# EFEKTIVITAS PERMAINAN SCRABBLE DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN PADA ANAK KELAS B DI PAUD CINTA ANANDA

**Skripsi**

Di Ajukan Sebagai Salah Satu Untuk Memperoleh Gelar

Sarjana Pendidikan

**Oleh:**

**Teti Asmarita**

**1811070027**

**PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI**
**UNIVERSITAS BINA BANGSA GETSEMPENA**
**BANDA ACEH**
**2023**

## LEMBARAN PERSETUJUAN

## EFEKTIVITAS PERMAINAN *SCRABBLE* DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN PADA ANAK KELAS B DI PAUD CINTA ANANDA

Skripsi ini telah disetujui untuk dipertahankan dihadapan
Tim Penguji Skripsi Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bina Bangsa Getsempena

Banda Aceh, 23 Februari 2023

Pembimbing I

**Fitriani M.Pd**
**NIDN. 1325019301**

Pembimbing II

**Riza Oktariana S.Pd, M.Pd**
**NIDN. 1306108501**

Menyetujui
Ketua Prodi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini,

**Riza Oktariana, S.Pd, M.Pd**
**NIDN. 1306108501**

Mengetahui,
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bina Bangsa Getsempena

**Dr. Syarfuni, M.Pd**
**NIDN. 0128068203**

PENGESAHAN TIM PENGUJI

EFEKTIVITAS PERMAINAN *SCRABBLE* DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN PADA ANAK KELAS B DI PAUD CINTA ANANDA

Skripsi ini telah disetujui untuk dipertahankan dihadapan
Tim Penguji Skripsi Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bina Bangsa Getsempena

Banda Aceh, 19 Januari 2024

Tanda Tangan

Pembimbing I : Fitriani M.Pd (.....)
NIDN. 1325019301

Pembimbing II : Riza Oktariana S.Pd, M. Pd (.....)
NIDN. 1306108501

Penguji I : Mulia Putra, M.Pd, M.Sc, Ph.D in Ed (.....)
NIDN. 0126128601

Penguji II : Helnita S.Pd, M.Pd (.....)
NIDN. 1319089301

Menyetujui
Ketua Prodi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

**Riza Oktariana, S.Pd, M.Pd**
**NIDN. 1306108501**

Mengetahui,
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bina Bangsa Getsempena

**Dr. Svarfuni, M.Pd**
**NIDN. 0128068203**

## PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi dengan judul *Efektivitas Permainan scrabble Dalam Menmgkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Pada Anak Kelas B di PAUD CINTA ANANDA*, telah dipertahankan dalam ujian skripsi oleh Teti Asmarita 1811070027. Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini, FKIP Universitas Bina Bangsa Getsempena pada hari Jum'at, 23 Februari 2023.

Menyetujui,

Pembimbing I

**Fitriani M.Pd**
**NIDN. 1325019301**

Pembimbing II

**Riza Oktariana, S.Pd, M.Pd**
**NIDN. 1306108501**

Mengetahui,
Ketua Prodi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini,

**Riza Oktariana, S.Pd, M.Pd**
**NIDN. 1306108501**

Mengesahkan,
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bina Bangsa Getsempena

**Dr. Syarfuni, M.Pd**
**NIDN. 0128068203**

# KATA PENGANTAR

بِسْـــــــــــــمِ اللهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيْمِ

Syukur alhamdulillah kehadhirat allah swt yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-nya sehingga penulisan skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Shawat beriring salam kepada junjungan kita nabi muhammad saw, yang telah membawa umatnya dari alam kebodohan hingga ke alam yang berilmu pengetahuan. Berkat karunia allah dan atas keizinan-nya penulisan skripsi ini yang berjudul **"Efektivitas Permainan *Scrabble* Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Pada Anak Kelas B Di Paud Cinta Ananda"** dapat penulis selesaikan. Tujuan dari penulisan skripsi ini adalah untuk memenuhi syarat-syarat agar dapat mencapai gelar sarjana pendidikan di Universitas Bina Bangsa Getsempena.

Dalam proses penyelesaian penulisan skripsi ini penulis tidak terlepas dari bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada:

1. Ayahanda dan Ibunda tercinta atas doa, pengertian dan kesabarannya dalam mendampingi dan menunggu sejak mulai *study* hingga selesainya skripsi ini.
2. Ibu Dr. Lili Kasmini, S.Si., M.Si selaku ketua Universitas Bina Bangsa Getsempena yang telah memberikan berbagai kemudahan dan fasilitas baik selama penulisan skripsi ini maupun selama penulis mengikuti studi.

3. Ibu Riza Oktariana, M.Pd selaku ketua prodi PG-PAUD di Universitas Bina Bangsa Getsempena.
4. Ibu Fitriani, M.Pd selaku dosen pembimbing I, dan ibu Riza Oktariana, M.Pd selaku pembimbing II, dengan penuh kesabaran meluangkan waktunya memberikan bimbingan, arahan dan motivasi yang sangat berharga, baik selama penulis mengikuti perkuliahan maupun menyusun skripsi.
5. Bapak dan ibu dosen Universitas Bina Bangsa Getsempena yang telah memberikan banyak bimbingan dan ilmu kepada penulis selama menempuh pendidikan.
6. Sahabat (Mira Fariza, S.Pd, devi) dan teman-teman angkatan 2018 khususnya pada program studi PG-PAUD yang telah memberikan dukungan, semangat dan juga arahan dalam menyusun skripsi.
7. Semua pihak yang telah membantu sehingga penulisan skripsi ini selesai.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini jauh dari sempurna, untuk itu segala kritik dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak selalu penulis harapkan demi kesempurnaan karya ilmiah ini.

Banda Aceh, 18 Januari 2023

Teti Asmarita
Nim.1811070027

# ABSTRAK

Teti Asmarita. 2023. Efektifitas Permainan *Scrabble* Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Pada Anak Di Paud Cinta Ananda. Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PG-PAUD). Universitas Bina Bangsa Getsempena Banda Aceh. Pembimbing I Fitriani, M.Pd, Pembimbing II Riza Oktariana, M.Pd.

Membaca salah satu kemampuan yang sangat penting dimiliki oleh anak agar dapat menambah pengetahuan dan juga dapat mengetahui informasi baru. Pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan membaca pada anak kelas B di PAUD Cinta Ananda ini dilakukan pada saat kegiatan sehari-hari. Untuk itu tujuan dilakukannya penelitian ini ialah dengan menggunakan media *scrabble* supaya dapat membantu anak untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan dan melihat apakah permainan ini efektif jika di terapkan pada anak, dengan subjek penelitian 9 orang anak dan pengumpulan data yang dilakukan melalui nilai lembar observasi yang dilakukan dengan eksperimen pretest dan posttest, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengujian hipotesis dengan menggunakan uji pihak kanan dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan db (distribusi bilangan) n - 1 = 9 - 1 = 8, maka daftar distribusi t dengan $t_{(0,975)\ (8),}$ sehingga diperoleh $t_{(0,975)\ (8)} = 2,30$ karena $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu 10,9 > 2,30 Dengan demikian hipotesis penelitian ini Ha diterima, sehingga hipotesis dalam penelitian ini menyatakan penggunaan media *scrabble* efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak kelas B di PAUD Cinta Ananda.

**Kata kunci:** media scrabble, membaca permulaan, efektifitas

# ABSTRAC

Teti Asmarita. 2023. The Effectiveness of Scrabble Games in Improving Beginning Reading Ability in Children at Cinta Ananda Early Childhood Education. Early Childhood Education Teacher Education Study Program (PG-PAUD). Bina Bangsa University Getsempena Banda Aceh. Supervisor I Fitriani, M.Pd, Supervisor II Riza Oktariana, M.Pd.

Reading is one of the most important abilities that children have in order to gain knowledge and also find out new information. Learning to improve reading skills in class B children at PAUD Cinta Ananda is carried out during daily activities. For this reason, the purpose of this research is to use scrabble media so that it can help children to improve their early reading skills and see whether this game is effective when applied to children, with 9 children as research subjects and data collection is carried out through the value of observation sheets carried out with pretest and posttest experiments, the results of this study indicate that testing the hypothesis using the right-hand side test with a significant level $\alpha = 0.05$ and db (number distribution) n - 1 = 9 - 1 = 8, then the distribution list t with t (0.975) (8), so that t(0.975) (8) = 2.30 because tcount > ttable, namely 10.9 > 2.30 Thus the research hypothesis Ha is accepted, so the hypothesis in this study states that the use of scrabble media is effective in increasing early reading skills of grade B children at PAUD Cinta Ananda.

**Keywords:** scrabble media, beginning reading, effective

# DAFTAR ISI

**HALAMAN SAMPUL** ..... **i**

**KATA PENGANTAR** ..... **ii**

**ABSTRAK** ..... **iii**

**DAFTAR ISI** ..... **iv**

**DAFTAR TABEL** ..... **v**

**DAFTAR GAMBAR** ..... **vi**

**BAB I PENDAHULUAN** ..... **1**

1.1 Latar belakang masalah ..... 1
1.2 Rumusan masalah ..... 6
1.3 Tujuan penelitian ..... 6
1.4 Manfaat penelitian ..... 6
1.5 Hipotesis penelitian ..... 7
1.6 Definisi Operasional ..... 8

**BAB II LANDASAN TEORI** ..... **9**

2.1 Pengertian anak usia dini ..... 9
2.2 Membaca ..... 11
2.2.1 Kemampuan membaca permulaan anak usia dini ..... 11
2.2.2 Tujuan membaca permulaan anak usia dini ..... 13
2.2.3 Tahapan-tahapan membaca ..... 14
2.3 Pengertian kemampuan mengenal huruf ..... 16
2.4 Hakikat membaca ..... 17

2.4.1 Pengertian membaca ..... 17

2.4.2 pengertian membaca awal ..... 19

2.5 Permainan *Scrabble* ..... 20

2.5.1 Fungsi Media Pembelajaran *Scrabble* ..... 21

2.5.2 Stategi pembelajaran *scrabble* ..... 23

2.5.3 Langkah-Langkah Permainan *Scrabble* ..... 24

2.5.4 Manfaat permainan *Scrabble* ..... 25

2.6 Penelitian yang relavan ..... 26

2.7 kerangka berpikir ..... 27

**BAB III METEDOLOGI PENELITIAN..... 29**

3.1 Pendekatan dan desain penelitian ..... 29

3.2 Tempat dan waktu penelitian ..... 31

3.3 Subjek penelitian ..... 31

3.4 Teknik pengumpulan data ..... 31

3.5 Variabel penelitian ..... 34

3.6 Prosedur penelitian..... 35

3.7 Intrumen pengumpulan data..... 36

3.8 Teknis analisis data ..... 39

**BAB IV PEMBAHASAN DAN HASIL PENELITIAN..... 41**

4.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian ..... 41

4.1.1 Profil PAUD Cinta Ananda ..... 42

4.1.2 Manajemen PAUD Islam Terpadu Cinta Ananda ..... 44

4.2 Prosedur Penelitian ..... 46

4.3 Analisis Hasil Penelitian ..... 48
4.4 Distribusi Frekuensi Nilai Pretest dan Posttest ..... 49
4.4.1 Uji Normalitas Data Pretest dan Data Posttest ..... 53
4.5 Menguji Hipotesis (Uji t) ..... 56
4.6 Pembahasan ..... 58

**BAB V PENUTUP ..... 64**

5.1 Kesimpulan ..... 64
5.2 Saran ..... 64

**DAFTAR PUSTAKA ..... 65**

**LAMPIRAN ..... 69**

# DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Lembar Observasi Aktivitas Anak.....32

Tabel 3.2 kisi-kisi instrument kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 Tahun .....34

Tabel 3.3 Rubrik kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun .....37

Tabel 4.1 Pengelola PAUD.....44

Tabel 4.2 Pembina PAUD.....44

Tabel 4.3 Data Skor Observasi Pretest Sebelum Menggunakan Media *Scrabble* .....48

Tabel 4.4 Data Skor Observasi Posttest sesudah Menggunakan Media *Scrabble*.....49

Tabel 4.5 Nilai pretest dan Posttest.....50

Tabel 4.6 Distribusi Frekuensi Nilai Pretest.....52

Tabel 4.7 Distribusi Frekuensi Nilai Posttest .....54

Tabel 4.8 Daftar Distribusi Uji Normalitas Nilai Prestest.....56

Tebel 4.9 Daftar Distribusi Uji Normalitas Nilai Posttest.....57

Tabel 4.10 Nilai, Jumlah kuadrat dan rata-rata deviasi.....58

# DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berfikir .....28

Gambar 4.1 Papan Permainan *Scrabble*.....61

Gambar 4.2 Kotak Huruf Abjad.....61

Gambar 4.3 Huruf Abjad .....62

Gambar 5.1 Anak Menulis Kata Binatang di Kertas HVS .....

