

EFEKTIFITAS PERMAINAN PAPAN GANTUNG HURUF UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA ANAK USIA DINI DI TAMAN KANAK-KANAK VILLA BETA TABING PADANG

Yanisa, Prima Aulia

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu
Pendidikan, Universitas Negeri Padang
iyanissa10@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian yang dilakukan bermaksud untuk melihat keefektifan permainan papan gantung huruf untuk meningkatkan kemampuan membaca pada anak. Hal ini terlihat ketika peneliti melakukan pengamatan di Taman Kanak-kanak Villa Beta terhadap kemampuan membaca anak, terlihat kemampuan membaca pada anak kurang berkembang, masih ada sebagian anak yang belum memahami dan mengenal huruf vokal, huruf konsonan, bahkan belum mampu membedakan bentuk huruf yang hampir sama. Penelitian yang digunakan adalah penelitian pre-eksperimen menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *one group pre-test-post-test*. Untuk pengumpulan datanya menggunakan tes. Sedangkan untuk pengolahan datanya menggunakan aplikasi SPSS. Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa permainan papan huruf efektif untuk meningkatkan kemampuan membaca pada anak. Hasil rata-rata nilai pretest yaitu 12,58, sedangkan hasil nilai rata-rata posttest yaitu 22,33. Nilai effect size penelitian ini adalah sebesar 3,29 yang berarti permainan papan gantung huruf ini efektif untuk meningkatkan kemampuan membaca anak.

Kata Kunci: Kemampuan Membaca, Papan Gantung Huruf

ABSTRACT

The research carried out intends to look at the effectiveness of hanging board games to improve reading skills in children. This is seen when researchers make observations in kindergarten Villa Beta on the ability to read children, visible reading skills in children less developed. There are stills some children who do not understand and recognize vowels, consonants, and have not even been able to distinguish letters that are almost the same. The research use was a pre-experimental research using a quantitative approach with one group pre-test post-test design. For data Collection using the test. As for processing data using the SPSS application. From the results of the study it can be concluded that the board game effective for improving reading skills in children. The average score of the pretest is 12,58, while the average posttest score is 22,33. The effect size of this study is 3,29, which means that the hanging board game is effective for improving children's reading skills.

Keyword:

Reading

Skills

A. Pendahuluan

Hurlock dalam (Mulyasa, 2012), Anak usia dini adalah individu yang berada pada masa sensitive, atau pada umumnya sering disebut dengan masa peka, yang mana pada masa ini individu sangat membutuhkan rangsangan, arahan, dan stimulasi untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan dengan baik sehingga tidak ada anak yang terhambat perkembangannya.¹ Menurut Adilla dalam (Hadini, 2017) pada masa pendidikan anak usia dini lebih menitikberatkan pada masa perkembangan dan pertumbuhan anak baik itu perkembangan motorik (motorik halus dan kasar), fisik, kecerdasan (daya cipta, daya pikir, kecerdasan emosi, serta kecerdasan spiritual), sosial emosional yaitu (sikap, perilaku dan agama), komunikasi dan bahasa yang disesuaikan dengan tahap perkembangan anak.²

Pendidikan untuk anak usia dini tujuannya ialah untuk memberikan pengawasan, pengasuhan, bimbingan, menciptakan dan menyediakan pengalaman belajar dan bermain, mengidentifikasi terjadinya penyimpangan sejak usia dini dan melakukan intervensi dini, mengembangkan kemampuan anak (Wiyani, 2016). Kemampuan berbahasa merupakan salah satu kemampuan yang mulai dikembangkan sejak usia dini. Kemampuan membaca termasuk ke dalam kemampuan bahasa yang harus dikembangkan.³ Berdasarkan hasil penelitian Doman dalam (Hardiyanto, 2009) membaca sudah dapat dikenalkan pada sejak usia dini, anak dengan tingkat usia 4 tahun lebih efektif untuk diajarkan membaca dari pada usia 5 tahun, maksud dari pernyataan ini ialah semakin kecil usia anak maka akan semakin mudah untuk kita mengajarkn membaca dengan kriteria anak sudah dapat berbicara.⁴

¹ Mulyasa (2012). *Manajemen PAUD*. Bandung: Remaja Rosdakarya

² Hadini, N. (2017). *Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Permainan Kartu Kata Di TK Al- Fauzan Desa Ciharashas Kecamatan Cilaku Kabupaten Cianjur*. (Jurnal empowerment, 6 (2), 19-24).

