

**PENERAPAN PERMAINAN KARTU HURUF BERGAMBAR UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN KEAKSARAAN AWAL PADA KELOMPOK B
TK TUNAS PUTRA MOJOREJO KEMLAGI MOJOKERTO**

Betty Kristianisngsih¹, M. Ridlwan², Ratno Abidin³

^{1,2,3}Universitas Muhammadiyah Surabaya

E-mail: ¹betty.kristianisngsih.mhs2019@fkip.um-surabaya.ac.id, ²m.ridlwan@um-surabaya.ac.id, ³ratnoabidin@um-surabaya.ac.id

Abstrak: Tujuan dari penelitian ini adalah. (1) Mendeskripsikan perbedaan kemampuan keaksaraan awal anak yang diajar sebelum menggunakan permainan kartu huruf bergambar dan setelah menggunakan permainan kartu huruf bergambar pada kelompok B TK Tunas Putra Mojorejo Kemplagi Mojokerto (2) mendeskripsikan interaksi permainan kartu huruf bergambar terhadap kemampuan keaksaraan awal pada kelompok B TK Tunas Putra Mojorejo Kemplagi Mojokerto. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis komparatif dan eksperimental. Desain eksperimen kuasi time series one-group Pre-Test-Post-Test dengan obyek penelitian pada kelompok B TK Tunas Putra Mojorejo Kemplagi Mojokerto sebanyak 15 anak yang terdiri dari 5 anak laki-laki dan 10 anak perempuan. Pengumpulan data menggunakan wawancara dan tes menggunakan media WhatsApp. Analisis data menggunakan teknik Analisis Varians Dua Arah (Two Ways Anava) yaitu pengujian ANOVA yang didasarkan pada pengamatan dua kriteria. Dari hasil analisis disimpulkan: 1) Terdapat perbedaan kemampuan keaksaraan awal anak yang diajar sebelum menggunakan permainan kartu huruf bergambar dan setelah menggunakan permainan kartu huruf bergambar pada kelompok B TK Tunas Putra Mojorejo Kemplagi Mojokerto; 2) Terdapat Interaksi permainan kartu huruf bergambar terhadap kemampuan keaksaraan awal pada kelompok B TK Tunas Putra Mojorejo Kemplagi Mojokerto.

Kata kunci: kartu huruf bergambar, kemampuan keaksaraan awal

Abstract: The aim of this research is. (1) Describe the differences in childrens initial literacy abilities taught before using the picture letter card game and after using the picture letter card game in group B in Kindergarten. Tunas Putra Mojorejo Kemplagi Mojokerto (2) describes the interaction of picture letter card games on early literacy skills in group B kindergarten. Tunas Putra Mojorejo Kemplagi Mojokerto. This study uses a quantitative approach with comparative and experimental types. The experimental design of quasi one-group pre-test-post-test time series with the research object in group B kindergarten. Tunas Putra Mojorejo Kemplagi Mojokerto as many as 15 children consisting of 5 boys and 10 girls. Data collection using interviews and tests using WhatsApp media. The data analysis used the Two Ways Anava analysis technique, namely ANOVA testing based on the observation of two criteria. From the analysis, it is concluded that: 1) There are differences in the early literacy abilities of children who were taught before using the picture letter card game and after using the picture letter card game in group B Kindergarten. Tunas Putra Mojorejo Kemplagi Mojokerto; 2) There is a picture card game interaction with early literacy skills in group B Kindergarten. Tunas Putra Mojorejo Kemplagi Mojokerto.

Keywords: picture letter cards, early literacy skills

PENDAHULUAN

Menghadapi perubahan radikal dalam masyarakat di abad ke-21, pandangan konvensional tentang pendidikan keaksaraan dan keaksaraan mungkin tidak lagi memenuhi kebutuhan siswa dalam bekerja dan kehidupan sosial, terutama di luar pengaturan kelas. Oleh karena itu, wilayah literasi yang diperluas telah diusulkan untuk mendukung pendidikan dan praktik keaksaraan guru dan siswa dengan lebih baik (Sang, 2017). Pemerintah Indonesia masih memiliki pekerjaan rumah yang sangat berat untuk menuntaskan 6.165.404 penduduk buta aksara usia produktif antara 15-59 tahun melalui program afirmasi di 11 provinsi dengan jumlah buta aksara tinggi. Program afirmasi ini diharapkan dapat mempercepat proses pembelajaran keaksaraan melalui berbagai program yang telah dicanangkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI, dalam hal ini Direktorat Jenderal PAUD dan Dikmas (Mufarohah, 2018).

Pemerintah sudah berupaya keras mencari solusi dengan berbagai program berkaitan dengan rendahnya literasi pada masyarakat Indonesia khususnya untuk pelajar (Munawar & Mahendrawanto, 2019). Program Pemerintah yang dilaksanakan secara masif ini adalah program pemerintah dalam rangka meningkatkan kualitas sumber daya manusia dimasa mendatang. Gerakan Literasi ini mencuat di berbagai sekolah, instansi pemerintah dan perkumpulan Taman Bacaan mengindikasikan suatu kemajuan perilaku bangsa ini menuju ke arah yang literat meskipun masih jauh dari harapan, namun itu barangkali menjadi suatu tolok ukur dalam mengidentifikasi sebuah keberhasilan dari program yang digulirkan oleh pemerintah beberapa tahun yang lalu (Nurjaman, 2018).