Gambar 5.2 Lembar Kerja Anak Pada Kegiatan Pretest.....

Gambar 5.3 Anak Menambahkan Huruf Yang Hilang Pada Nama Binatang .....

Gambar 5.4 Lembar Kerja Anak Pada Kegiatan Kedua Pretest .....

Gambar 5.5 Anak Menyusun Huruf Yang diambil Secara Acak Di Dalam Kotak Huruf.....

Gambar 5.6 Anak Dapat Membedakan Lambang dan Bunyi Huruf.....

Gambar 5.7 Anak Dapat Menyebutkan Huruf Pada yang Ada Di Sekitar Mereka.....

Gambar 5.8 Anak Dapat Mencocokkan Gambar Sesuai Nama Gambar Di Papan Scrabble .....

# BAB I

# PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang Masalah

Arianti (2016: 50) menyatakan bahwa anak usia dini adalah kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan unik. Anak memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan (koordinasi motorik halus dan kasar), daya pikir, daya cipta, bahasa dan komunikasi, yang tercakup dalam kecerdasan intelektual (IQ), kecerdasan emosional (EQ), kecerdasan spiritual (SQ) atau kecerdasan agama atau religius (RQ), sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan anak. Pertumbuhan dan perkembangan anak perlu diarahkan pada peletakan.

Novrinda (2017: 40) Masa usia dini juga disebut sebagai masa keemasan dimana pada masa ini ditandai oleh berkembangnya jumlah dan fungsi sel-sel saraf otak anak oleh karena itu masa keemasan ini sangat penting bagi perkembangan intelektual, emosi, dan sosial anak dimasa mendatang dengan memperhatikan dan menghargai keunikan setiap anak.

Maka dapat disimpulkan bahwa pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan pertama yang perlu mendapat perbaikan dan menjadi dasar untuk jenjang pendidikan selanjutnya, mengigat banyak sekali potensi yang perlu dikembangkan pada masa keemasan ini, perlu adanya tujuan yang dapat memberikan fasilitas yang baik dan tepat, agar dapat membantu mengembangkan potensi anak secara optimal.

Salah satunya mengenai membaca, pada usia ini sangat baik bagi guru untuk memberikan rangsangan kepada anak contohnya mengenalkan huruf-huruf abjad, menngajarkan cara membaca permulaan yang baik, melalui media yang dapat mengembangkan potensi anak dan keaktifan dalam belajar.

Peran media dalam sebuah pembelajaran merupakan hal yang terpenting karena digunakan sebagai pengantar atau perantara untuk menyampaikan sebuah pembelajaran. Dengan adanya media yang inovatif, dimaksudkan dapat sebagai penghubung agar anak dapat mengingat apa yang telah dipelajarinya dan pembelajarannya akan lebih bermakna. Adapun media yang digunakan dalam pengenalan abjad pada anak usia ini berupa media *scrabble* dimana media tersebut dapat membantu anak dalam mengingat huruf abjad dan juga belajar membaca permulaan.

Membaca permulaan adalah kemampuan bahasa reseptif yang dilalui anak usia dini untuk mempersiapkan ketrampilan membaca anak sebelum memasuki sekolah dasar. Proses membaca permulaan distimulasikan kepada anak sesuai tahapan yang baik, yaitu seperti pengenalan pada huruf vokal dan konsonan kemudian mengeja atau menggabungkan bunyi huruf, suku kata maupun kata sederhana pada anak berdasarkan (Pertiwi, 2016: 756). Maka dari itu membaca permulaan mengajarkan pada anak usia dini sangatlah penting agar anak dapat dengan mudah menerima informasi yang diberikan oleh guru, karena membaca merupakan salah satu aktifitas

yang sangat berpengaruh terhadap kognitif, bahasa dan sebagainya disebabkan dengan membaca dapat meluaskan wawasan dan juga pengetahuan baru.

Berdasarkan dari penjelasan di atas maka dapat kita simpulkan bahwa anak-anak akan lebih mengingat kata dan menyusun kata dengan cepat melalui kata-kata yang baru dia kenal. Dan melalui permainan yang cukup menarik, maka peneliti membuat suatu permainan scrabble dan dengan permainan tersebut anak-anak akan mudah dalam membaca dan lebih mudah dalam mengingat huruf, permainan scrabble dengan cepat membuat anak bisa membaca kalimat sederhana.

Berdasarkan hasil penelitian Mclaughlin dan Genesee (dalam Zulianingsih, 2020: 3) anak-anak lebih cepat memperoleh bahasa tanpa banyak kesukaran dibanding dengan orang dewasa, membaca permulaan sangat mempengaruhi keterampilan membaca seseorang, terutama anak usia dini yang pada usia ini anak belum banyak membaca. Sangat penting bagi anak untuk mempelajari dan memahami bacaan, karena keterampilan membaca anak akan meningkat bila kuantitas serta kualitas membacanya meningkat. Upaya meningkatkan kemampuan membaca anak menjadi tugas orang tua dan guru agar membantu memfasilitas dengan baik, melalui pengembangan bahasa, anak dapat belajar membaca permulaan karena membaca dapat mempengaruhi keterampilan bahasa.

Menurut Hans Daeng (Yuvitasari, 2015: 5) permainan adalah bagian mutlak dari kehidupan anak dan permainan merupakan bagian integral dan proses pembentukan kepribadian anak. Permainan merupakan aktivitas yang bersifat

simbolik, yang menghadirkan kembali realitas dalam bentuk pengandaian misalnya, bagaimana jika, atau apakah jika yang penuh makna. Dalam hal ini permainan dapat menghubungkan pengalaman-pengalaman menyenangkan atau mengasyikkan, bahkan ketika anak terlibat dalam permainan secara serius dan menegangkan sifat sukarela dan motivasi datang dari dalam diri anak sendiri secara spontan.

Permainan *scrabble* atau bisa di sebut dengan kata huruf dapat memberikan suatu situasi belajar yang santai dan menyenangkan. Anak dengan aktif dilibatkan dan di tuntut untuk memberikan tanggapan dan keputusan. Dalam memainkan sesuatu permainan, anak dapat melihat sejumlah kata berkali-kali, namun tidak dengan cara yang membosankan. Guru perlu banyak memberikan semangat dan hindari kesan bahwa anak melakukan kegagalan. Jika permainan sukar dilakukan oleh anak, maka guru perlu membantu agar anak merasa senang dan berhasil dalam belajar, salah satu kegiatan permainan yang dapat membantu anak dalam mengembangkan kemampuan membaca yaitu permainan *scrabble*.

Permainan ini memberikan manfaat yang besar bagi anak-anak dalam meningkatkan kemampuan membaca dan berfikir kreatif. *scrabble* adalah permainan yang menyenangkan dan sebagia alat pendidikan, scrabble merupakan games atau permainan menyusun kata yang dapat dimainkan oleh 2 atau 4 orang dalam setiap kelompoknya, scrabble berupa kepingan huruf paling banyak. kepingan huruf yang tersedia dan berusaha untuk menyusun huruf-huruf tersebut menjadi kata-kata secara mendatar ataupun menurun seperti mengisi teka-teki silang, permainan scrabble telah

mencapai tingkah yang sangat besar popularitas di seluruh dunia sebagai alat belajar yang luar biasa untuk meningkatkan kemampuan membaca.

Berdasarkan observasi awal yang saya lakukan di PAUD Cinta Ananda, Kecamatan Syiah Kuala, Kabupaten Banda Aceh, pada tanggal 9 sampai 12 bulan juni 2022, PAUD Cinta Ananda adalah PAUD dimana perserta didik di sana berjumlah 28 orang anak, dan memiliki 2 kelas TK A dan TK B. Maka dari kelas TK A usia 4-5 tahun, TK B usia anak 5-6 tahun, penelitian saya lakukan dikelas TK B yang berusia 5-6 tahun, di kelas tersebut ada beberapa anak yang belum dapat membedakan huruf-huruf abjad, belum dapat menyusun huruf menjadi sebuah kata, anak belum dapat menyebutkan huruf pada benda yang ada di sekitar mereka, dan anak belum dapat membedakan bunyi huruf yang sama, seperti mencocokkan gambar sesuai nama gambar tersebut. Permasalah ini di dasari karena keadaan keluarga terutama orang tua yang memilki kesibukan yang sangat padat hingga tidak bisa membantu anak dapat membaca dan menulis dan di juga kurangnya penggunaan media yang digunakan ketika pengenalan huruf dan membaca permulaan agar anak lebih aktif dan fokos mengikuti pembelajaran.

Dari permasahan tersebut perlu adanya peneliti yang dapat membantu anak rajin mengulang kata dan menyusun kata serta menulis huruf abjad dengan benar, maka peneliti membuat satu permainan yaitu permainan *scrabble*, dengan permainan ini anak bisa menyusun kata dan menyusun kosa kata sederhana dan meniru penulisan huruf abjad, permainan ini cukup menarik untuk anak yang kurang bisa

dalam membaca dan menulis. Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti mengangkat penelitian dengan judul: **EFEKTIVITAS PERMAINAN *SCRABBLE* DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN PADA ANAK KELAS B DI PAUD CINTA ANANDA**

## 1.2 Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dikemukakan rumusan masalah pada penelitian ini adalah: “Bagaimana Efektifitas permainan *scrabble* dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak kelas B di PAUD Cinta Ananda?

## 1.3 Tujuan penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah tujuan untuk mengetahui apakah permainan *scrabble* efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak kelas B di PAUD Cinta Ananda.

## 1.4 Manfaat penelitian

Penelitian ini di harapkan dapat memberi manfaat anak, guru lembaga dan peneliti lain ad alah:

1. Bagi anak

Membantu anak supaya dapat mengembangkan kemampuan membaca kata yang mereka miliki dan membantu anak supaya dapat terlihat aktif dalam proses pembelajaran melalui permainan *scrabble*.

2. Bagi Guru

Membantu guru dalam mengembangkan pemebelajaran melalui permainan scrabble dan meningkatkan kemampuan membaca kata yang beragam pada anak.

3. Bagi Lembaga

Membantu lembaga pendidikan anak usia dini untuk mengembangkan kegiatan permainan *scrabble* sebagai upaya meningkatkan kemampuan membaca kata anak.

## 1.5 Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telsh di nyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara karena jawaban yang di berikan baru didasarkan pada teori relevan, belum didasarkan fakta-fakta empiris yang di peroleh melalui pengumpulan data (sugiyono, 2016:96). Hipotesis adalah sebagai suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai bukti melalui data yang terkumpul. Hipotesis dalam penelitian ini adalah :

Ho : permainan *scrabble* tidak efektif dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia 5-6 tahun di PAUD Cinta Ananda

Ha : permaianan *scrabble* efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak 5-6 tahun di PAUD Cinta Ananda

## 1.6 Definisi Operasional

Permainan *scrabble* adalah salah satu media permainan yang memiliki fungsi untuk mengasah otak. *Scrabble* dapat dimainkan oleh 2 orang atau lebih dan memiliki tujuan untuk mengumpulkan poin berdasarkan nilai kata yang tertulis dari tiap huruf yang disusu.