³ Wiyani, N. A. (2016). *Konsep Dasar PAUD*. Yogyakarta: Gaya Media.

⁴ Hardiyanto, A. (2009). *Membuat Anak Anda Pintar Membaca! Panduan dan Metode Penerapannya. (Bahan Pokok Para Guru dan Orangtua)*. Jogjakarta: Diva Press.

Di Taman Kanak-kanak Villa Beta Tabing Padang kemampuan membaca anak kurang berkembang, hal ini didasarkan pada pengamatan yang peneliti lakukan masih ada anak yang belum mengenal huruf vokal, konsonan dengan benar, masih ada anak yang belum bisa membedakan huruf yang memiliki bentuk yang hampir sama. Sedangkan dalam mengenalkan kegiatan membaca kepada anak dimulai dari mengenalkan huruf. Hal ini sesuai dengan pendapat Amelia, Wahyuni, & Rina (2017) yang menjelaskan bahwa kegiatan membaca mencakup beberapa aspek yaitu: kegiatan mengenal huruf, kegiatan mengenal kata dan kegiatan menghubungkan bunyi dengan makna.⁵ Hal ini juga dijelaskan oleh Tarigan (2008) yang menyebutkan bahwa kegiatan membaca mencakup beberapa aspek penting seperti mengenal huruf, mengenal unsur-unsur linguistic dan mengenal hubungi bunyi dengan huruf.⁶

Mengenalkan membaca pada anak sejak dini memiliki banyak manfaat untuk anak seperti yang disampaikan oleh Wahyudin (2017) membaca adalah sebuah jendela pengetahuan anak dapat belajar banyak hal dari membaca, memperluas pengetahuan, membaca juga dapat mengatasi perasaan bosa, dapat menciptakan suasana yang menghibur, selain itu membaca dapat juga membantu anak untuk memecahkan masalah sederhana. Dalam mengembangkan kemampuan membaca pada anak usia dini peneliti menggunakan permainan papan gantung huruf.⁷ Permainan papan gantung huruf dilengkapi dengan papan untuk menggantung huruf, gambar beserta katanya, dan kartu huruf yang telah diberi gantungan. Permainan dapat disesuaikan dengan tema yang akan dipelajari anak.

Permainan ini dapat mengembangkan kemampuan membaca pada anak. Karena belajar membaca pada anak usia dini bisa dilakukan dengan berbagai cara salah satunya adalah melalui permainan, ada berbagai macam permainan yang

⁵ Amelia, L., Wahyuni, S., & Rina. (2017). Efektifitas Permainan Wayang Huruf Terhadap Kemampuan Membaca Anak Usia Dini di TK Kartika XIV-11 Banda Aceh. 4 (September 2017).

⁶ Tarigan, H. G. (2008). *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Alfabeta.

⁷ Wahyuddin, E. (2017). Pengaruh Media Flipchart Terhadap Kemampuan Membaca Anak Usia Dini Kelompok B TK Negeri Pembina Ciawigebag. (Jurnal PAUD Agapedia, 1 (2), 137-143).

dapat mengembangkan kemampuan membaca pada anak seperti permainan mewarnai kata, puzzle kata, kata kembar, papan pesan, susun kata, bowling alphabet, dan masih banyak lainnya (Zuliatin, 2017).⁸

Metode:

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen, Arikunto (2014) menjelaskan bahwa eksperimen merupakan cara yang digunakan oleh peneliti untuk mengetahui hubungan sebab dan akibat, atau untuk melihat sebuah akibat dari suatu perlakuan.⁹ Penelitian ini menggunakan desain one group pretest posttest, Sumanto (2014) menjelaskan bahwa penelitian one group pretest posttest hanya melibatkan satu kelompok saja yaitu kelompok eksperimen tanpa ada kelompok kontrol, prosesnya ada tiga tahap yaitu: pretest (test awal), treatment (perlakuan), posttest (tes akhir). Dalam desain ini yang dibandingkan adalah hasil pretest dengan posttest.¹⁰

