj. Kutadah, S.Ag

Peneliti

Siti Zundah

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN

(RPPH)

Kelompok/Usia : B/5-6 Tahun Tema : Binatang

Hari/Tanggal : Rabu/04 April 2018 Sub Tema : Binatang Darat

Sub-sub Tema : Binatang Darat

KD : 1.1, 2.2, 2.3, 3.3-4.3, 3.6-4.6,3.12-4.12, 3.15-4.15

Indikator Pencapaian Perkembangan

1. Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya (NAM : 1.1)
2. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu dan kreatif (SOSEM : 2.2, 2.3)
3. Menebak suara "Kucing, Ayam, Kerbau, Singa" (KOG : 3.6-4.6)
4. Bermain kartu kembar binatang darat (BHS : 3.12-4.12)
5. Gerak dan lagu "Binatang darat" (PM : 3.3-4.3, SENI : 3.15-4.15)

Media/Sumber belajar : Gambar binatang darat, Kartu Kembar, Salon

Langkah Kegiatan :

I. Pembukaan

- Salam, Berdo'a
- Bercakap-cakap tentang binatang darat

II. Inti

d. Mengamati

- Anak mengamati gambar binatang darat yang dipaang guru

e. Menanya

- Anak didorong untuk bertanya tentang objek yang diamati, guru mendorong anak lain untuk merespon pertanyaan temannya

f. Mengumpulkan informasi, menalar dan mengkomunikasikan

- Guru merespon pertanyaan anak dan menyiapkan berbagai kegiatan yang bisa menjawab pertanyaan anak

Kegiatan I : Menebak suara “Kucing, Ayam, Kerbau, Singa”

- Anak-anak mempersiapkan diri untuk mengikuti kegiatan
- Anak-anak mengikuti kegiatan

Kegiatan II : Bermain kartu kembar binatang darat

- Anak-anak mempersiapkan diri untuk mengikuti kegiatan
- Anak-anak mengikuti kegiatan

Kegiatan III : Gerak dan lagu “Binatang darat”

- Anak-anak mempersiapkan diri untuk mengikuti kegiatan
- Anak-anak mengikuti kegiatan

III. Istirahat, Makan dan Bermain

IV. Penutup

- Bernyanyi
- Membicarakan mengenai kegiatan-kegiatan yang telah dilakukan
- Berdo’a, salam

Instrumen Penilaian

NO KD	INDIKATOR	BB	MB	BSH	BSB
1.1	Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya		Aza	Ahn Nad	
2.2	Sikap ingin tahu			Aza Nad	Ahn
2.3	Sikap kreatif		Aza	Ahn Nad	
3.6-4.6	Menebak suara “Kucing, Ayam, Kerbau, Singa”			Nad	Aza Ahn
3.11-4.11	Bermain kartu kembar binatang darat			Aza	Ahn Nad
3.3-4.3 & 3.15-4.15	Gerak dan lagu “Binatang darat”			Aza Ahn Nad	

Damaguna, 04 April 2018

Kepala RA Al-Fatih

Hj. Kutadah, S.Ag

Peneliti

Siti Zundah

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN

(RPPH)

Kelompok/Usia : B/5-6 Tahun Tema : Binatang

Hari/Tanggal: Kamis/05 April 2018 Sub Tema : Membuat maket Binatang Darat

KD : 1.1, 2.2, 2.3, 3.3-4.3, 3.6-4.6,3.12-4.12, 3.15-4.15

Indikator Pencapaian Perkembangan

1. Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya (NAM : 1.1)
2. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu dan kreatif (SOSEM : 2.2, 2.3)
3. Berdiri diatas satu kaki (PM : 3.3-4.3)
4. Bermain dipasir “membuat maket binatang darat (KOG : 3.6-4.6)
5. Bermain kartu kembar binatang darat (BHS : 3.12-4.12)
6. Menggambar “Binatang darat”(SENI : 3.15-4.15)

Media/Sumber belajar : Gambar binatang darat, Kartu Kembar, Tiruan binatang darat.