Membaca permulaan adalah kemampuan bahasa reseptif yang dilalui anak usia dini untuk mempersiapkan ketrampilan membaca anak sebelum memasuki sekolah dasar. Proses membaca permulaan distimulasikan kepada anak sesuai tahapan yang baik, yaitu seperti pengenalan pada huruf vokal dan konsonan kemudian mengeja atau menggabungkan bunyi huruf, suku kata maupun kata sederhana pada anak.

# BAB II

# LANDASAN TEORI

## 2.1 Pengertian Anak Usia Dini

PAUD sebagaimana dijelaskan pada Pasal 1 angka 14 UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas, adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut, (Utaminingsih, 2019: 1).

Sedangkan hakikat anak usia dini adalah individu yang unik dimana ia memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, sosioemosional, kreativitas, bahasa dan komunikasi yang khusus yang sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui oleh anak tersebut. Dari berbagai definisi, peneliti menyimpulkan bahwa anak usia dini adalah anak yang berusia 0-8 tahun yang sedang dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan, baik fisik maupun mental.

Tujuan pendidikan anak usia dini adalah memberikan pengasuhan dan pembimbingan yang memungkinkan anak usia dini tumbuh dan berkembang sesuai dengan usia dan potensinya, mengidentifikasi penyimpanan yang mungkin terjadi, sehingga jika terjadi penyimpanan dapat dilakukan intervensi dini. Menyediakan pengalaman yang beranekaragam dan mengasyikkan anak yang memungkinkan

mereka mengembangkan potensi dalam berbagai bidang, sehingga siap untuk mengikuti pendidikan pada jenjang sekolah dasar (Efendi, 2020:12)

Menurut Glen Dolman (Ristanto, 2012 :7), ahli perkembangan kemampuan anak, menyatakan bahwa perkembangan yang paling pesat terhadap pertumbuhan otak manusia terjadi pada usia 0-7 tahun. Dikatakan pula bahwa perkembangan otak pada usia dini bisa dicapai secara maksimal apabila diberikan rangsangan yang tepat terhadap semua unsur-unsur perkembangan baik rangsangan terhadap motorik, rangsangan terhadap perkembangan intelektual, rangsangan terhadap sosial-emosional dan rangsangan untuk berbicara (language development). Tersedianya fasilitas dan alat-alat bantu yang memadai seta lingkungan yang sesuai dengan usia anak-anak sangatlah penting peranannya dalam mendukung perkembangan dan kemampuan anak-anak balita tersebut.

Menurut peneliti permainan *scrabble* sangat cocok dalam membaca permulaan anak, karna dengan permainan scrabble dapat meningkatkan kemampuan anak-anak dalam membaca, contohnya dengan menyusun kata, maka anak-anak akan mengingat setiap huruf yang disusun, jadi akan memudahkan guru dan juga anak dalam proses belajar membaca.

## 2.2 Membaca

### 2.2.1 Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia Dini

Membaca adalah salah satu kemampuan yang sangat penting dimiliki oleh seorang manusia, dimana kita bisa mengetahui banyak hal dan informasi dari kegiatan membaca yang sangat membantu khususnya untuk para siswa di Sekolah Dasar dalam kegiatan belajar mengajar. Kemapuan membaca ini juga sebagai salah satu aspek dalam perkembangan kecerdasan berbahasa yang harus dimiliki seseorang anak .

Menurut (Langi, Tahir, & Idris. (Yayang, 2012 :35) Kemampuan membaca dan menulis yang diperoleh siswa di kelas I sekolah dasar, menjadi dasar pembelajaran membaca dan menulis di kelas berikutnya. Kemampuan membaca dan menulis yang telah diperoleh nantinya akan sangat berpengaruh terhadap kemampuan membaca dan menulis lanjut. Sebagai kemampuan yang menjadi pondasiawal bagi kemampuan berikutnya, membaca dan menulis permulaan benar-benar memerlukan perhatian khusus dari guru, karena jika dasarnya tidak kuat, maka pada tahap selanjutnya siswa akan mengalami kesulitan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran pada semua mata pelajaran. Selain itu, siswa juga akan mengalami kesulitan dalam menangkap dan memahami informasi yang disajikan dalam berbagai buku pelajaran. Hal ini akan berdampak pada kemajuan belajarnya,sehingga menjadi lamban jika dibandingkan dengan teman yang lainnya. Oleh karena itu, guru kelas rendah (kelas

I) haruslah berusaha dengan sungguh-sungguh agar ia dapat memberikan dasar kemampuan memadai dalam pelaksanaan pembelajaran yang baik.

Menyikapi hal tersebut di atas, sebagai seorang guru tentunya memiliki tugas untuk mempersiapkan anak agar termotivasi dalam meningkatkan kemampuan membaca dan menulis serta pemahaman terhadap apa yang dibaca dan ditulisnya, karena ank  pada usia 6-7 tahun memasuki periode persiapan membaca. Periode sering disebut juga tahap membaca permulaan. Pada tahap ini siswa mulai siap dalam programpem belajaran membaca.Namun perlu diperhatikan kematangan mental, penyesuaian emosidan latar belakang pengalaman siswa. Membaca permulaan diberikan pada siswa usia 6-7tahun karena pada usia ini siswa sudah mampu mempersiapkan diri untuk dapat mendengarkan bunyi suara dalam bentuk huruf, membaca huruf dari kiri ke kanan serta siswa sudah mulai mengenal konsep dan mampu memahami suatu benda dapat digambarkan bentuk tanda- tanda atau simbol tertentu (Makarim, Holipah & Helmi, 2018). Ada 3 aspek penting yang harus diperhatikan pada saat mengenalkan membaca pada anak yakni:

1. Kesadaran fonologi, yakni mengenali 26 huruf abjad dan dapat membedakan huruf satu dengan yang lainnya dengan mengenal bunyi huruf tersebut.
2. Penguasaan kata, yakni berkaitan dengan perbendaharaan kata,dan pengenalan kata.
3. Pemahaman membaca yakni tingkat frase atau paragraf yang ada

### 2.2.2 Tujuan Membaca Permulaan Anak Usia Dini

Membaca merupakan kegiatan menerjemahkan simbol dan memahami arti atau maknanya melalui indera penglihatan. Membaca tidak sekedar membaca tetapi aktivitas ini mempunyai tujuan, yaitu untuk mendapatkan informasi baru yang terkandung di dalam bahan bacaan. Kemampuan membaca merupakan kemampuan yang sa ngat penting.

Menurut Dwi Sunat Prasetyono (2017: 60), tujuan membaca sebagai berikut:

a. membaca sebagai suatu kesenangan tidak melibatkan proses pemikiran yang rumit, membaca merupakan aktivitas yang menyenangkan bagi anak karena anak dapat memiliki kemapuan membaca sesuai dengan tahap perkembangan membaca anak.
b. Membaca untuk meningkatkan pengetahuan dan wawasan, seperti membaca buku pelajaran atau buku ilmiah, melalui buku atau bahan bacaan yang lain, membaca dapat menyumbangkan pengetahuan dan wawasan pada anak.
c. Membaca untuk dapat melakukan suatu pekerjaan atau profess, menbaca pada tujuan ini adalah untuk membaca pada tahap membaca selanjutnya.

### 2.2.3 Tahapan-Tahapan Membaca

Perkembangan kemampuan membaca pada anak berlangsung dalam beberapa tahap (Widyastuti, 2017: 50) yaitu:

1. Tahap Fantasi (*Magical Stage*)

   Pada tahap ini, anak mulai belajar menggunakan buku, ia berpikir bahwa buku itu penting membolakn balik buku, dan kadang-kadang anak membawa buku kesekaannya, pada tahap pertama ini, guru harus menunjukkan model atau contoh tentang perlunya membaca, membacakan sesuatu pada anak, membicaran buku pada anak.

2. Tahap Pembentukan Konsep Diri (*Self Concept Stage*)

   Tahap ini anak memandang dirinya sebagai pembaca dan mulai melibatkan diri dalam kegiatan membaca, pura-pura membaca buku, memberikan makna pada gambar atau pengalaman sebelumnya dengan buku, menggunakan bahasa buku meskipun tidak cocok dengan tulisan, pada tahap ini guru harus memberikan rangsangan dengan membacakan sesuatu kepada anak

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

   Pada tahap ini, anak menjadi sadar pada cetakan yang tampak serta dapat menemukan kata yang sudah dikenal, dapat mengungkapkan kata-kata yang memiliki makna dengan dirinya, dapat mengulang kembali cerita yang tertulis, dapat mengenal cetakan kata dari puisi, serta mengenal abjad, pada tahap ketiga ini, guru membacakan sesuatu pada anak-anak, menghadirkan

berbagai kosa kata pada lagu puisi dan memberikan kesempatan pada anak untuk menulis sesering mungkin.

4. Tahap pengenalan bacan (*take –off reader stage*)

   Tahap ini, anak mulai menggunakan tiga sistem isyarat (graphoponic, semantic, dan syntactic) secara bersama-sama anak tertarik pada bacaan, mulai mengigat kembali cetakan pada konteknya, berusaha mengenal tanda-tanda pada lingkungan serta membaca berbagai tanda seperti kotak susu, pasta gigi, atau papan iklan. Pada tahap ini guru masih tetap membacakan sesuatu untuk anak-anak sehingga mendorong anak membaca sesuatu pada berbagai situasi

5. Tahap membaca lancer (independent reader stage)

Pada tahap ini, anak dapat membaca berbagai jenis buku yang berbeda secara bebas, menyusun pengertian dari tanda, pengalaman dan isyarat yang dikenalny, dapat membuat perkiraan bacaan-bacaan, bahan-bahan yang berhubungan secara langsung dengan pengalaman anak semakin muda membaca. Pada tahap ini, guru masih tetap membaca berbagai jenis buku pada anak-anak, tindakan ini akan mendorong agar dapat memperbaiki membaca anak.

Sebelum anak dapat membaca, anak-anak perlu menguasai dasar-dasar kemampuan dan kesiapan membaca. Aulia (2012 : 40) dalam bukunya menjelaskan, kemampuan anak yang perlu dikembangkan adalah:

a) Kemampuan membedakan auditorial, yaitu membedakan suara-suara yang ada dilingkungan nya, baik konsonan atau vokal.
b) Kemampuan deskriminasi visual, dapat membedakan macam hutuf yang ada.
c) Kemampuan membuat hubungan antara suara dan simbol yang menandainya.
d) Kemampuan perseptual motorik, memahami interaksi dari berbagai saluran persepsi aktivitas motorik.
e) Kemampuan anak berbahasa secara lisan
f) Kemampuan mebangun latar belakang dari pengalaman.
g) Kemampuan dalam menginterpretasi atau mengkomunikasikan secara lisan atau sebuah gambar
h) Kebiasaan membacadan memahami aturan membaca yaitu dari kiri kek kanan
i) Kemampuan anak dalam merangkai huruf
j) Kemampuan anak menggunakan bahasa tutur
k) Kemampuan anak mengenali kata
l) Kemampuan anak dalam literasi komunikasi
m) Kemampuan anak dalam bidang koordinasi gerak

## 2.3 Pengertian Kemampuan Mengenal Huruf

Pendidikan anak usia dini merupakan wahana pendidikan yang sangat fundamental dalam memberikan kerangka dasar terbentuk dan berkembangnya dasar-dasar pengetahuan, sikap dan keterampilan pada anak. Keberhasilan proses pendidikan pada masa dini tersebut terjadi dasar untuk proses pendidikan selanjutnya.

Keberhasilan penyelenggaraan pendidikan pada lembaga pendidikan anak usia dini, seperti: kelompok bermain (KB), taman penitipan anak (TPA) satuan PAUD sejenis maupun taman kanak-kanak (TK) yang sangat tegantung pada sistem dan proses pendidikan yang dijalankan.