Bahasa dan kemampuan berbahasa merupakan dasar dari program literasi. Bahasa adalah alat yang membantu manusia untuk bisa berpikir, mencerna informasi, merespon suatu gejala atau fenomena, serta memecahkan suatu masalah. Jadi pengembangan literasi memang seharusnya dimulai dengan pengembangan kompetensi berbahasa (Padmadewi & Artini, 2018). Pengembangan bahasa berarti perkembangan yang mengarah pada kemampuan menyampaikan informasi kepada orang lain. Seseorang dapat menyampaikan maksud dan keinginan hati melalui bahasa, baik bahasa verbal maupun bahasa non-verbal. Kemampuan berbahasa anak usia 4-6 tahun antara lain: pada perkembangan menerima bahasa, anak mampu menyimak perkataan orang lain, mengerti dua perintah yang diberikan secara bersamaan, memahami cerita yang dibacakan, mengenal perbendaharaan kata mengenai kata sifat. Pada perkembangan kemampuan mengungkapkan bahasa, anak mampu mengulang kalimat sederhana, menjawab pertanyaan sederhana, mengungkapkan perasaan dengan kata sifat, mengutarakan pendapat dan menceritakan kembali cerita yang pernah didengarnya. Selanjutnya pada perkembangan keaksaraan anak mampu mengenal simbol-simbol, mengenal benda-benda yang ada di sekitarnya, membuat coretan yang bermakna serta mampu meniru huruf (Depdiknas, 2009 dalam (Agusniatih et al., 2019).

Bermain untuk mengembangkan bahasa anak adalah permainan-permainan yang dapat membantu anak untuk mengembangkan bahasanya. yaitu mengembangkan tiga aspek yaitu menerima bahasa, mengungkapkan bahasa, dan keaksaraan. Lingkup perkembangan menerima bahasa yaitu kemampuan berbahasa secara reseptif, terdiri dari pengembangan menyimak perkataan orang lain, mengerti dua perintah yang diberikan bersamaan, memahami cerita yang dibacakan, mengenal perbendaharaan kata mengenai kata sifat, mengerti beberapa perintah, mengulang kalimat yang lebih kompleks, dan memahami aturan dalam suatu permainan. Bentuk indikator untuk lingkup perkembangan ini bisa dalam bentuk tindakan, hasil karya, tulisan, dan lain sebagainya, sebagai ciri anak memahami dan mampu menerima bahasa (Mushlih et al., 2018).

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 58 Tahun 2009 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini, tingkat pencapaian perkembangan anak usia 5-6 tahun pada lingkup perkembangan keaksaraan yaitu menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal, mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada di sekitarnya, menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi atau huruf awal yang sama, memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf, membaca nama sendiri, dan menuliskan nama sendiri. Berdasarkan pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa kemampuan membaca permulaan adalah kemampuan anak (pembaca awal) dalam penguasaan kode alfabetik seperti menghafal huruf vokal dan konsonan, mengenal fonem, dan menggabungkan fonem menjadi suku kata atau kata (Ispirmaningati, 2017).

Kemampuan keaksaraan awal pada kelompok B TK Tunas Putra Mojorejo Kemlagi Mojokerto selama ini sudah berkembang dengan baik. Hal ini terlihat pada rutinitas keseharian saat antri untuk mencuci tangan dan saat makan bekal bersama. Namun yang menjadi persoalan pada aspek kemampuan keaksaraan awal yaitu menghubungkan gambar sesuai dengan tulisannya dan mengurutkan lambang bilangan 1 - 10 pada gambar topi masih kurang sempurna. Sehubungan dengan hal tersebut kemampuan keaksaraan awal pada 15 anak melalui kegiatan pembelajaran tradisional dan menggunakan media yang monoton pada kelompok B TK Tunas Putra Mojorejo Kemlagi Mojokerto masih kurang, hal ini terlihat pada observasi pra penelitian ketika guru memberikan pertanyaan bagaimana menghubungkan gambar sesuai dengan tulisannya dan bagaimana mengurutkan lambang bilangan 1 - 10 pada gambar topi, sebagainya anak masih malu-malu, bingung dan kurang antusias untuk menanggapi perintah dari guru. Terkait dengan permasalahan yang terjadi pada kelompok B TK Tunas Putra Mojorejo Kemlagi Mojokerto tersebut, peneliti ingin menerapkan permainan kartu huruf bergambar sebagai solusi agar kemampuan keaksaraan awal anak meningkat. Menghubungkan gambar sesuai dengan tulisannya dan mengurutkan lambang bilangan 1 - 10 pada gambar topi anak sebagai bagian dari upaya kemampuan keaksaraan awal yang masih kurang sempurna menandakan bahwa adanya masalah kegiatan pembelajaran atau pengasuhan yang diselenggarakan oleh guru didalam kegiatan pembelajarannya.

Penerapan permainan kartu huruf bergambar sebagai diharapkan dapat meningkatkan kemampuan keaksaraan awal anak. Terkait dengan uraian latar belakang di atas serta permasalahan yang dihadapi maka diadakannya penelitian dengan judul "Penerapan permainan kartu huruf bergambar untuk meningkatkan kemampuan keaksaraan awal pada kelompok B TK Tunas Putra Mojorejo Kemlagi Mojokerto".

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis komparatif (Sudaryo et al., 2019) dan eksperimental. (Hermawan & Yusran, 2018). penelitian ini menggunakan eksperimen kuasi dengan *time series design* dengan desain *nonequivalent control group design, static group design* atau *time series design* (Pratisti & Yuwono, 2018). Dalam penelitian ini penulis memilih *time series design*.

Penelitian dengan desain ini ditandai oleh pengukuran yang dilakukan berulang terhadap variabel dependen. Pengukuran berulang dapat dilakukan pada *pre-test* maupun *post-test*. (Pratisti & Yuwono, 2018). Bentuk *pre-eksperimen design* yang digunakan oleh peneliti adalah bentuk *one-group Pre-Test-Post-Test* design dalam hal ini peneliti melakukan pretest, kemudian perlakuan, dan akhirnya posttest dalam desain pretest- posttest satu kelompok (Mertens, 2005).