Teknik pengambilan sample yang digunakan dalam teknik sampling jenuh. Sugiyono (2014) yaitu teknik pengambilan sample yang mengambil seluruh populasi untuk dijadikan karena jumlah populasi yang sedikit yaitu kurang dari 30 orang.¹¹ Teknik pengumpulan data menggunakan tes dan observasi yang dibuat oleh guru berdasarkan pada indikator yang telah ditetapkan. Untuk pengolahan data menggunakan aplikasi SPSS versi 20.

Untuk mengukur besaran efek permainan papan gantung huruf untuk meningkatkan kemampuan membaca anak digunakan rumus Cohens d. Aulia (2018) menjelaskan untuk penelitian eksperimen mencari nilai effect size bisa menggunakan rumus cohens d dan juga berpatokan pada kriteria penilaian cohensd.¹²

⁸ Zuliatin. (2017). Mengembangkan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Permainan Papan Baca Pintar Pada Anak Kelompok A TK Tapas Fathul Falah Simo Kecamatan Kedungwaru Kabupaten Tuungagung Tahun Ajaran 2016/2017. (Jurnal Simki-pedagogia, 1 (7), 1-7).

⁹ Arikunto S. (2014). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

¹⁰ Sumanto. (2014). *Teori dan Aplikasi Metode Penelitian*. Yogyakarta: CAPS.

¹¹ Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methodes)*. Bandung: Alfabeta.

¹² Aulia, P. (2018). Efektifitas Permainan Tradisional Cakbur Terhadap Peningkatan Interaksi Sosial Siswa Taman Kanak-kanak. (Jurnal Pendidikan Early Childhood, 2(2), 1-7).

Tabel

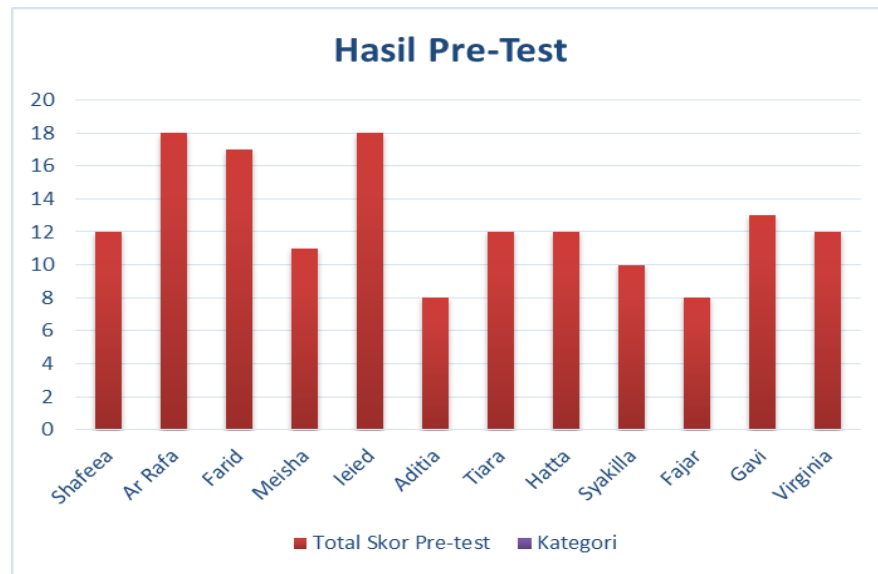
1.

| Nilai d | Interprestasi |
|---------------------------|---------------|
| $0 \leq 0,20$ | Lemah |
| $0,21 \leq 0,5 \leq 0,79$ | Sedang |
| $0,80 \leq$ | Kuat |