Berdasarkan peraturan menteri nomor 137 tahun 2014 tentang nasional pendidikan anak usia dini, perkembangan mengenal huruf merupakan bagian dari lingup perkembangan bahasa anak, dengan tingkat percapaian perkembangan sebagai berikut: menyebutkan simbol-simbol huruf awal dari nama benda-benda yang ada di sekitarnya, menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi huruf awal yang sama, dan memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf,menurut Soenjono Darjowi djojo (Trisniwati, 2014 : 13) “ kemampuan mengenal huruf adalah tahap perkembangan anak dari belum tahu menjadi tahu tentang keterkaitan bentuk dan bunyi huruf , sehingga anak dapat mengetahui bentuk huruf dan memaknainya”

## 2.4 Hakikat Membaca

### 2.4.1 Pengertian Membaca

Keterampilan membaca merupakan salah satu keterampilan yang harus dikuasai anak. Keterampilan membaca salah satu keterampilan bebahasa yang didapatkan di pendidikan formal, sedangkan keterampilan berbica dan mendengarkan telah anak dapat sebelum memasuki bangku sekolah, menurut Nurani (2021:27)” membaca adalah suatu proses yang dilakukan serta dipergunakan oleh pembaca untuk

memperoleh pesan, yang hendak disampaikan oleh penulis melalui media, kata-kata/bahasa tulis".

Membaca untuk anak usia dini berada pada tahap awal yang sering kita sebut dengan membaca pemulaan. Kemampuan membaca permulaan anak merupakan potensi membaca anak tingkat awal, seperti membaca simbol dan gambar, membaca untuk anak usia dini hakikatnya masih ada pada tahap pengenalan bacaan atau lambang tulisan. Menurut malquist kegiatan membaca anak di taman kanak-kanak harus dijalannkan dengan sistematis artinya harus disesuaikan dengan minat, karakter anak, kebutuhan dan tingkat perkembangannya serta kegiatan membaca anak jusa harus menggunakan media pembelajaran dengan situasi belajar yang kondusif (Susanto, 2011:88)

Membaca pemulaan berada di tahap awal proses membaca atau proses visual, sebagai proses visual membaca merupakan proses menerjemahkan simbol tulis ke dalam bunyi, anak mengenal huruf sebagai lambang bunyi melalui proses visualisasi. Visualisasi sering di sebut juga sebagai mental imagery. Mental imagery dapat didefinisikan sebagai pengambaran ulang atas sebuah objek yang dilihat, visual image terbentuk berdasarkan apa yang lihat si anak.

### 2.4.2 Pengertian Membaca Awal

Membaca permulaan adalah membaca yang di ajarkan secara terprogram melalui tahapam-tahapan kepada anak usia dini, kemampuan membaca permulaan lebih ditekankan pada kemampuan tingkat dasar, yaitu kemampuan menghafal lambing huruf. Maksud pernyataan tersebut adalah anak-anak dapat mengubah dan menghafalkan lambang-labang tulisan menjadi bunyi –bunyi bermakna.

Pada usia 4-5 tahun anak sudah bisa di ajarkan membaca, bahka membaca merupakan permainan yang menyenangkan bagi anak usia dini. Kemampuan membaca permulaan sudah dapar di kembangkan di TK, namun, pengembangan kemampuan membaca permulaan di Tk dapat di laksanakan selama masih dalam batasan aturan prasekolah dan dengan kerakteristik anak (suyadi, 2012 :2)

Menurut Glen Doman (hasan 2012:311) bahwa anak balita perlu di ajari membaca, karena, a) anak balita mudah menyerap informasi dalam jumlah yang banyak, b) Anak usia balita dapat menangkap informasi dengan kecepatan luar biasa c) semakin banyak yang diserap semakin banyak yang di inta d) anak usia balita mempunyai energy yang luar biasa. Anak usia balita dapat mempelajari bahsa secara utuh dan belajar hampir sebanyak yang di ajarkan.

Menurut model teori botton-up, proses pemahaman melalui model ini adalah kegiatan membaca di pandang sebagai bagian dari kseseluruhan proses, pertama, pembaca belajar untuk mengenal huruf, diikuti dengan pengenalan kata-kata yang

kemudian kata-kata itu dalam konteks, dia akhirnya mulai memahami apa yang di baca.

## 2.5 Permainan *Scrabble*

*Scrabble* adalah salah satu media permainan yang memiliki fungsi untuk me ngasah otak. *Scrabble* dapat dimainkan oleh 2 orang atau lebih dan memiliki tujuan untuk mengumpulkan poin berdasarkan nilai kata yang tertulis dari tiap huruf yang disusun.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan dan penguasaan kosakata terhadap kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun. Permainan yang dimaksud adalah permainan *scrabble* dan permainan kartu gambar sedangkan penguasaan kosakata terdiri dari penguasaan kosakata tinggi dan penguasaan kosakata rendah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa:

5 Terdapat perbedaan kemampuan membaca permulaan antara anak yang diberikan perlakuan permainan *scrabble* dan anak yang diberikan perlakuan kartu gambar

6 Terdapat pengaruh interaksi antara permainan dan penguasaan kosakata terhadap kemampuan membaca permulaan

7 Anak dengan penguasaan kosakata tinggi yang diberikan perlakuan permainan *scrabble* memiliki kemampuan membaca permulaan lebih tinggi daripada anak yang diberikan perlakuan permainan kartu gambar

8 Anak dengan penguasaan kosakata rendah yang diberikan perlakuan permainan kartu gambar memiliki kemampuan membaca permulaan relatif sama dengan anak yang diberikan perlakuan permainan *scrabble.*

### 2.5.1 Fungsi Media Pembelajaran *Scrabble*

Fungsi Media Pembelajaran, Kisworo (2017: 20) menyatakan bahwa, mengemukakan fungsi media diantaranya yaitu :

a. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh para anak
b. Media pembelajaran dapat melampaui batasan ruang kelas
c. Media pembelajaran memungkinkan adanya interaksi langsung antara siswa dengan lingkungan
d. Media menghasilkan keseragaman pengamatan
e. Media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, kongkrit , dan realistis
f. Media membangkitkan motivasi dan merangsang anak untuk belajar
g. Media memberikan pengalaman yang integral/menyeluruh dari yang kongkrit sampai dengan abstrak. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berfungsi untuk membantu mengatasi hambatan yang terjadi saat pembelajaran didalam kelas

Media Permainan *Scrabble* Pengertian *scrabble* merupakan salah satu jenis permainan papan yang dimanfaatkan beberapa sekolah sebagai kurikulum penunjang

kegiatan akademik anak usia dini Scrabble digunakan sebagai media dalam mengembangkan language skill (kemampuan bahasa dan membaca).

Menurut Santi, (2011:1) menjelaskan bahwa scrabble adalah aktivitas yang melibatkan pengenalan kata. scrabble merupakan permainan yang menawarkan aktivitas mental yang meningkatkan keterampilan kognitif. Waite juga menjelaskan bahwa scrabble merupakan media yang dapat memperluas kosakata dan memperkuat kemampuan bahasa yang telah ada.

Menurut Pyatt (dalam Santi, 2012:1) Scrabble mengambil nilai pendidikan dari teka-teki silang ke tingkat berikutnya. Pemain scrabble dapat 9 meningkatkan kosakata mereka setiap kali mereka bermain, mencari kata dalam kamus, atau menerima paparan kata yang tidak diketahui sebelumnya yang digunakan oleh lawan. Guru juga dapat mempersempit dan memfokuskan kosakata yang digunakan sehingga cocok dalam tema atau peraturan tertentu yang mereka pelajari. Dengan cara ini, memori dan daya ingat juga ikut bermain. Permainan *scrabble* dapat meningkatkan kosakata dikarenakan pada strategi permainannya.

Berdasarkan hasil penelitian menurut para ahli dapat disimpulkan bahwa scrabble merupakan media yang berbentuk permainan menyusun kata dengan menggunakan papan untuk mengumpulkan poin tertinggi.

Strategi Permain *Scrabble* Strategi permainan scrabble yaitu *cooperative* game atau permainan kooperatif, sebuah permainan yang di dalamnya pencapaian

tujuan mengharuskan bekerja sama untuk saling mendapatkan keuntungan dari potensi belajar anggota lainnya. Dengan strategi tersebut, pemain *scrabble* dapat saling manambahkan kosakata baru yang mereka belum ketahui dan kata tersebut digunakan oleh lawan pemainnya.

Pyatt (dalam Santi, 2012:1) menjelaskan bahwa *scrabble* mencangkup beberapa keterampilan yaitu memadukan huruf, membentuk kata yang kreatif, menarik kesimpulan dari kata dan mengevaluasi kata-kata yang telah disusun, dalam prosesnya scrabbledapat mencangkup skill pengolahan kognitif kosakata, bekerja sama dalam pengetahuan terhadap 10 kosakata, membutuhkan kemampuan mengeja, membaca, pemahaman terhadap arti kata, kemampuan memberi alasan.

### 2.5.2 Strategi Pembelajaran Permainan *Scrabble*

Langkah strategi pembelajaran *scrabble* di TK Tujuan akhir pembelajaran scrabble kosakata Bahasa anak di TK yaitu agar anak anak terampil dalam menggunakan berbagai kosakata Bahasa indoneis dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Aisyah, (2013: 304) langkah-langkah strategi pembelajaran *scrabble* sebagai berikut :

1. Guru menyajikan materi sesuai topic
2. Guru menyuruh anak untuk membentuk kelompok 2 – 4 orang
3. Guru memberi durasi tertentu untuk 11 permainan scrabble dengan cara menyusun kata

4. Kelompok mengerjakan permainan scrabble dengan cara menyusun kata di depan kelas berdasarkan waktu yang telah ditentukan guru
5. Guru mengecek durasi waktu sambil memeriksa pekerjaan siswa
6. Jika waktu pengerjaan soal sudah habis, siswa wajib duduk kembali dan kelompok berikutnya maju ke depan kelas
7. Guru melakukan penilaian, baik di kelas maupun di rumah. Penilaian dilakukan berdasarkan seberapa cepat siswa mengerjakan soal dan seberapa banyak mengumpulkan poin yang ia kerjakan dengan benar
8. Guru memberi apresiasi dan rekognisi kepada siswa-siswa yang berhasil, dan memberi semangat kepada siswa yang belum cukup berhasil menjawab dengan cepat dan benar

### 2.5.3 Langkah-Langkah Permainan *Scrabble*

Langkah-langkah memainkan permainan *scrabble* ini yaitu :

1. Duduk melingkari permainan *scrabble* 2 atau 4 anak dan sebelumnya guru memeriksa kembali kelengkapan permianan *scrabble* seperti papan permaianan dan kotak huruf
2. Anak meniru kata yang telah di tulis oleh guru di papan tulis, sesuai dengan gambar yang terdapat di papan permainan misal kata a-y-a-m
3. Kemudian guru mengacak huruf-huruf yang terdapat di kotak huruf, lalu anak mencari huruf yang sesuai dengan kata yang telah ditulis oleh guru

4. Lalu, anak mengambil huruf yang terdapat di kotak huruf dan menempelkan di papan permainan sesuai dengan nama gambar yang telah ditulis guru di papan tulis
5. Setelah anak selesai menyusun kata anak dapat mengeja atau membaca kata yang telah disusunnya di papan permainan *scrabble*.

### 2.5.4 Manfaat Permainan *Scrabble*

Manfaat ermainan *scrabble* Hinebaugh (2012:30) mengemukakan beberapa manfaat *scrabble* sebagai salah satu jenis ppermainan papan scrabble, adalah sebagai berikut :

a. Meningkatkan kemampuan membaca
b. Mengembangkan perbendaharaan kosakata
c. Mengembangkan kemampuan tata bahasa
d. Strategi pembelajaran ini akan memungkinkan anak untuk belajar sambil bermain. Mereka dapat berekreasi sekaligus belajar dan berpikir, mempelajari sesuatu secara santai dan tidak membuatnya stres atau tertekan
e. Selain untuk menimbulkan kegembiraan dan melatih keterampilan kemampuan mengeja.