Dengan desain berikut:



Gambar 1. Desain eksperimen kuasi time series *one-group Pre-Test-Post-Test* (Julia et al., 2018)

Keterangan

- O¹ : Skor *Pre-Test*
 (Sebelum penerapan permainan tradisional sunda manda)
- X : Perlakuan
- O² : Skor *Post-Test*
 (setelah penerapan permainan tradisional sunda manda)

Penelitian ini dilakukan di TK Tunas Putra Mojorejo Kemlagi Mojokerto dengan alamat Dsn. Sugihanyar Desa Mojorejo Kecamatan Kemlagi Kabupaten Mojokerto. Ruang lingkup penelitian ini adalah TK Tunas Putra Mojorejo Kemlagi Mojokerto. Penelitian dilaksanakan pada semester ganjil tahun pelajaran 2020/2021, lama penelitian 3 bulan. Pada penelitian ini obyeknya adalah pada kelompok B TK Tunas Putra Mojorejo Kemlagi Mojokerto sebanyak 15 anak yang terdiri dari 5 anak laki-laki dan 10 anak perempuan.

Pengumpulan data dalam penelitian ini melalui data sekunder. (Pitalis Mawardi B, 2019). Adapun pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah: a. Tes, yang dilakukan dengan memberikan serentetan soal atau tugas serta alat lainnya kepada subjek yang diperlukan datanya (Nasrudin, 2019). Tes wawancara adalah sebuah tes yang digunakan untuk mengumpulkan data tentang peserta tes yang tidak diperoleh dari tahapan pengumpulan data sebelumnya, atau digunakan untuk menguji kembali data tentang peserta tes yang telah diperoleh (Umbara et al., 2018). Tes yang digunakan untuk pengukuran awal (*pretest*) maupun pengukuran akhir (*posttest*) menggunakan tes keterampilan dikombinasi dengan tes wawancara melalui media WhatsApp.

Pengujian hipotesis penelitian ini menggunakan statistik (Anshori, 2019). Data yang diperoleh dari penelitian ini dilanjutkan dengan menganalisis data kemudian ditarik kesimpulan dengan menggunakan statistik parametrik. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik Analisis Varians Dua Arah (*Two Ways Anava*) yaitu pengujian ANOVA yang didasarkan pada pengamatan dua kriteria. Setiap kriteria dalam pengujian ANOVA mempunyai level. Tujuan dan pengujian ANOVA dua arah ini adalah untuk mengetahui apakah ada pengaruh dan berbagai kriteria yang diuji terhadap hasil yang diinginkan (Himawanto, 2017).

Analysis of variance (ANOVA) memiliki uji prasyarat yang harus dipenuhi terlebih dahulu agar uji Analysis of variance (ANOVA) dapat dilakukan, yaitu uji homogenitas dan uji normalitas (Riyanto & Hatmawan, 2020) dengan menggunakan SPSS Versi 26 dapat dilihat pada *test Levene's test of Equality of Error variance* yang ditentukan dengan nilai sig.

Uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji statistik parametrik, yaitu Independent Sample t-test. Uji ini digunakan untuk mengambil keputusan apakah hipotesis diterima atau ditolak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Deskripsi Data

Data Hasil Kegiatan Awal

Hasil kegiatan pembelajaran awal yaitu tentang Penerapan permainan kartu huruf bergambar untuk meningkatkan kemampuan keaksaraan awal pada kelompok B TK Tunas Putra Mojorejo Kemlagi Mojokerto. Pembelajaran ini dilaksanakan hari Rabu, Kamis dan Jum'at tanggal 8, 9 dan 10 Juli 2020. Setelah kegiatan pembelajaran, guru melakukan tes berupa kegiatan 1) menghubungkan gambar sesuai dengan tulisannya dan 2) mengurutkan lambang bilangan 1 - 10 pada gambar topi. Adapun hasil tes disajikan penulis pada tabel dibawah ini:

Tabel 1. Hasil tes awal (pre-test) menghubungkan gambar sesuai dengan tulisannya dan mengurutkan lambang bilangan 1 - 10 pada gambar topi dalam kegiatan permainan kartu huruf bergambar

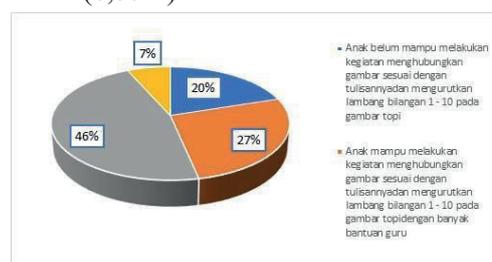
No	Nama Anak	Penilaian Kemampuan Anak				Ket
		1	2	3	4	
1	Assegaf	.	★ ★	.	.	.
2	Abdul Hafizh Diandra	★
3	Abizhar Ibnu Ibrahim	.	★ ★	.	.	.
4	Afanin Aqilah Hafisah	.	.	★ ★ ★	.	.
5	Ayunda Citra Maydila	.	.	★ ★ ★	.	.
6	Fiona Syifa Adelia	.	.	★ ★ ★	.	.
7	Ike Gadis Ramadani	.	.	.	★★ ★★	.
8	Muhammad Nevan	.	★ ★	.	.	.
9	Alisya Anindia Safa A.	.	.	★ ★ ★	.	.
10	Putri Deandea M.	★
11	Qotrun Nada Salsabila	.	★ ★	.	.	.
12	Renata Putri Salsabila	.	.	★ ★ ★	.	.
13	Sayyid Ibnu Luis	.	★ ★	.	.	.
14	Syafiyah Pratiwi	.	.	★ ★ ★	.	.
15	Syakinah AlNur	★

Jumlah	3 anak	4 anak	7 anak	1 anak	100 %
Prosentase	20,00 %	26,67 %	46,67 %	6,67 %	

Keterangan:

- 1) Anak belum mampu melakukan kegiatan menghubungkan gambar sesuai dengan tulisannya dan mengurutkan lambang bilangan 1 - 10 pada gambar topi (Anak belum berkembang [BB])
- 2) Anak mampu melakukan kegiatan menghubungkan gambar sesuai dengan tulisannya dan mengurutkan lambang bilangan 1 - 10 pada gambar topi dengan banyak bantuan guru (Anak mulai berkembang [MB])
- 3) Anak mampu melakukan kegiatan menghubungkan gambar sesuai dengan tulisannya dan mengurutkan lambang bilangan 1 - 10 pada gambar topi dengan sedikit bantuan guru (Anak berkembang sesuai harapan [BSH])
- 4) Anak mampu melakukan kegiatan menghubungkan gambar sesuai dengan tulisannya dan mengurutkan lambang bilangan 1 - 10 pada gambar topi tanpa bantuan guru (Anak berkembang sangat baik [BSB])

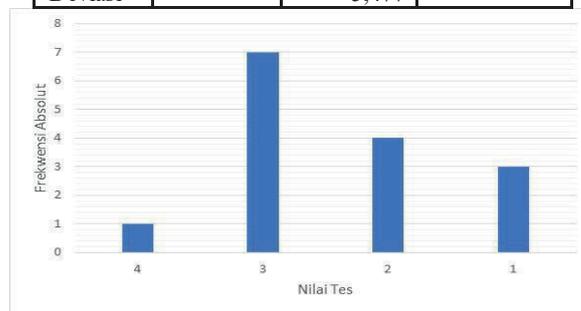
Dari tabel diatas diketahui bahwa Anak belum mampu melakukan kegiatan menghubungkan gambar sesuai dengan tulisannya dan mengurutkan lambang bilangan 1 - 10 pada gambar topi sebanyak 3 anak atau (20%), Anak mampu melakukan kegiatan menghubungkan gambar sesuai dengan tulisannya dan mengurutkan lambang bilangan 1 - 10 pada gambar topi dengan banyak bantuan guru sebanyak 4 anak atau (26,6%), Anak mampu melakukan kegiatan menghubungkan gambar sesuai dengan tulisannya dan mengurutkan lambang bilangan 1 - 10 pada gambar topi dengan sedikit bantuan guru sebanyak 7 anak atau (46,6%), Anak mampu melakukan kegiatan menghubungkan gambar sesuai dengan tulisannya dan mengurutkan lambang bilangan 1 - 10 pada gambar topi tanpa bantuan guru sebanyak 1 anak atau (6,66%).



Gambar 2. Hasil tes awal (pre-test) menghubungkan gambar sesuai dengan tulisannya dan mengurutkan lambang bilangan 1 - 10 pada gambar topi dalam kegiatan permainan kartu huruf bergambar Berdasarkan hasil tes awal (Pre-test) tersebut diketahui distribusi frekwensinya sebagai berikut:

Tabel 2. Distribusi Frekwensi Hasil tes awal (pre-test) menghubungkan gambar sesuai dengan tulisannya dan mengurutkan lambang bilangan 1 - 10 pada gambar topi dalam kegiatan permainan kartu huruf bergambar

No.	Interval Nilai Tes	Frekwensi Absolut	Frekwensi Relatif (%)
1	4	1	6,67
2	3	7	46,67
3	2	4	26,67
4	1	3	20,00
Jumlah		15	100
Rata-rata (X)		2,4	
Standar Deviasi		5,477	



Gambar 3. Histogram Hasil tes awal (pre-test) menghubungkan gambar sesuai dengan tulisannya dan mengurutkan lambang bilangan 1 - 10 pada gambar topi dalam kegiatan permainan kartu huruf bergambar

Data Hasil Kegiatan Akhir

Hasil kegiatan pembelajaran akhir yaitu tentang Penerapan permainan kartu huruf bergambar untuk meningkatkan kemampuan keaksaraan awal pada kelompok B TK Tunas Putra Mojorejo Kemlagi Mojokerto. Pembelajaran ini dilaksanakan hari Rabu, Kamis dan Jum'at tanggal 22, 23 dan 24 Juli 2020. Setelah kegiatan pembelajaran, guru melakukan tes berupa kegiatan 1) menghubungkan gambar sesuai dengan tulisannya dan 2) mengurutkan lambang bilangan 1 - 10 pada gambar topi . Adapun hasil tes disajikan penulis pada tabel dibawah ini:

Tabel 3. Hasil tes akhir (post-test) menghubungkan gambar sesuai dengan tulisannya dan mengurutkan lambang bilangan 1 - 10 pada gambar topi dalam kegiatan permainan kartu huruf bergambar

No	Nama Anak	Penilaian Kemampuan anak				Ket
		1	2	3	4	
1	Aad Al Assegaf	.	.	★★ ★	.	.
2	Abdul Hafizh Diandra	.	.	.	★★ ★★	.
3	Abizhar Ibnu Ibrahim	.	.	★★ ★	.	.
4	Afanin Aqilah Hafisah	.	.	★★ ★	.	.
5	Ayunda Citra Maydila	.	.	★★ ★	.	.
6	Fiona Syifa Adelia	.	.	★★ ★	.	.
7	Ike Gadis Ramadani	.	.	.	★★ ★★	.
8	Muhammad Nevan	.	★★	.	.	.
9	Alisya Anindia Safa A.	.	.	★★ ★	.	.
10	Putri Deandea M.	.	★★	.	.	.
11	Qotrun Nada Salsabila	.	★★	.	.	.
12	Renata Putri Salsabila	.	.	★★ ★	.	.
13	Sayyid Ibnu Luis	.	.	.	★★ ★★	.
14	Syafiyah Pratiwi	.	.	★★ ★	.	.
15	Syakinah Al Nur	.	★★	.	.	.
	Jumlah	0 anak	4 anak	8 anak	3 anak	100 %
	Prosentase	0,0 0 %	26,6 7 %	53,3 3 %	20,0 0 %	

Keterangan:

- 1) Anak belum mampu melakukan kegiatan menghubungkan gambar sesuai dengan tulisannya dan mengurutkan lambang bilangan 1 - 10 pada gambar topi (Anak belum berkembang [BB])
- 2) Anak mampu melakukan kegiatan menghubungkan gambar sesuai dengan tulisannya dan mengurutkan lambang bilangan 1 - 10 pada gambar topi dengan banyak bantuan guru (Anak mulai berkembang [MB])
- 3) Anak mampu melakukan kegiatan menghubungkan gambar sesuai dengan tulisannya dan mengurutkan lambang bilangan 1 - 10 pada gambar topi dengan sedikit bantuan guru (Anak berkembang sesuai harapan [BSH])
- 4) Anak mampu melakukan kegiatan menghubungkan gambar sesuai dengan tulisannya dan mengurutkan lambang bilangan 1 - 10 pada gambar topi tanpa bantuan guru (Anak berkembang sangat baik [BSB])

Dari tabel diatas diketahui bahwa Anak belum mampu melakukan kegiatan menghubungkan gambar sesuai dengan tulisannyadan mengurutkan lambang bilangan 1 - 10 pada gambar topi sebanyak 0 anak atau (0%), Anak mampu melakukan kegiatan menghubungkan gambar sesuai dengan tulisannyadan mengurutkan lambang bilangan 1 - 10 pada gambar topi dengan banyak bantuan guru sebanyak 4 anak atau (26,6%), Anak mampu melakukan kegiatan menghubungkan gambar sesuai dengan tulisannyadan mengurutkan lambang bilangan 1 - 10 pada gambar topi dengan sedikit bantuan guru sebanyak 8 anak atau (53,3%), Anak mampu melakukan kegiatan menghubungkan gambar sesuai dengan tulisannyadan mengurutkan lambang bilangan 1 - 10 pada gambar topi tanpa bantuan guru sebanyak 3 anak atau (20%).

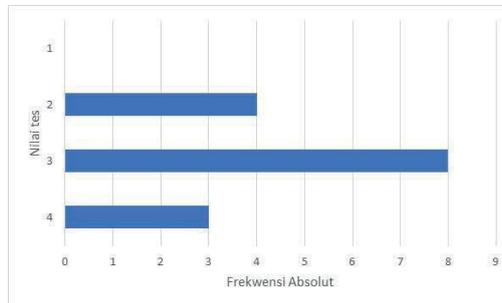


Gambar 4 Hasil tes akhir (post-test) menghubungkan gambar sesuai dengan tulisannyadan mengurutkan lambang bilangan 1 - 10 pada gambar topi dalam kegiatan permainan kartu huruf bergambar

Berdasarkan hasil tes akhir (Pre- test) tersebut diketahui distribusi frekwensinya sebagai berikut:

Tabel 4. Distribusi Frekwensi Hasil tes akhir (post-test) menghubungkan gambar sesuai dengan tulisannyadan mengurutkan lambang bilangan 1 - 10 pada gambar topi dalam kegiatan permainan kartu huruf bergambar

No.	Interval Nilai Tes	Frekwensi Absolut	Frekwensi Relatif (%)
1	4	3	20,00
2	3	8	53,33
3	2	4	26,67
4	1	0	0,00
Jumlah		15	100
Rata-rata (X)		2,9	
Standar Deviasi		5,788	



Gambar 5. Histogram Hasil tes akhir (post-test) menghubungkan gambar sesuai dengan tulisannya dan mengurutkan lambang bilangan 1 - 10 pada gambar topi dalam kegiatan permainan kartu huruf bergambar

Analisis Data

Data Pre-test dan Post-Test

Data Hasil tes Awal (pre-test) dan Tes setelah perlakuan (post-test) pada kegiatan Penerapan permainan kartu huruf bergambar untuk meningkatkan kemampuan keaksaraan awal pada kelompok B TK Tunas Putra Mojorejo Kemlagi Mojokerto adalah sebagai berikut:

Tabel 5. Data Hasil tes Awal (pre-test) dan tes akhir (post-test)

No	Nama	pre-test	post-test
1	Aad Al Assegaf	3	3
2	Abdul Hafizh Diandra	1	4
3	Abizhar Ibnu Ibrahim	2	3
4	Afanin Aqilah Hafisah	3	3
5	Ayunda Citra Maydila	3	3
6	Fiona Syifa Adelia	3	3
7	Ike Gadis Ramadanani	4	4
8	Muhammad Nevan	2	2
9	Alisya Anindia Safa A.	3	3
10	Putri Deandea M.	1	2
11	Qotrun Nada Salsabila	2	2
12	Renata Putri Salsabila	3	3
13	Sayyid Ibnu Luis	2	4
14	Syafiyah Pratiwi	3	3
15	Syakinah Al Nur	1	2

Uji Prasyarat

1 Uji Normalitas

Uji normalitas dimaksudkan untuk menguji apakah dalam sebuah data mempunyai distribusi normal atau tidak, dalam analisis statistic parametrik, data berdistribusi normal adalah suatu keharusan sekaligus merupakan syarat mutlak yang harus dipenuhi. Suatu distribusi dikatakan normal jika taraf signifikansinya lebih besar dari 0,05. Sedangkan taraf signifikansinya kurang dari 0,05 maka distribusi dikatakan tidak normal. Uji normalitas dilakukan menggunakan bantuan SPSS 26.0 yaitu uji Shapiro Wilk. Adapun data tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 6 Hasil Uji normalitas data pre- test dan post-test

	Kelompok	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil	pre-test	,278	15	,003	,861	15	,025
tes	post-test	,271	15	,004	,815	15	,006

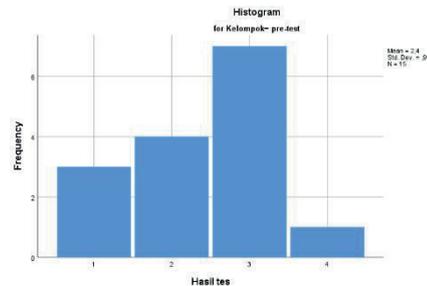
a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel output di atas diketahui nilai df (derajat kebebasan) untuk kelompok perlakuan pre-test adalah 15 anak dan untuk kelompok perlakuan post-test adalah 15 anak. Maka itu artinya jumlah sampel data untuk masing-masing kelompok kurang dari 50. Sehingga penggunaan teknik shapiro wilk untuk mendeteksi kenormalan data dalam penelitian ini bisa dikatakan sudah tepat. jika nilai df lebih dari 50, maka pengambilan keputusan normalitas dilakukan berdasarkan hasil yang terdapat pada tabel Kolmogorov-Smirnov.