Pengkategorian Penilaian Effect Size Cohens d

B. Hasil Penelitian

Pada penelitian dengan menggunakan desain one group pretest-posttest dilakukan dengan tiga tahapan, pertama tahap pretest (test awal) tes yang dilakukan untuk mengetahui tingkat kemampuan anak sebelum diberikan treatment (perlakuan), tahap kedua treatment (perlakuan) memberikan perlakuan kepada anak untuk meningkatkan kemampuan membaca anak dengan menggunakan permainan papan gantung huruf, tahap ketiga adalah posttest (test akhir) yaitu tes yang dilakukan untuk mengetahui tingkat kemampuan anak setelah diberikan treatment (perlakuan). Dari hasil penelitian didapatkan data nilai pretest kemampuan membaca anak sebelum diberikan perlakuan sebagai berikut yang digambarkan dalam bentuk grafik di bawah ini:



Gambar 1. Hasil Data Nilai Pretest (tes awal)

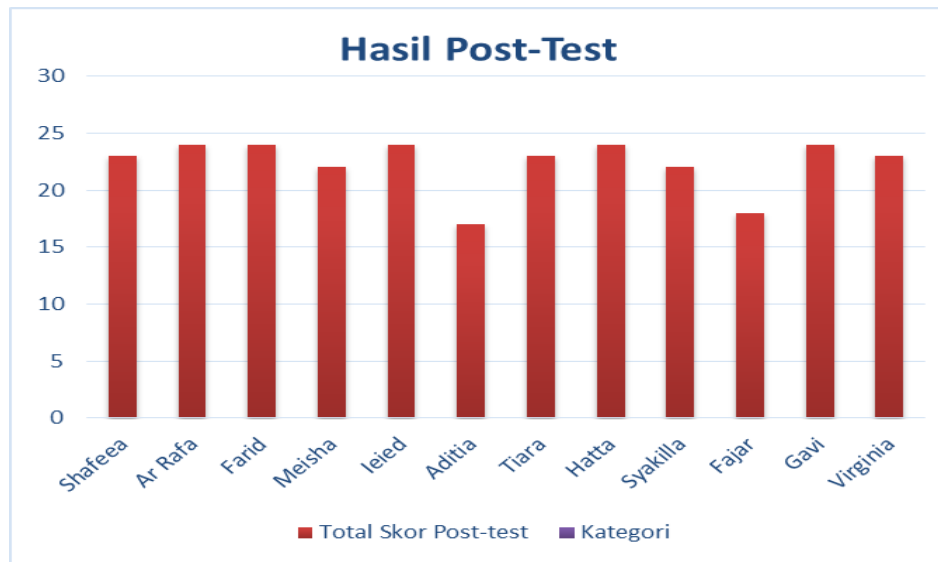
Dari hasil nilai pretest diatas diolah dengan menggunakan aplikasi SPSS untuk mencari nilai rata-rata dari hasil pretest tersebut dengan output sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Output SPSS Untuk Nilai Pretest Kemampuan Membaca Anak Usia Dini di Taman Kanak-kanak Villa Beta Tabing Padang

| Statistics | | |
|----------------|---------|-------|
| hasil_pretest | | |
| N | Valid | 12 |
| | Missing | 0 |
| Mean | | 12.58 |
| Median | | 12.00 |
| Std. Deviation | | 3.450 |
| Minimum | | 8 |
| Maximum | | 18 |
| Sum | | 151 |

Dari output diatas dapat dilihat bahwa untuk data pretest didapatkan nilai rata-rata adalah 12,58 dengan standar deviasi 3,450, nilai mininmun 8, nilai maximum 18.

Jika dilihat dari hasil posttest, nilai rata-rata posttest meningkat dari pada nilai pretest. Gambaran dari hasil nilai posttest dapat dilihat pada gambaran grafik dibawah ini:



Gambar 2. Hasil Data Nilai Posttest (tes akhir)

Dari gambaran data hasil posttest diatas diolah dengan menggunakan aplikasi SPSS untuk mencari nilai rata-rata dari hasil posttest tersebut dengan output sebagai berikut:

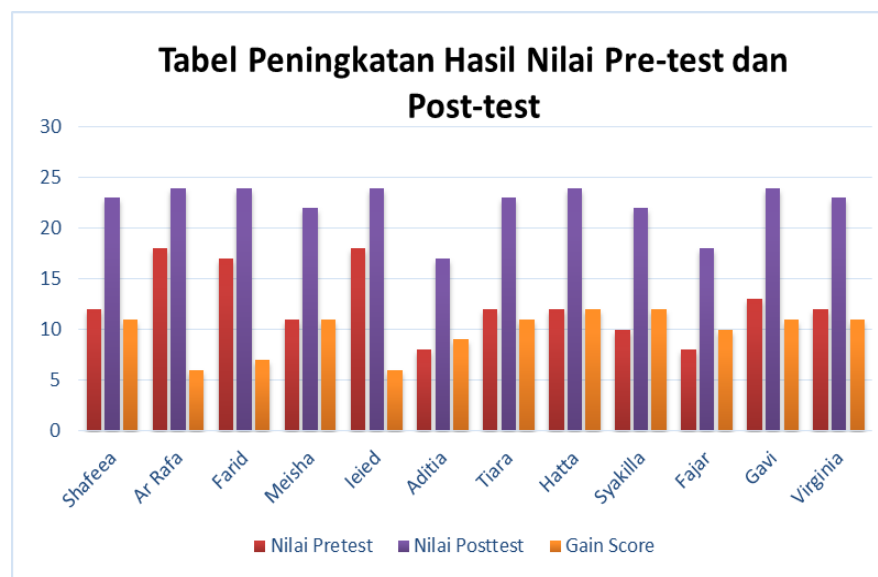
Tabel 2. Hasil Output SPSS Nilai Posttest Kemampuan Membaca di Taman Kanak-kanak Villa Beta Tabing Padang

| Statistics | | |
|----------------|---------|-------|
| Post-test | | |
| N | Valid | 12 |
| | Missing | 0 |
| Mean | | 22.33 |
| Median | | 23.00 |
| Std. Deviation | | 2.387 |
| Minimum | | 17 |
| Maximum | | 24 |
| Sum | | 268 |

Berdasarkan pada hasil output SPSS untuk nilai posttest didapatkan hasil bahwa kemampuan membaca anak sebelum diberikan treatment dan sesudah

diberikan treatment mengalami peningkatan. Nilai rata-rata kemampuan membaca anak pada posttest adalah sebesar 22,33 dengan standar deviasi sebesar 2,387, nilai minimum 17 dan nilai maksimum 24.

Kemampuan membaca anak mengalami peningkatan sebelum diberikan treatment dan setelah diberikan treatment. Peningkatan itu dapat dilihat pada gambar grafik dibawah ini:



Gambar 3. Peningkatan Antara Data Nilai Pretest Dengan Data Nilai Posttest

C. Pembahasan

Dalam mengembangkan kemampuan membaca untuk anak usia dini bisa dilakukan dengan menggunakan berbagai cara salah satunya adalah melalui permainan seperti permainan papan gantung huruf. Setelah menerapkan permainan papan gantung huruf dalam kegiatan membaca anak di Taman Kanak-kanak Villa beta Tabing Padang, kemampuan membaca anak meningkat, anak dapat mengetahui dan menyebutkan huruf vokal dan huruf konsonan, anak dapat membedakan huruf yang memiliki bentuk yang hampir sama, serta anak juga sudah dapat membaca kata sederhana.

Dari hasil penelitian diatas dapat dikatakan bahwa permainan papan gantung efektif untuk meningkatkan kemampuan membaca pada anak usia dini, hal ini terlihat dari perbedaan nilai rata-rata hasil pre-test yang dilakukan sebelum

pemberian treatment dengan hasil nilai post-test setelah treatment diberikan. Pada nilai pre-test nilai rata-ratanya adalah sebesar 12,58 sedangkan pada nilai post-test nilai rata-ratanya adalah 22,33. Nilai pretest anak mengalami peningkatan yang dilihat pada nilai rata-rata post-test.