Kekurangan Strategi Pembelajaran *scrabble*, adapun kekurangan pembelajaran *scrabble* adalah sebagai berikut:

a. Pembelajaran ini terkadang sulit dalam merencanakannya, oleh karena terbentur dengan kebiasaan siswa dalam belajar
b. Terkadang dalam mengimplementasikannya, memerlukan waktu yang panjang sehingga guru sulit menyesuaikannya dengan waktu yang telah ditentukan
c. Permainan seperti ini biasanya menimbulkan suara gaduh. Hal tersebut jelas akan mengganggu kelas yang berdekatan

## 2.6 Penelitian Yang Relevan

Penelitian yang penah dilakukan sebelumnya yang relevan dengan penelitian ini yaitu :

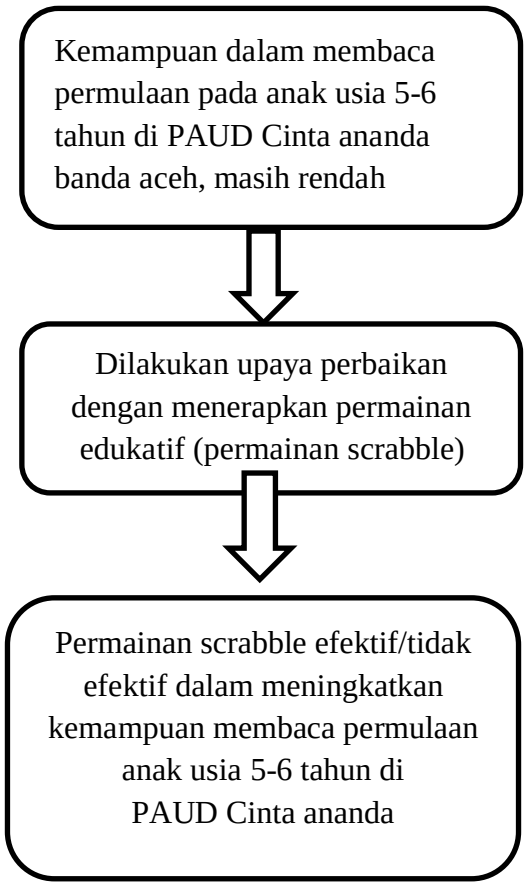
1. Penelitian yang dilakukan Saadah, dkk (2011) dalam journal dengan judul "Pengaruh Permainan Scrabble terhadap Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Disleksia. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya peningkatan kemampuan membaca yang lebih efektif pada subjek kedua dibandingkan subjek pertama. Subjek kedua diperoleh hasil perubahan kemampuan membaca sebesar enam poin, sedangkan subjek pertama diperoleh hasil perubahan kemampuan membaca sebesar tiga poin. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa permainan *scrabble* berpengaruh terhadaap peningkatan kemampuan membaca anak disleksia.

2. Selain itu penelitian oleh Ristanto, dkk (2014) dalam jounal dengan judul“Peningkatan Perbendaharaan Kosakata bahasa Jawa Melalui Media Permainan *Scrabble.* Hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui media permainana *Scrabble* dapat meningkatkan perbendaharaan kosakata Bahasa Jawa. Penggunaan media permainan Scrabble dapat membuat siswa terlibat aktif dan membangkitkan kembali semangat siswa dalam pembelajaran Bahasa Jawa yang menunjukkan perolehan presentase skor rata-rata sklus I dan siklus II

**2.7 Kerangka berfikir**

Membaca adalah suatu proses yang dilakukan serta dipergunakan oleh pembaca untuk menyampaikan pesan, dan membaca bagi anak usia dini sangat lah penting karna diusia dini anak akan mudah dalam mengigat kata atau huruf karna melalui membaca anak dapat menambah pengetahuan, jadi dengan pengunaan media scrabble ini dapat membantu anak meningkatkan kemampuan membaca mapun menulis.

Kemudian setelah merancang media dan menyiapkan materi yang menarik maka tahap selanjutnya dengan menerapkan kegiatan menggunakan media scrabble agar dapat menggumpulkan data melalui efektif dan tidak efektif nya permaian scrabble pada anak usia 5-6 tahun di PAUD Cinta Ananda, kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat di gambarkan sebagai berikut:




Gambar 2.1 Bagan kerangka berpikir

# BAB III

# METODELOGI PENELITIAN

## 3.1 Pendekatan dan Desain Penelitian

Jenis penelitian ini yang dilakukan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen, menurut Sugiyono ( 2017: 11) menyatakan bahwa metode eksperimen merupakan metode penelitian yang dilakukan untuk mencari pengaruh treatment (perlakuan) tertentu. Senada dengan pendapat Arikunto (2017 :9), ekprerimen adalah suatu cara untuk mencari hubungan sebab akibat (hubungan kasual) antara dua faktor yang sengaja di timbulkan oleh peneliti dengan mengeliminisasi atau mengurangi atau menyisihkan faktor-faktor lain yang mengganggu. Eksperimen selalu dilakukan dengan maksud untuk melihat akibat suatu perlakuan, dapat disimpulkan bahwa penelitian eksperimen merupakan penelitian dengan maksud mencari hubungan sebab akibat yang disebabkan dengan adanya perlakuan (*treatment*).

Jenis penelitian ini yang digunakan dalam penelitian ini memiliki banyak d esain, metode eksperimen dalam penelitian ini men ggunakan jenis desain penelitian dengan metode one group pretest posttest. Dalam desain ini diberi perlakuan, dengan demikian hasil perlakukan dapat diketahui lebih akurat kerena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberikan perlakuan. Untuk lebih jelasnya tentang desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel 3.1 sebagai berikut :

Tabel 3.1 desain penelitian one group pretest posttest

| |
|---|
| $O_1$ X $O_2$ |

Sumber: (sugiyono, 2017:111)

Keterangan:

$O_1$ : pretest (pengamatan sebelum permainan *scrabble*)

X : permainan *scrabble*

$O_2$ : posttest (pengamatan setelah permainan *scrabble*)

Pola desaian one group pretest-posttest ada pada tabel 3.1 observasi dilakukan sebelum ekprerimen dan sesudah eksperimen, Observasi yang dilakukan sebelum ekprerimen (O1) disebut pretest dan observasi sesudah eksprerimen (02) disebut post test, sedangkan efek treatment atau eksperimen dilakukan antara ( O1) dan (O2), pada kelas ekprerimen di terapkan pembelajaran dengan menggunakan permainan scrabble, sedangkan observasi hasil yang dimaksud dalam penelitian ini adalah mengobsevasi nilai kemampuan membaca permulaan dan nilai dalam membaca permulaan setelah treatment / perlakuan dengan permainan *srabble*.

**3.2 Tempat dan Waktu Penelitian**

Tempat Dan Waktu Penelitian Penelitian ini dilaksanakan pada bulan 20 Oktober 2020. Penelitian bertempat di TK Cinta Ananda, Lam Pineung Banda Aceh, dimana peneliti akan melakukan penelitian selama 2 minggu.

### 3.3 Subjek Penelitian

Objek penelitian menurut Arikunto (2010 : 172) " subjek penelitian adalah sumber data dalam penelitian". Subjek penelitian ini adalah seluruh anak usia 5-6 tahun di tk Cinta Ananda yaitu sebanyak 9 anak yang terdiri dari 4 laki-laki dan 5 perempuan.

### 3.4 Teknik Pengumpulan Data

Kegiatan pengumpulan data pada saat pembelajaran berlangsung yang dilakukan di dalam kelas adalah dengan menggunakan teknik pengumpulan data yaitu:

1. Observasi

Adapun yang di observasi pada penelitian ini adalah aktivitas belajar siswa di kelas seperti, respon siswa, menjawab pertanyaan guru dan lainnya terkait dengan aktiftas belajar, dan bagaimana dengan karate anak tersebut pada saat dipembelajaran dikelas. Menurut Sugiyono (2015:204) "observasi merupakan kegiatan pemuatan penelitian terhadap suatu objek.

Lembar observasi atau lembar pengamatan digunakan sebagai pedoman peneliti untuk melaksanakan observasi guna mendapatkan data yang diinginkan melalui pengamatan kepada anak selama proses mengimplementasikan aktivitas bermain dalam pembelajaran.

Tabel 3.1 Lembar Observasi Aktivitas Anak

| NO | Indikator komendikbud 137/2014 | Indikator yang dikembangkan | Skor | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | BB | MB | BSH | BSB |
| 1. | Menyebutkan simbol-simbol huruf yang di kenal | Anak menyusun huruf yang di ambil secara acak di dalam kotak huruf | | | | |
| 2. | Memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf | Anak dapat membedakan lambang dan bunyi huruf | | | | |
| 3. | mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada di sekitarnya | Anak dapat menyebutkan huruf pada benda yang ada di sekitar mereka | | | | |
| 4. | menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/ huruf awal yang sama. | Anak dapat mencocokkan gambar sesuai nama gambar | | | | |

Sumber permendikbud 137 tahun 2014

Berilah tanda cek (√) pada kolom nilai yang sama:

BB = Belum Berkembang

MB = Mulai Berkembang

BSH = Berkembang Sesuai Harapan

BSB = Berkembang Sangat Baik

2. Dokumentasi

Adapun dokumentasi yang mendukung dalam penelitian ini adalah bukti foto-foto ya ng diambil pada saat melakukan penelitian, menurut Sugiyono (2015: 329), adalah suatu cara yang digunakan untuk memperoleh data dan informasi dalam bentuk buku, arsip, dokumen, tulisan angka dan gambar yang berupa laporan serta keterangan yang dapat mendukung penelitian.

### 3.5 Variabel Penelitian

Variabel penelitian ini di bagi menjadi dua yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas dari peneltian ini adalah permainan *scrablle*, sedangkan variabel terikat adalah kemampuan membaca permulaan. Kisi-kisi pedoman observasi berdasarkan permendikbud no. 137 tahun 2014.

Tabel 3.2 kisi-kisi instrument kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 Tahun

| Variabel | Indikator |
|---|---|
| Kemampuan membaca permulaan | 1. menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal<br>2. menyusun kalimat sederhana dalam struktur lengkap (pokok kalimat, predikat, keterangan.)<br>3. mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada di sekitarnya<br>4. memahami arti kata dalam cerita<br>5. menuliskan nama sendiri<br>6. membaca nama sendiri<br>7. memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf<br>8. menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/ huruf awal yang sama. |

Sumber : permendikbud no,137 tahun 2014

Dalam penelitian ini tidak semua indikator dalam permendikbud no 137 tahuan 2014 tetapi hanya di ambil 3 indikator saja, yaitu:

1. Menyebutkan simbol-simbol huruf yang di kenal
2. Menuliskan nama sendiri
3. Memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf
4. Mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada di sekitarnya
5. Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/ huruf awal yang sama.