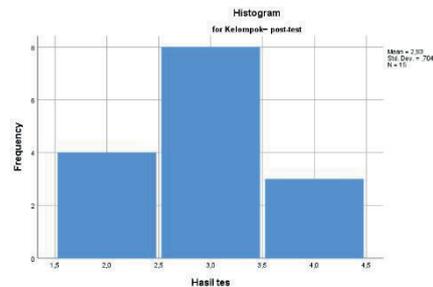
Berdasarkan hasil uji shapiro wilk dapat dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Diketahui nilai Sig. untuk kelompok perlakuan pre-test sebesar 0,025. Karena nilai Sig. untuk kelompok perlakuan pre-test lebih besar dari 0,005, atau ($0,025 > 0,005$), maka sebagaimana dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas shapiro wilk di atas, dapat disimpulkan bahwa data hasil uji normalitas shapiro-wick berdistribusi normal, maka uji statistik parametrik dapat digunakan.
- 2) Diketahui nilai Sig. untuk kelompok perlakuan post-test sebesar 0,006. Karena nilai Sig. untuk kelompok perlakuan post-test lebih besar dari 0,005, atau ($0,006 > 0,005$), maka sebagaimana dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas shapiro wilk di atas, dapat disimpulkan bahwa data hasil uji normalitas shapiro-wick berdistribusi normal.

Adapun grafik histogram masing-masing dari pre-test dan post-test adalah



Gambar 6. Grafik Histogram hasil pre- test



Gambar 7. Grafik Histogram hasil post- test

Uji Homogenitas

Uji homogenitas dimaksudkan untuk menguji apakah data hasil pre-test dan post-test dari kelompok perlakuan homogen atau tidak. Suatu distribusi dikatakan homogen jika taraf signifikansinya lebih besar dari 0,05. Sedangkan taraf signifikansinya kurang dari 0,05 maka distribusi dikatakan tidak homogen.

Tabel 7 Hasil Uji Homogenitas data pre-test dan post-test
Test of Homogeneity of Variances

		Levene	df1	df2	Sig.
		Statistic			
Hasil tes	Based on Mean	2,728	1	28	,110
	Based on Median	1,179	1	28	,287
	Based on Median and with adjusted df	1,179	1	23,962	,288
	Based on trimmed mean	2,705	1	28	,111

Berdasarkan output di atas, ketahui nilai Sig. Based on Mean untuk kegiatan Penerapan permainan kartu huruf bergambar untuk meningkatkan kemampuan keaksaraan awal pada kelompok B TK Tunas Putra Mojorejo Kemplagi Mojokerto adalah sebesar 0,11 dan lebih besar dari 0,005, atau ($0,11 > 0,005$), maka dapat disimpulkan bahwa varians data penelitian tentang Penerapan permainan kartu huruf bergambar untuk meningkatkan kemampuan keaksaraan awal pada kelompok B TK Tunas Putra Mojorejo Kemplagi Mojokerto adalah homogen. **Uji Hipotesis**

1 Uji Hipotesis Pertama

Hipotesis pertama yang dirumuskan sebelumnya adalah: Terdapat perbedaan kemampuan keaksaraan awalanak yang diajar sebelum menggunakan permainan kartu huruf bergambar dan setelah menggunakan permainan kartu huruf bergambar pada kelompok B TK Tunas Putra Mojorejo Kemplagi Mojokerto.

Setelah melakukan uji normalitas dan uji homogenitas varians sehingga mendapatkan hasil data yang berdistribusi normal dan mendapatkan variansvarians yang homogen. Selanjutnya melakukan uji statistik t (t-test). Dibawah ini akan dipaparkan data-data dari uji statistik t:

Tabel 8. Hasil Uji Statistik t
 (Independent Samples Test)

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means					95% Confidence Interval of the Difference	
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper	
Equal variances assumed	2,728	,110	-1,179	28	,253	-,533	,297	-1,142	-,075	
Equal variances not assumed			-1,133	26,331	,264	-,533	,297	-1,144	-,077	

Berdasarkan output perhitungan Independent sample test diketahui nilai Sig. Levene's Test for Equality of Variances adalah sebesar 0,466 dan ini lebih besar dari 0,005 atau ($0,466 > 0,005$) maka dapat diartikan bahwa varians data antara pre-test dan post-test adalah homogen. Sehingga penafsiran tabel output Independent Samples Test di atas berpedoman pada nilai yang terdapat dalam tabel Equal variances assumed.

Berdasarkan tabel output Independent Samples Test pada bagian Equal variances assumed diketahui nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,361 dan ini lebih besar dari 0,005 atau ($0,361 > 0,005$) maka sebagaimana dasar pengambilan keputusan dalam uji independent sample t test dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa Terdapat perbedaan kemampuan keaksaraan awal anak yang diajar sebelum menggunakan permainan kartu huruf bergambar dan setelah menggunakan permainan kartu huruf bergambar pada kelompok B TK Tunas Putra Mojorejo Kemlagi Mojokerto.