Untuk nilai effect sizenya dicari dengan menggunakan rumus Cohens d, dan didapatkan hasil effect sizenya sebesar 3,29. Berdasarkan hasil dari nilai effect size tersebut disimpulkan bahwa permainan papan gantung huruf efektif untuk meningkatkan kemampuan membaca pada anak di taman kanak-kanak Villa Beta Tabing Padang.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari pengolahan data nilai penelitian antara nilai pre-test dan nilai post-test, dapat disimpulkan bahwa permainan papan gantung huruf efektif untuk meningkatkan kemampuan membaca pada anak usia dini. Hal ini dapat dilihat pada tingginya nilai rata-rata hasil post-test dari pada hasil pre-test. Nilai rata-rata pada hasil pretest adalah 12,58 dan nilai rata-rata untuk hasil posttest adalah 22,33. Nilai effect size dalam peneleitian ini adalah 3,29. Jadi disimpulkan bahwa permainan papan gantung huruf efektif untuk meningkatkan kemampuan membaca pada anak.

Saran

Dari hasil penelitian yang penelitian lakukan peneliti memiliki beberapa saran untuk guru sekolah dann untuk peneliti selanjutnya. Untuk guru dalam menegmabangkan atau meningkatkan kemampuan membaca pada anak usia dini bisa menggunakan metode bermain atau permainan. Melalui permainan guru bisa mengembangkan berbgai aspek kemapuan anak tidak hanya dalam bidang membaca saja, permainan merupakan sebuah inovasi dalam kegiatan pembelajaran. Untuk peneliti selanjutnya agara dapat menciptakan sebuah permainan yang lebih menarik lagi dan mampu mengembangkan seluruh aspek kemampuan anak.

Referensi

- Amelia, L., Wahyuni, S., & Rina. (2017). *Efektifitas Permainan Wayang Huruf Terhadap Kemampuan Membaca Anak Usia Dini di TK Kartika XIV-11 Banda Aceh*. 4(September 2017), 83–96. Retrieved from [https://buahhati.stkipgetsempena.ac.id/?journal=home&page=article&op=view&path\[\]=41?journal=home&page=article&op=view&path\[\]=41](https://buahhati.stkipgetsempena.ac.id/?journal=home&page=article&op=view&path[]=41?journal=home&page=article&op=view&path[]=41)
- Arikunto, S. (2014). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Aulia, P. (2018). Efektifitas Permainan Tradisional Cak Bur Terhadap Peningkatan Interaksi Sosial Siswa Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Pendidikan:Early Childhood*, 2(2), 1–7.
- Hadini, N. (2017). Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini melalui Kegiatan Permainan Kartu Kata Di Tk Al-Fauzan Desa Ciharashas Kecamatan Cilaku Kabupaten Cianjur. *Jurnal EMPOWERMENT*, 6(2), 19–24.
- Hardiyanto, A. (2009). *Membuat Anak Anda Pintar Membaca! Panduan dan Metode Penerapannya. (Bahan Pokok Par Guru dan Orangtua)*. Jogjakarta: Diva Press.
- Mulyasa. (2012). *Manajemen PAUD*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methodes)*. Bandung: Alfabeta.
- Sumanto. (2014). *Teori dan Aplikasi Metode Penelitian*. Yogyakarta: CAPS.
- Tarigan, H. G. (2008). *Membaca sebagai suatu keterampilan berbahasa*. Bandung: Angkasa Bandung.
- Wahyudin, E. (2017). Pengaruh Media Flipchart Terhadap Kemampuan Membaca Anak Usia Dini Kelompok B Tk Negeri Pembina Ciawigebang. *Jurnal PAUD Agapedia*, 1(2), 137–143. Retrieved from <http://ejournal.upi.edu/index.php/agapedia/article/view/9353>
- Wiyani, N. A. (2016). *Konsep Dasar PAUD*. Yogyakarta: Gaya Media.
- Zuliatin. (2017). Mengembangkan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Permainan Papan Baca Pintar Pada Anak Kelompok A TK Tapas Fathul Falah Simo Kecamatan Kedungwaru Kabupaten Tulungagung Tahun Ajaran 2016/2017. *Simki-Pedagogia*, 1(7), 1–7. Retrieved from http://simki.unpkediri.ac.id/mahasiswa/file_artikel/2017/c714f534a28845d76b4865c9484a11ca.pdf.