## 3.6 Prosedur Penelitian

Prosedur tindakan penelitian yang akan dilakukan berpedoman pada RPPH di PAUD Cinta Ananda yaitu:

- **Pretest**

1. Kegiatan awal
    a. Salam
    b. Bernyanyi
    c. Membaca doa sebelum belajar
    d. Membaca surat-surat pendek
    e. Membaca huruf hijaiyah
    f. Menanyakan kepada anak hal-hal yang ada di sekitar
2. Kegiatan inti (pretest)
    a. Anak menulis kata binatang misalnya, “k-a-m-b-i-n-g”
    b. Anak melengkapi kata yang hilang, misal kata “ayam” maka ditulis a-y-a... jadi anak akan menulis kembali huruf yang hilang di kata tersebut.
3. Penutup
    a. Evaluasi kegiata satu hari
    b. Menanyakan kepada anak tentag permainan yang sudah di mainankan
    c. Berdoa
    d. Bernyanyi
    e. Salam

- **Posttest**

1. Kegiatan awal
    a. Salam
    b. Bernyanyi
    c. Membaca doa sebelum belajar
    d. Membaca surat-surat pendek
    e. Membaca huruf hijaiyah
    f. Menanyakan kepada anak hal-hal yang ada di sekitar
2. kegiatan inti posstest
    a. anak mengambil huruf dari kotak huruf
    b. anak menyusun huruf-huruf yang di ambil dari dalam kotak huruf
    c. anak menbuat kalimat sederhana
    d. anak membaca kalimat sederhana yang sudah di susun.
3. Penutup
    f. Evaluasi kegiata satu hari
    g. Menanyakan kepada anak tentag permainan yang sudah di mainankan
    h. Berdoa
    i. Bernyanyi
    j. Salam

Tabel : 3.4 Rubrik kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun

| | |
|---|---|
| **Anak menyusun huruf yang diambil secara acak di dalam kotak huruf** | |
| BB | Anak belum dapat menyusun huruf abjad yang diambil secara acak dalam kotak huruf |
| MB | Anak sudah dapat menyusun huruf abjad yang diambil secara acak dari kotak huruf dengan bantuan guru |
| BSH | Anak dapat menyusun huruf abjad yang diambil secara acak dalam kotak huruf namun terkadang masih perlu bantuan guru sesekali |
| BSB | Anak dapat menyusun huruf abjad yang diambil secara acak dalam kotak huruf dengan tepat dan benar. |
| **Anak dapat membedakan lambang dan bunyi huruf** | |
| BB | Anak belum dapat membedakan lambang dan bunyi huruf |
| MB | Anak mulai dapat membedakan lambang dan bunyi huruf, namun muncul sesekali |
| BSB | Anak dapat mampu membedakan lambang dan bunyi huruf namun masih memerlukan bantuan guru. |
| BSH | Anak dapat membedakan lambang dan bunyi huruf dengan sangat baik |
| **Anak dapat menyebutkan huruf pada benda yang ada di sekitar mereka** | |
| BB | Anak belum dapat mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada di sekitarnya |

| | |
|---|---|
| MB | Anak mulai dapat mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada di sekitarnya namun masih membutuhkan bantuan dari guru |
| BSB | Anak sudah dapat berkembang dalam mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada di sekitarnya namun sesekali masih memerlukan bantuan guru |
| BSH | Anak dapat mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada di sekitarnya, dengan tetap dan benar |
| **Anak dapat mencocokkan gambar sesuai nama gambar** | |
| BB | Anak belum dapat mencocokkan gambar sesuai dengan nama gambar |
| MB | Anak mulai dapat mencocokkan gambar sesuai dengan nama gambar namun masih memerlukan bantuan dari guru |
| BSB | Anak sudah dapat mencocokkan gambar sesuai dengan nama gambar namun sesekali masih memerlukan bantuan dari guru |
| BSH | Anak dapat mencocokkan gambar sesuai dengan nama gambar dengan tepat dan benar. |

Sumber : Dikembangkan dari permendikbud No, 137 tahun 2014

### 3.8 Teknis Analisis Data

Analisis data merupakan kegiatan yang dilakukan oleh peneliti setelah data terkumpul, bertujuan untuk menguji kelayakan permainan srabble dipenelitian ini: Sugiyono (2016:333) menyatakan bahwa dalam penelitian kuantitatif teknis analisis data yang digunakan sudah jelas yaitu di arahkan untuk menjawab rumusan masalah

atau menguju hipotesis. Pengolahan data yang dilakukan dalam penelitian ini meliputi dua bagian yaitu:

a. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data dari masing-masing berdistribusi normal atau tidak. Sebelum data di analisis dengan menggunakan uji t, maka terjadi dahulu harus memiliki syarat normalitas. Uji normalitas ini bertujuan untuk mengetahui data posttest tersebut berdistribusi normal atau tidak.

b. Uji Hipotesis Penelitian

Setelah semua hasil tes dikumpulkan maka data tersebut dianalisis atau diolah dengan menggunakan metode statistik uji t-tes sesuai dengan rumus yang dikemukakan Arikunto (2010: 349), sebagai langkah untuk mengolah data, maka digunakan rumus t-tes sebagai berikut:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N\,(N-1)}}}$$

Keterangan :

Md : mean perbedaan Tes awal dengan tes akhir

xd : perbedaan deviasi setiap nilai

N : Banyak sampel

d : ditentukan dengan N-1

Hipotesis dengan menguji pihak kanan dengan taraf signifikan $\alpha$ = 0,05 dan db (distribusi bilangan) n-1 maka distribusi t dengan $t_{(0,95)(n-1)}$ sehingga di peroleh $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ dengan demikian hipotesis ini, $H_a$ di terima sehingga hipotesis ini berdistribusi normal begitu juga sebaliknya.

# BAB IV
# HASIL DAN PEMBAHASAN

## 4.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian

Paud Cinta Ananda merupakan sekolah tingkat taman kanak-kanak yang melayani pengajaran jenjang pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) dengan kurikulum yang berstandar. Adapun pelajaran yang diberikan yaitu pendidikan agama, behitung, membaca, menulis, seni, bahasa inggris, hingga bersosialisasi. Pengajaran dimulai dari pagi hingga siang dengan selingan waktu bermain dan istirahan bagi anak.

Paud Terpadu Cinta Ananda adalah sebuah lembaga PAUD yang berada pada lokasi Kecamatan Syiah Kuala, Kota Banda Aceh, yang telah berdiri di Banda Aceh sejak tanggal 9 September 2011. PAUD Terpadu Cinta Ananda telah mendapatkan Surat Izin Operasional dari Dinas Pendidikan Kota Banda Aceh.

Berdasarkan UU No. 20 tahun 2003 tentang Sisdiknas, pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana yang mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlakukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.

### 4.1.1 Profil PAUD Cinta Ananda

Adapun untuk meningkatkan kualitas pendidikan anak dengan menciptakan proses belajar sambil bermain, PAUD Cinta Ananda mempunyai Visi dan Misi.

Visi : “ Menyiapkan Generasi Qur’ani Berkarakter Islami “

Misi :
- Menanamkan sikap dan karakter yang islami
- Menerapkan ajaran islam sesuai perkembangan usia anak
- Menciptakan suasana bermain yang menyenangkan
- Membangun kerjasama dengan orang tua dan masyarakat dalam rangka
- Meningkatkan tumbuh kembang anak

Tujuan :
- Anak dapat menghafalkan surat-surat pendek
- Mengasah kemandirian dan rasa percaya diri
- Mampu berkomunikasi, bekerjasama, mendengar, melihat dan melakukan kegiata

Legalitas :

- Surat Izin Operasional KB/TPA : 421.9/A.4/2951/2022
- Surat Izin Operasional TK : 421.9/A.4/3026/2022
- NPWP : 03.168.258.6.101.000
- Akte No/tgl didirikan : 36 / 24 Agustus 2011

**IDENTITAS PAUD**

1. Nama Lembaga : PAUD CINTA ANANDA
2. Nama PAUD : PAUD CINTA ANANDA
3. Alamat : Jl. Chik Dipineung Raya N. 49
   Desa Pineung, Kecamatan Syiah Kuala
   Kota Banda Aceh
4. Pendiri PAUD : Rosnilawati
   Ridha Chaharsyah Mulya
   Cut Meurah Rosnelly
5. Tanggal Pendirian : 24 Agustus 2011
6. Bangunan yang digunakan : Hak Milik Lembaga
7. Status Lembaga : Milik Lembaga
8. Legalitas

### 4.1.2 Manajemen PAUD Islam Terpadu Cinta Ananda

1. Ketua Lembaga PAUD : Ratu Cheumala Mulya

2. Pengelola PAUD

Tabel 4.1 Pengelola PAUD

| No. | Nama | Jabatan | Pendidikan |
|---|---|---|---|
| 1 | Yusniar, S.Pd.I | Kepala sekolah KB | Sarjana |
| 2 | Cut Khalida Syia | Sekretaris | SMA |
| 3 | Nurul Fitia Sukma | Pendidik | Sarjana |
| 4 | Nurul Qamari, S.Pd.I | Kepala sekolah TK | Sarjana |
| 5 | Hastuti, S.Pd | Skretaris | Sarjana |
| 6 | Rahmi, S.Pd | Pendidik | Sarjana |
| 7 | Nadia, S.Pd | Pendidik | Sarjana |

3. Pembina PAUD

Tabel 4.2 Pembina PAUD

| No | Nama | Pekerjaan | Jabatan |
|---|---|---|---|
| 1 | Cut Meurah Elvidayanti,SH | Kasi PLS Kota Banda Aceh | Pembina |
| 2 | dr. H. Mulya Safri Haroen M.Kes,Sp.A(K) | | Pembina |

4. Rekening PAUD Islam Terpadu Cinta Ananda

   Nama Bank : BRI Syariah Banda Aceh

   Atas Nama : PAUD Cinta Ananda

5. Administrasi yang dimiliki

   a. Struktur Organisasi

   b. Daftar Susunan Pengurus

c. Rencana Kerja/Kegiatan

d. Papan Nama PAUD

e. Buku Tamu

f. Program Kinerja

g. Kalender Pendidikan

h. Program Kurikulum Tahunan

i. Rencana Kegiatan Mingguan (RKM)

j. Rencana Kegiatan Harian (RKH)

k. Laporan Pelaksanaan Kegiatan

l. Daftar Hadir Pendidik

m. Daftar Hadir Murid

6. Program Pelayanan

a. Kegiatan Taman Penitipan Anak (TPA)

- Kelompok umur 0 – 6 tahun

b. Kegiatan Kelompok Bermain (KB)

- Kelompok umur 2 - > 3 tahun

c. Kegiatan Kelompok Prasekolah (TK)

- Kelompok umur 4 - > 5 tahun

7. Sarana dan Prasarana

- Gedung Sekolah
- Alat Permainan Anak (APE) luar
- Alat Permainan Anak (APE) dalam

- Sentra Bermain Bahan Alam
- Sentra Bermain Balok
- Sentra Bermain Persiapan
- Sentra Bermain Peran
- Sentra Bermain Seni
- Sentra Ibadah
- Kamar Mandi
- Kamar Tidur
- Dapur

**4.2 Prosedur Penelitian**

Penelitian dilaksanakan di PAUD Cinta Ananda pada tanggal 5 Januari 2023 pada anak usia 5-6 tahun dengan jumlah sampel 9 anak, maka kegiatannya dapat di uraikan sebagi berikut:

1. Kegiatan awal

   Kegiatan awal dimulai dengan mengatur tempat duduk anak untuk duduk di tempat masing-masing ataupun duduk membentuk lingkaran serta membuka dengan salam, menyapa anak-anak dan dilanjutkan dengan nyanyian sebelum berdoa, kemudian membacakan doa sebelum belajar, lalu menjelaskan kepada anak tentang media yang akan dimainkan, cara memainkan permainan *scrabble*, serta membuat peraturan dalam bermaiin jika anak bisa menjawab

pertanyaan yang akan disampaikan oleh guru agar bisa bermain dengan tenang.

2. Kegiatan Inti

   Dalam kegiatan inti ini dimulai pukul 10.30 – 11.00 wib, setelah anak paham tetang permainan yang akan dimainkan maka pada kegiatan ini anak mulai bermain dengan menyusun huruf-huruf di papan permainan scrabble, dimainkan 2 sampai 4 orang anak.

3. Evaluasi pembelajaran

   Pada tahap ini peneliti melakukan tahap eveluasi langsung kepada anak ketikan anak sedang maju kedepan untuk menyusun huruf-huruf abjad di papan permainan *scrabble,* dan menjawab pertanyaan yang di berikan peneliti terhadap anak sesuai dengan indikator yang akan di kembangkan.

4. Penutup

   Pada jam 11.00 wib, sebelum pulang peneliti melakukan refleksi kepada anak dengan menanyakan kembali tetang kegiatan yang telah dimainkan, lalu anak membaca doa keselamatan dunia akhirat, doa berkendaraan, dan menyanyikan beberapa lagu, serta guru menginformasikan pembelajaran dan kegiatan untuk hari besok, kemudian guru memberi salam dan pulang.