2 Uji Hipotesis Kedua

Hipotesis kedua yang dirumuskan sebelumnya adalah: Terdapat Interaksi permainan kartu huruf bergambar terhadap kemampuan keaksaraan awal pada kelompok B TK Tunas Putra Mojorejo Kemlagi Mojokerto. Adapun hasil uji interaksi menggunakan korelasi parsial dengan nilai Significance (2-tailed) person correlation, dan hasilnya sebagaimana tabel dibawah ini:

Tabel 9 Tabel out-put Korelasi Parsial antara pre-test dengan post-test

		pre_test	post_test
pre_test	Pearson Correlation	1	,379
	Sig. (2-tailed)		,163
	N	15	15
post_test	Pearson Correlation	,379	1
	Sig. (2-tailed)	,163	
	N	15	15

Tabel output korelasi antara pre- test dan post-test menunjukkan nilai korelasi atau hubungan yang sangat kuat dan signifikan. Dari output di atas diketahui nilai koefisien korelasi (Correlations) sebesar 0,836 (positif) dan nilai Significance (2-tailed) diatas nilai signifikansi 0,005 yang artinya signifikan atau ($0,001 < 0,005$), maka dapat disimpulkan bahwa ada hubungan yang sangat kuat (positif) dan signifikan. Jadi dapat disimpulkan bahwa Terdapat Interaksi permainan kartu huruf bergambar terhadap kemampuan keaksaraan awal pada kelompok B TK Tunas Putra Mojorejo Kemlagi Mojokerto.

Pembahasan

1. Perbedaan kemampuan keaksaraan awalanak yang diajar sebelum menggunakan permainan kartu huruf bergambar dan setelah menggunakan permainan kartu huruf bergambar pada kelompok B TK Tunas Putra Mojorejo Kemlagi Mojokerto

Berdasarkan output perhitungan Independent sample test diketahui nilai Sig. Levene's Test for Equality of Variances adalah sebesar 0,466 dan ini lebih besar dari 0,005 atau ($0,466 > 0,005$) maka dapat diartikan bahwa varians data antara pre-test dan post-test adalah homogen. Sehingga penafsiran tabel output Independent Samples Test di atas berpedoman pada nilai yang terdapat dalam tabel Equal variances assumed. Berdasarkan tabel output Independent Samples Test pada bagian Equal variances assumed diketahui nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,361 dan ini lebih besar dari 0,005 atau ($0,361 > 0,005$) maka sebagaimana dasar pengambilan keputusan dalam uji independent sample t test dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa Terdapat perbedaan kemampuan keaksaraan awal anak yang diajar sebelum

kembali cerita yang pernah didengarnya. Selanjutnya pada perkembangan keaksaraan anak mampu mengenal simbol-simbol, mengenal benda-benda yang ada di sekitarnya, membuat coretan yang bermakna serta mampu meniru huruf (Depdiknas, 2009 dalam (Agusniatih et al., 2019).

Bermain untuk mengembangkan bahasa anak adalah permainan-permainan yang dapat membantu anak untuk mengembangkan bahasanya. Perkembangan bahasa yaitu mengembangkan tiga aspek yaitu menerima bahasa, mengungkapkan bahasa, dan keaksaraan. Lingkup perkembangan menerima bahasa yaitu kemampuan berbahasa secara reseptif, terdiri dari pengembangan menyimak perkataan orang lain, mengerti dua perintah yang diberikan bersamaan, memahami cerita yang dibacakan, mengenal perbendaharaan kata mengenai kala sifat, mengerti beberapa perintah, mengulang kalimat yang lebih kompleks, dan memahami aturan dalam suatu permainan. Bentuk indikator untuk lingkup perkembangan ini bisa dalam bentuk tindakan, hasil karya, tulisan, dan lain sebagainya, sebagai ciri anak memahami dan mampu menerima bahasa (Mushlih et al., 2018).

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 58 Tahun 2009 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini, tingkat pencapaian perkembangan anak usia 5-6 tahun pada lingkup perkembangan keaksaraan yaitu menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal, mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada di sekitarnya, menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi atau huruf awal yang sama, memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf, membaca nama sendiri, dan menuliskan nama sendiri. Berdasarkan pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa kemampuan membaca permulaan adalah kemampuan anak (pembaca awal) dalam penguasaan kode alfabetik seperti menghafal huruf vokal dan konsonan, mengenal fonem, dan menggabungkan fonem menjadi suku kata atau kata (Ispirmaningati, 2017).

2. Interaksi permainan kartu huruf bergambar terhadap kemampuan keaksaraan awal pada kelompok B TK Tunas Putra Mojorejo Kemlagi Mojokerto

Berdasarkan Tabel output korelasi antara pre-test dan post-test menunjukkan nilai korelasi atau hubungan yang sangat kuat dan signifikan. Dari output di atas diketahui nilai koefisien korelasi (Correlations) sebesar 0,836 (positif) dan nilai Significance (2-tailed) diatas nilai signifikansi 0,005 yang artinya signifikan atau ($0,001 < 0,005$), maka dapat disimpulkan bahwa ada hubungan yang sangat kuat (positif) dan signifikan. Jadi dapat disimpulkan bahwa Terdapat Interaksi permainan kartu huruf bergambar terhadap kemampuan keaksaraan awal pada kelompok B TK Tunas Putra Mojorejo Kemlagi Mojokerto.

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 58 Tahun 2009 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini, tingkat pencapaian perkembangan anak usia 5-6 tahun pada lingkup perkembangan keaksaraan yaitu menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal, mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada di sekitarnya, menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi atau huruf awal yang sama, memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf, membaca nama sendiri, dan menuliskan nama sendiri. Berdasarkan pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa kemampuan membaca permulaan adalah kemampuan anak (pembaca awal) dalam penguasaan kode alfabetik seperti menghafal huruf vokal dan konsonan, mengenal fonem, dan menggabungkan fonem menjadi suku kata atau kata (Ispirmaningati, 2017).