Langkah Kegiatan :

I. Pembukaan

- Salam, Berdo’a
- Bercakap-cakap tentang binatang darat

II. Inti

a. Mengamati

- Anak mengamati gambar binatang darat yang dipaang guru

b. Menanya

- Anak didorong untuk bertanya tentang objek yang diamati, guru mendorong anak lain untuk merespon pertanyaan temannya

c. Mengumpulkan informasi, menalar dan mengkomunikasikan

- Guru merespon pertanyaan anak dan menyiapkan berbagai kegiatan yang bisa menjawab pertanyaan anak

Kegiatan I : Bermain dipasir “membuat maket binatang darat

- Anak-anak mempersiapkan diri untuk mengikuti kegiatan
- Anak-anak mengikuti kegiatan

Kegiatan II : Bermain kartu kembar binatang darat

- Anak-anak mempersiapkan diri untuk mengikuti kegiatan
- Anak-anak mengikuti kegiatan

Kegiatan III : Menggambar “Binatang darat”

- Anak-anak mempersiapkan diri untuk mengikuti kegiatan
- Anak-anak mengikuti kegiatan

III. Istirahat, Makan dan Bermain

IV. Penutup

- Bernyanyi
- Membicarakan mengenai kegiatan-kegiatan yang telah dilakukan
- Berdo’a, salam

Instrumen Penilaian

NO KD	INDIKATOR	BB	MB	BSH	BSB
1.1	Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya			Den Faj Zul	
2.2	Sikap ingin tahu			Den Faj	Zul
2.3	Sikap kreatif		Den	Faj	Zul
3.3-4.3	Berdiri diatas satu kaki			Zul	Den Faj
3.6-4.6	Bermain dipasir "membuat maket binatang darat			Den	Faj Zul
3.12-4.12	Bermain kartu kembar binatang darat			Den	Faj Zul
3.15-4.15	Menggambar "Binatang darat"			Zul Den	Faj

Damaguna, 05 April 2018

Kepala RA Al-Fatih

Hj. Kutadah, S.Ag

Peneliti

Siti Zundah

MODUL

"Efektivitas Permainan Kartu Kembar terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Anak pada Anak Kelompok B di RA Al-Fatih Desa Damarguna Kecamatan Ciledug Kabupaten Cirebon"



Oleh:

SITI ZUNDAH

NIM. 2014.3.2.00200

FAKULTAS TARBIYAH

INSTITUT AGAMA ISLAM

IAI BUNGA BANGSA CIREBON

TAHUN 2018

PERMAINAN KARTU KEMBAR

A. Langkah-langkah Membuat dan Bermain Kartu Kembar

1. Langkah-langkah Membuat Kartu Kembar:

   a. Gunting karton menyerupai kartu sebanyak 20 kartu.

   b. Setiap kartu berisi gambar dan kata

   c. Pastikan kartu kartu berisi gambar dan kata tersebut ganda.



2. Langkah-langkah Bermain Kartu Kembar

   a. Berikan kartu pada setiap anak.



b. Masing-masing anak memiliki satu kartu.



c. Setiap anak harus mencari pasangan dari kartu tersebut.



d. Tiup peluit sebagai tanda permainan dimulai.

e. Setelah bertemu dengan pasangan kartunya tersebut anak harus berteriak “KEMBAR”.



f. Pendidik memerintahkan anak untuk menyebutkan kata dan gambar dengan bersama-sama mengangkat kartu tersebut dengan pasangannya.





g. Setelah batas waktu bermain habis, pendidik meniup peluit sebagai tanda permainan selesai.

h. Diskusikan kartu-kartu yang bertemu dengan kembarannya.





i. Kartu yang kembar adalah kartu yang memiliki gambar dan kata yang sama.



j. Jika kartu tidak berisi gambar dan kata yang sama, berarti bukan kembar.[38]

[38] Rofi La Ontong, *Kitab Game Khusus PAUD,* (Jogjakarta:divapress, 2013), h. 165-166

B. Kelebihan dan Kekurangan Permainan Kartu Kembar

1. Kelebihan

   Kelebihan dari permainan kartu kembar adalah sebagai berikut:[39]

   a. Permainan ini mengasah daya ingat anak, yaitu daya ingat akan gambar dan tulisan yang tertera pada kartu.
   b. Mudah untuk mendapatkan kartu kembar, bisa membeli di toko atau membuat sendiri.
   c. Anak-anak akan lebih tertarik, karena terdapat gambar-gambar yang beragam.

2. Kekurangan

   Kekurangan dari permainan kartu kembar:adalah sebagai berikut:[40]

   a. Diperlukan bimbingan dari pendidik untuk melakukan permainan.
   b. Waktu yang tersedia perlu dibatasi, jangan sampai anak tidak konsentrasi saat permainan.

---

[39] https://jeniuscaraalkitab.com/2012/10/16/membuat-kartu-kembar. Tanggal 31 Maret 2018

[40] https://ilmu-pendidikan-berbagi.blogspot.com/2016/04/model-pembelajaran -kartu-berpasangan. Tanggal 1 April 2018