**4.3 Data penilain Pretest dan Posttest**

1) Data pretest

Data pretest merupakan hasil penilaian melalui lembar observasi sebelum melakukan treatment pada anak, maka dari itu skor dapat dilihat pada tabel 4.2 pengamatan awal yaitu:

Tabel 4.3 Data Skor Observasi Pretest Sebelum Menggunakan Media *Scrabble*

| NO | Nama | Indikator I | Indikator II | Indikator III | Indikator IV | Jmlh |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | TS | 2 | 1 | 3 | 1 | 7 |
| 2 | AQ | 1 | 1 | 1 | 1 | 4 |
| 3 | KZ | 2 | 1 | 1 | 1 | 5 |
| 4 | SD | 1 | 1 | 1 | 1 | 4 |
| 5 | RS | 2 | 2 | 4 | 2 | 10 |
| 6 | MK | 4 | 1 | 2 | 2 | 9 |
| 7 | AB | 3 | 1 | 3 | 1 | 8 |
| 8 | AM | 2 | 1 | 2 | 1 | 6 |
| 9 | SF | 2 | 2 | 1 | 1 | 6 |

Keterangan

Indikator I : Anak menyusun huruf yang di ambil secara acak di dalam kotak huruf

Indikator II : Anak dapat membedakan lambang dan bunyi huruf

Indikator III : Anak dapat menyebutkan huruf pada benda yang ada di sekitar mereka

Indikator IV : Anak dapat mencocokkan gambar sesuai nama gambar

Data pretest pada tabel diatas data yang di peroleh peneliti sebelum menggunakan media *scrabble* untuk meningkatkan membaca permulaan pada anak, bahwa menunjukkan hasil belum ada perkembangan terhadap indikator-indikator yang akan di terapkan pada anak usia 5-6 tahun di PAUD Cinta Ananda. Maka selanjutnya akan melakukan penelian posttes dengan hasil skor pada tabel 4.4 sebagai berikut:

Tabel 4.4 Data Skor Observasi Posttest sesudah Menggunakan Media *Scrabble*

| **NO** | **Nama** | **Indikator I** | **Indikator II** | **Indikator III** | **Indikator IV** | **Ket** |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | TS | 3 | 2 | 3 | 2 | 10 |
| 2 | AQ | 3 | 2 | 2 | 1 | 8 |
| 3 | KZ | 2 | 2 | 3 | 2 | 9 |
| 4 | SB | 2 | 1 | 3 | 3 | 9 |
| 5 | RS | 4 | 4 | 4 | 3 | 15 |
| 6 | MK | 3 | 2 | 4 | 3 | 12 |
| 7 | AB | 4 | 3 | 4 | 3 | 14 |
| 8 | AM | 4 | 3 | 3 | 3 | 13 |
| 9 | SF | 3 | 3 | 2 | 3 | 11 |

Keterangan:

Indikator I : Anak menyusun huruf yang di ambil secara acak di dalam kotak huruf

Indikator II : Anak dapat membedakan lambang dan bunyi huruf

Indikator III : Anak dapat menyebutkan huruf pada benda yang ada di sekitar mereka

Indikator IV : Anak dapat mencocokkan gambar sesuai nama gambar

Data posttest pada tabel diatas data yang di peroleh peneliti setelah menggunakan media *Scrabble*, bahwa menunjukkan hasil adanya perkembangan terhadap indikator-indikator yang akan di terapkan pada anak usia 5-6 tahun di PAUD Cinta Ananda.

## 4.4 Analisis Hasil Penelitian

Data posttest pada tabel diatas data yang di peroleh peneliti setelah menggunakan media *scrabble*, bahwa menunjukkan hasil adanya perkembangan terhadap indikator-indikator yang akan di terapkan pada anak usia 5-6 tahun di PAUD Cinta Ananda. Oleh karena itu keadaan tersebut peneliti dapat mengetahui bahwa media yang di gunakan akan memberikan pengaruh positif terhadap membaca permulaan bagi anak.

Tabel 4.5 Nilai pretest dan Posttest

| No | Nama | Pretest | Posttest |
|---|---|---|---|
| 1 | TS | 4 | 8 |
| 2 | AQ | 5 | 9 |
| 3 | KZ | 6 | 11 |
| 4 | SB | 10 | 15 |
| 5 | RS | 9 | 12 |
| 6 | MK | 8 | 14 |
| 7 | AB | 7 | 10 |
| 8 | AM | 4 | 9 |
| 9 | SF | 6 | 13 |

Sumber: hasil penelitian (2020)

Kemudian setelah mendapatkan nilai pretest dan posttest, langkah selanjutnya ialah menghitung nilai rata-rata dan varians melalui daftar distribusi frekuensi. Agar dapat menentukan distribusi pretest dan posttest maka perlu di tentukan rentang banyak kelas, interval dan panjang kelas interval yaitu:

- Rentang (R)

  R = data terbesar – data terkecil

- Banyak kelas interval (K)

  K = 1 + (3,3) log n

- Panjang kelas interval

$$P = \frac{R}{k}$$

**4.5 Distribusi Frekuensi Nilai Pretest dan Posttest**

**a. Nilai Pretest**

Berdasarkan hasil data pretest sebelum melakukan perlakuan menggunakan media maket pada saat bercerita, maka nilai-nilai tersebut dapat dihitung sebagai berikut:

R = 10– 4

= 6

K = 1 + (3,3) log n

= 1 + (3,3) log 9

= 1 + (3,3) 0,95

= 1 + 3,135

= 4, 135 → 4

$P = \frac{R}{K}$

$= \frac{6}{4}$

= 1,5 → 2

Dari hasil di atas, dapat dicari daftar distribusi frekuensi nilai sebelum melakukan perlakuan terhadap anak usia 5-6 tahun, maka hasil tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

Tabel 4.6 Distribusi Frekuensi Nilai Pretest

| **Nilai** | **Titik tengah ($x_i$)** | **Frekuensi ($f_i$)** | $F_i\, x_i$ | $x_i^2$ | $F_i\, x_i^2$ |
|---|---|---|---|---|---|
| 4 – 5 | 4,5 | 3 | 13,5 | 20,25 | 60,75 |
| 6 – 7 | 6,5 | 3 | 19,5 | 42,25 | 126,25 |
| 8 – 9 | 8,5 | 2 | 17 | 72,25 | 144,5 |
| 10 – 11 | 10,5 | 1 | 10,5 | 110,25 | 110,25 |
| **Jumlah** | | **$\sum f_i = 9$** | **$\sum f_i\, x_i = 60,5$** | | **$\sum f_i\, x_i^2 = 442,25$** |

Sumber: hasil penelitian 2017 (olah data)

Dari hasil distribusi frekuensi pretest, maka dapat dicari mean dan Standar Deviasi (SD) sebagai berikut:

$$\bar{x} = \frac{\sum f_i x_i}{\sum f_i}$$

$$\bar{x} = \frac{60,5}{9}$$

$$= 6,72$$

$$SD = \sqrt{\frac{\sum f_i x_i^2}{n} - \left(\frac{\sum f_i x_i}{n}\right)^2}$$

$$= \sqrt{\frac{442,25}{9} - \left(\frac{60,5}{9}\right)^2}$$

$$= \sqrt{\frac{442,25}{9} - \left(\frac{3.660}{81}\right)}$$

$$= \sqrt{49,14 - 45,18}$$

$$= \sqrt{3,96}$$

$$= 1,98$$

Berdasarkan perhitungan di atas, maka dapat diketahui nilai rata-rata pretest $\bar{x}$ = 6,72 dan standar deviasi SD = 1,98

**b. Nilai Posttest**

Hasil pengamatan akhir setelah melakukan perlakuan, maka nilai-nilainya dapat di hitung sebagai berikut:

$$R = 15 - 8$$

$$= 7$$

$$K = 1 + (3,3) \log n$$

$$= 1 + (3,3) \log 9$$

= 1 + (3,3) 0,95

= 1 + 3,135

= 4,135 → 4

$P = \frac{R}{K}$

$= \frac{7}{4}$

= 1,75 → 2

Dari hasil perhitungan di atas, dengan nilai Rentang (R) = 7, banyak kelas interval (K) = 4 dan panjang kelas (P) = 2, maka tahap selanjutnya dapat dicari daftar distribusi frekuensi nilai posttest.

Tabel 4.7 Distribusi Frekuensi Nilai Posttest

| **Nilai** | **Titik tengah ($x_i$)** | **Frekuensi ($f_i$)** | $F_i\, x_i$ | $x_i^2$ | $F_i\, x_i^2$ |
|---|---|---|---|---|---|
| 8 – 9 | 8,5 | 3 | 25,5 | 72,25 | 216,72 |
| 10 – 11 | 10,5 | 2 | 21 | 110,25 | 220,5 |
| 12 – 13 | 12,5 | 2 | 25 | 156,25 | 321,5 |
| 14 – 15 | 14,5 | 2 | 29 | 210,25 | 420,5 |
| **Jumlah** | | **$\sum f_i = 9$** | **$\sum f_i\, x_i = 100,5$** | | **$\sum f_i\, x_i^2 = 1.170$** |

Sumber: hasil penelitian 2017 (olah data)

$$\bar{x} = \frac{\sum f_i x_i}{\sum f_i}$$

$$\bar{x} = \frac{100,5}{9}$$

= 11,2

$$SD = \sqrt{\frac{\sum f_i x_i^2}{n} - \left(\frac{\sum f_i x_i}{n}\right)^2}$$

$$= \sqrt{\frac{1.170}{9} - \left(\frac{100,5}{9}\right)^2}$$

$$= \sqrt{\frac{1.170}{9} - \left(\frac{10.100}{81}\right)}$$

$$= \sqrt{130 - 124,7}$$

$$= \sqrt{5,3}$$

= 2,30

Berdasarkan perhitungan di atas, maka dapat diketahui nilai rata-rata posttest (pengamatan akhir) $\bar{x}$ = 11,2 dan standar deviasi SD = 2,30. Setelah mendapatkan hasil dari distribusi frekuensi data pretest dan posttest maka tahap selanjutnya yaitu uji normalitas nilai pretest dan nilai posttest.

### 4.5.1 Uji Normalitas Data Pretest dan Data Posttest

Data yang akan dikumpulkan dalam penelitian ini dengan melakukan pengamatan awal dan pengamatan akhir dengan melakukan treatment kepada anak, tes awal adalah dimana perlakuan yang dilakukan sebelum menggunakan media pada saat proses bercerita untuk melihat kemampuan anak, kemudian setelah melakukan

tes awal maka peneliti akan memberikan tes akhir yang bertujuan untuk melihat keterampilan anak setelah melakukan treatment.

**a. Uji Normalitas Data Pre-Test**

Nilai rata-rata dan simpangan baku untuk nilai pretest adalah $\bar{x}$ = 6,72 dan SD = 1,98 maka berdasarkan nilai rata-rata dan simpangan baku tersebut akan melakukan uji normalitas data untuk nilai pengamatan awal sebagai berikut:

Tabel 4.8 Daftar Distribusi Uji Normalitas Nilai Prestest

| **Data** | **Frekuensi observasi ($O_i$)** | **Batas kelas (BK)** | **Nilai Z** | **Luas tiap kelas interval** | **Frekuensi diharapkan ($E_i$)** | $\frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$ |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 4 – 5 | 3 | 3,5 – 5,5 | -1,62 dan -0,61 | 0,2183 | 1,9647 | 0,545 |
| 6 – 7 | 3 | 5,5 – 7,5 | -0,61 dan 0,39 | 0,3808 | 3,4272 | 0,053 |
| 8 – 9 | 2 | 7,5 – 9,5 | 0,39 dan 1,40 | 0,5709 | 5,1381 | 1,916 |
| 10 – 11 | 1 | 9,5 – 11,5 | 1,40 dan 2,40 | 0,9112 | 8,2008 | 6,322 |
| **Jumlah** | $\sum f_i$ **= 9** | $x^2_{hitung} = \sum \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$ | | | | **8,836** |

Sumber: hasil penelitian 2017 (olah data)

Berdasarkan hasil dari $x^2_{\text{hitung}}$ = 8,836 dengan banyak kelas interval K= 4, pada taraf signifikan $\alpha = 0{,}05$ dengan derajat kebebasan (dk) = (k-3) →(4-3 = 1), maka dari tabel chi kuadrat diperoleh $x^2_{(0,975)(1)}$ = 3,84 dapat ditulis $x^2_{\text{hitung}} \leq x^2_{\text{tabel}}$ yaitu 8,836 ≤ 3,84 $H_o$ ditolak bahwa kesimpulkannya adalah kriteria pengujian sebelum melakukan treatment (pretest) pada anak usia 5-6 tahun, hasil pengamatan awalnya ialah berdistribusi normal.