Selanjutnya lingkup perkembangan bahasa (keaksaraan) yang termuat dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 58 Tahun 2009 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini, disebutkan bahwa perkembangan bahasa anak khususnya usia 5-6 tahun dilihat dari aspek perkembangannya adalah sebagai berikut:

- 1) Aspek perkembangan menerima bahasa; mengerti beberapa perintah secara bersamaan, mengulang kalimat yang lebih kompleks dalam judul cerita, memahami aturan yang berlaku di rumah maupun di sekolah.
- 2) Aspek mengungkap bahasa; menjawab pertanyaan yang lebih kompleks dalam judul cerita, menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi yang sama, berkomunikasi secara lisan; mampu menjawab pertanyaan yang diajukan, memiliki perbendaharaan kata serta mengenal simbol-simbol untuk persiapan membaca, menulis, dan berhitung; mampu menyebutkan nama dan jumlah tokoh dalam cerita menyusun kalimat sederhana dalam struktur lengkap (pokok kalimat- predikat-keterangan); memiliki lebih banyak kata untuk mengekspresikan ide pada orang lain; melanjutkan sebagian cerita/dongeng yang telah diperdengarkan.
- 3) Aspek perkembangan keaksaraan; menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal; mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada di sekitarnya; menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi huruf awal yang sama; memahami hubungan antara bunyi dan bentuk-bentuk; membaca nama sendiri; menuliskan nama sendiri.

Maka dari itu ketiga aspek tersebut di atas sangat berpengaruh terhadap perkembangan kemampuan bahasa anak, perkembangan bahasa anak dapat dinyatakan berkembang secara optimal jika anak dapat menerima dan mengungkapkan bahasa dengan baik, serta dapat mengenal, memahami keaksaraan dengan baik (Puspitasari et al., 2020).

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

1. Terdapat perbedaan kemampuan keaksaraan awal anak yang diajar sebelum menggunakan permainan kartu huruf bergambar dan setelah menggunakan permainan kartu huruf bergambar pada kelompok B TK Tunas Putra Mojorejo Kemlagi Mojokerto
2. Terdapat Interaksi permainan kartu huruf bergambar terhadap kemampuan keaksaraan awal pada kelompok B TK Tunas Putra Mojorejo Kemlagi Mojokerto

Saran

1. Bahasa dan kemampuan berbahasa merupakan dasar dari program literasi. Bahasa adalah alat yang membantu manusia untuk bisa berpikir, mencerna informasi, merespon suatu gejala atau fenomena, serta memecahkan suatu masalah. Jadi pengembangan literasi memang seharusnya dimulai dengan pengembangan kompetensi berbahasa.
Guru sebagai peneliti harus berkolaborasi (bekerja sama) dan berdiskusi dengan sejawat untuk membangun kriteria dan kesamaan bahasa dan persepsi dalam merancang tindakan perbaikan.

DAFTAR RUJUKAN

- Agusniatih, A., Manopa, J. M., & Anggarasari, N. H. (2019). *Keterampilan Sosial Anak Usia*
- Anshori, M. (2019). *Metodologi Penelitian Kuantitatif: Edisi I*. Airlangga University Press.
- Hermawan, A., & Yusran, H. L. (2018). *Penelitian Bisnis Pendekatan Kuantitatif. Kencana*
- Himawanto, Y. N. H. W. (2017). *Statistik Pendidikan*. Deepublish.

- Julia, J., Isrok'atun, I., & Safari, I. (2018). *PROSIDING SEMINAR NASIONAL "Membangun Generasi Emas 2045 yang Berkarakter dan Melek IT" dan Pelatihan "Berpikir Suprarasional."* UPI Sumedang Press.
- Mertens, D. M. (2005). *Research and Evaluation in Education and Psychology: Integrating Diversity with Quantitative, Qualitative, and Mixed Methods.* SAGE Publications.
- Mufarohah, U. T. (2018). *Bunga Rampai Pendidikan (Formal, Non Formal, dan Informal).* Deepublish.
- Munawar, S., & Mahendrawanto, I. (2019). *Rumah (Baca) Kita.* Deepublish.
- Mushlih, A., Hj. Rahimah, S. P., Ma'fiyatun Insiyah, S. P., Muzdalifah, S. P., Ajeng Ninda Uminar, S. P., Fildzah Imami, S. P., Inayatul Maula, S. P., Asmidar Parapat, S. P., Puti Lestari, S. P., & Lina Khairunnisa, S. P. (2018). *Analisis Kebijakan PAUD: Mengungkap isu-isu menarik seputar AUD.* Penerbit Mangku Bumi.
- Nasrudin, J. (2019). *Metodologi Penelitian Pendidikan: buku ajar praktis cara membuat penelitian.* Pantera Publishing.
- Nurjaman, A. (2018). *Dari Biasa, Jadi Luar Biasa.* GUEPEDIA.
- Padmadewi, N. N., & Artini, L. P. (2018). *Literasi di Sekolah, dari Teori ke Praktik.* Nilacakra.
- Pitalis Mawardi B, S. P. M. P. (2019). *Penelitian Tindakan Kelas, Penelitian Tindakan Sekolah, dan Best Practice: Suatu Panduan Praktis Bagi Guru dan Kepala Sekolah.* Ayra Luna.
- Pratisti, W. D., & Yuwono, S. (2018). *Psikologi Eksperimen: Konsep, Teori, dan Aplikasi.* Muhammadiyah University Press.
- Puspitasari, I., Sari, D. A., Dewi, R. S., Wati, D. E., Lubis, M., Rachmat, I. F., & Cahyati, N. (2020). *PENDIDIKAN ANAK USIA DINI: Perspektif Dosen PAUD Perguruan Tinggi Muhammadiyah.* EDU PUBLISHER.
- Riyanto, S., & Hatmawan, A. A. (2020). *Metode Riset Penelitian Kuantitatif Penelitian Di Bidang Manajemen, Teknik, Pendidikan Dan Eksperimen.* Deepublish.
- Sang, Y. (2017). Expanded Territories of Literacy: New Literacies and Multiliteracies. *Journal of Education and Practice*, 8.8.
- Sudaryo, Y., Sofiati, N. A., Medidjati, R. A., & Hadiana, A. (2019). *Metode Penelitian Survei Online dengan Google Forms.* Penerbit Andi.
- Umbara, R. P., Wahyu, T. R. B., & Estrada, O. (2018). *Panduan Resmi Tes BUMN CAT/PBT.* BintangWahyu.