**b. Uji Normalitas Data Posttest**

Nilai rata-rata dan simpangan baku untuk nilai pretest adalah $\bar{x}$ = 11,2 dan SD = 2,30 maka berdasarkan nilai rata-rata dan simpangan baku tersebut akan melakukan uji normalitas data untuk nilai pengamatan awal sebagai berikut:

Tebel 4.10 Daftar Distribusi Uji Normalitas Nilai Posttest

| **Data** | **Frekuensi observasi ($O_i$)** | **Batas kelas (BK)** | **Nilai Z** | **Luas tiap kelas interval** | **Frekuensi diharapkan ($E_{i)}$** | $\frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$ |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 8 – 9 | 3 | 7,5 – 9,5 | -1,60 dan -0,73 | 0,1779 | 1,6011 | 1,222 |
| 10 – 11 | 2 | 9,5 – 11,5 | -0,73 dan 0,13 | 0,319 | 2,871 | 0,264 |
| 12 – 13 | 2 | 11,5 – 13,5 | 0,13 dan 1,00 | 0,393 | 3,537 | 0,667 |
| 14 – 15 | 2 | 13,5 – 15,5 | 1,00 dan 1,86 | 0,8099 | 7,2891 | 3,837 |
| **Jumlah** | $\sum f_i$ **= 9** | $x^2_{hitung} = \sum \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$ | | | | **5,99** |

Sumber: hasil penelitian 2017 (olah data)

Berdasarkan hasil dari $x^2_{\text{hitung}}$ = 5,99 dengan banyak kelas interval K= 4, pada taraf signifikan $\alpha = 0{,}05$ dengan derajat kebebasan (dk) = (k-3) →(4-3 = 1), maka dari tabel chi kuadrat diperoleh $x^2_{(0{,}975)(1)}$ = 3,84 dapat ditulis $x^2_{\text{hitung}} \leq x^2_{\text{tabel}}$ yaitu 5,99 ≤ 3,84 $H_a$ diterima, kesimpulkannya adalah kriteria pengujian sesudah melakukan treatment (perlakuan) bercerita menggunakan media maket pada anak usia 5-6 tahun, dari data pengamatan akhir ialah berdistribusi normal.

## 4.6 Menguji Hipotesis (Uji t)

Berdasarkan pengamatan awal (pretest) dan pengamatan akhir (posttest) sesudah menggunakan media maket, maka langkah selanjutnya adalah menguji hipotesis yang diajukan untuk mengetahui pengaruh "Media maket berbasis cerita islami dalam meningkatkan bicara anak usia 5-6 tahun" sehingga di peroleh kesimpulan mengenai hipotesis yang di ajukan dengan langkah sebagai berikut:

Tabel 4.9 Nilai, Jumlah kuadrat dan rata-rata deviasi

| $X_1$ | $X_2$ | (d) | Md | $X_d$ (d-Md) | $X_d^2$ |
|---|---|---|---|---|---|
| 4 | 8 | 4 | 5 | -1 | 1 |
| 5 | 9 | 4 | 5 | -1 | 1 |
| 6 | 11 | 5 | 5 | 0 | 0 |
| 10 | 15 | 5 | 5 | 0 | 0 |
| 9 | 12 | 3 | 5 | -2 | 4 |
| 8 | 14 | 6 | 5 | 1 | 1 |
| 7 | 10 | 3 | 5 | -2 | 4 |
| 4 | 9 | 5 | 5 | 0 | 0 |
| 6 | 13 | 7 | 5 | 2 | 4 |
| | | **$\sum d = 42$** | | | **$\sum X_d^2 = 15$** |

Sumber: hasil penelitian 2017 (olah data)

$$Md = \frac{\sum d}{n}$$

$$= \frac{42}{9}$$

$$= 4{,}6 \rightarrow 5$$

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x_d^2}{n\,(n-1)}}}$$

$$t = \frac{5}{\sqrt{\frac{42}{9\,(9-1)}}}$$

$$t = \frac{5}{\sqrt{\frac{42}{9\,(8)}}}$$

$$t = \frac{5}{\sqrt{\frac{42}{72}}}$$

$$t = \frac{5}{\sqrt{0{,}208}}$$

$$t = \frac{5}{0{,}456}$$

$$t = 10{,}9$$

Berdasarkan pengujian hipotesis dengan menggunakan uji pihak kanan dengan taraf signifikan $\alpha = 0{,}05$ dan db (distribusi bilangan) n - 1 = 9 - 1 = 8, maka daftar distribusi t dengan $t_{(0{,}975)\,(8)}$, sehingga diperoleh $t_{(0{,}975)\,(8)} = 2{,}30$ karena $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu 10,9 > 2,30. Dengan demikian hipotesis penelitian ini Ha diterima, sehingga hipotesis dalam penelitian ini menyatakan penggunaan media maket berpengaruh dalam meningkatkan keterampilan berbicara anak di PAUD Cinta Ananda.

Maka $H_a$ diterima, sehingga hipotesis dalam penelitian ini menyatakan penggunaan scrabble efektif terhadap membaca permulaan pada anak usia 5-6 tahun di PAUD Cinta Ananda.

**4.7 Pembahasan**

Menurut S Widiyarto & Mu'thia, 2017:22 ) Scrabble Merupakan sebuah media yang berbentuk permainan dengan fungsi untuk mengasah otak (Menurut Nurjatmika di dalam Buku G Kurnia Putra, 2018:12) scrabble merupakan jenis permainan yang dapat dimainkan oleh 2 anak atau lebih yang bertujuan untuk mengumpulkan nilai atau poin berdasarkan nilai kata yang tertulis dari tiap huruf yang dapat dilihat pada rangkaian game *scrabble*.

Menggunakan Media *scrabble* merupakan suatu kegiatan atau cara untuk mengajak anak memiliki kemampuan pengetahuan yang lebih tentang pembelajaran melalui media ini anak dapat lebih bisa menambah pengetahuan tentang belajar membaca menyusun kata serta dapat meningkatkan kecerdasan intrerpersonalnya dalam semua pembelajaran. Media *scrabble* merupakan media sederhana yang berbentuk papan kotak-kotak yang berjumlah 3 baris mendatar dan 3 kolom menurun yang isinya berupa huruf yang gunanya agar anak dapat menyusun dan mengeja kata yang telah mereka susun sehingga dapat membantu meningkatkan kemampuan membaca permulaan, karena masih banyak yang belum dapat membaca dan menuyusun kata dengan benar. Adapun permainan media *scrabble* yang digunakan peneliti dapat dilihat pada gambar tersebut:

Gambar 4.1 Papan Permainan *Scrabble* yang telah disusun

Gambar 4.2 Kotak Huruf Abjad

Gambar 4.3 Huruf Abjad

Pada dasarnya setiap media yang dimainkan oleh anak ialah sebagai pendukung pembelajaran dapat memberika motivasi belajar agar anak lebih mudah mengingat dan memahami terhadap apa yang disampaikan oleh guru kepada anak. Maka dari itu dengan menggunakan media scrabble ini dapat dimainkan oleh 2 atau 4 orang anak secara bertahap, kemudian anak akan menempelkan huruf-huruf abjad di papan huruf dimana huruf abjad tersebut sudah di acak terlebih dahulu, lalu anak mencocokkan nama dan gambar hewan, setelah itu anak membaca ulang kata telah ditempelnya di papan scrabble.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di PAUD Cinta Ananda menggunakan teknik penelitian eksperimen dengan pengambilan data menggunakan

metode pretest dan posttes, tahap awal yang dilakukan pada proses penelitian ialah peneliti melakukan observasi beberapa hari sehingga mendapatkan permasalahan yang terjadi di PAUD tersebut. Selanjutnya dengan melakukan

dari uji hipotesis hitung t yang telah dilakukan menunjukkan bahwa bercerita menggunakan media maket dapat meningkatkan keterampilan berbicara anak usia 5-6 tahun. Hal ini dapat ditarik kesimpulan dari hasil perhitungan dengan kriteria terima Ho jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ dilain pihak Ha di tolak, dan terima Ha jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ dipihak lain Ho ditolak pada taraf signifikan 5% dengan peluang t ($\alpha$ = 5% = 0,05) dan dk = ($n$ – 1).

# BAB V

# PENUTUP

## 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah peneliti lakukan pada pengamatan awal hingga pengamatan akhir menunjukkan bahwa penelitian ini dinyatakan berhasil, dari pengujian hipotesis dengan menggunakan uji pihak kanan dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan db (distribusi bilangan) n - 1 = 9 - 1 = 8, maka daftar distribusi t dengan $t_{(0,975)\ (8)}$, sehingga diperoleh $t_{(0,975)\ (8)} = 2,30$ karena $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu 10,9 > 2,30 Dengan demikian hipotesis penelitian ini Ha diterima, sehingga hipotesis dalam penelitian ini menyatakan penggunaan media scrabble efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak kelas B di PAUD Cinta Ananda.

## 5.2 Saran

Saran yang dimaksud dalam kajian ini sebagai langkah awal dan berkesinambungan dalam upaya memperbaiki dan sekaligus upaya meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun melalui bermain scrabble menggunakan media maket. Dari hasil penelitian yang diperoleh, maka penulis memberikan saran atau masukan yang mungkin dapat berguna bagi anak yang menjadi objek penelitian yaitu di PAUD Cinta Ananda.

## DAFTAR PUSTAKA

Aisyah, F. N. (2017). *Pengaruh Penggunaan Media Scrabble Terhadap Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris* (Doctoral dissertation, Skripsi, Universitas Muhammadiyah Magelang).

Ariyanti, T. (2016). Pentingnya Pendidikan Anak Usia Dini Bagi Tumbuh Kembang Anak The Importance Of Childhood Education For Child Development. *Dinamika Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *8*(1). file:///C:/Users/acer/Downloads/943-1763-1-SM.pdf

Aulia, 2012. *Revolusi Pembuat Anak Candu Membaca*. Jogjakarta: flashbooks. Hal, 5-9

Effendi P.jusri. *2020. Pendidikan anak usia dini ( paud ) konsep dan pengebangan.* Depok : Rajagrafindo persada, hal 7-12

Faqih, I. R. N. (2020). *Pendidikan akhlak anak perspektif Abdullah Nashih 'Ulwan: Dalam pandangan pakar pendidikan Islam* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim). http://etheses.uin-malang.ac.id/29744/6/14771038.pdf

FITRIA, N. (2021). *Kemampuan Keaksaraan melalui Media Digital "Bermain Keaksaraan" pada Anak Usia Dini. Raudhatul Athfal:* Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini, 5(1), 36-49.

Hassan, 2003. *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.hal:7-9

Kisworo, B. (2017). Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Prinsip-Prinsip Pendidikan Orang Dewasa Pkbm Indonesia Pusaka Ngaliyan Kota Semarang. *Journal of Nonformal Education*, *3*(1), 80-86.

Nurani, R. Z., Nugraha, F., & Mahendra, H. H. (2021). Analisis Kesulitan Membaca Permulaan Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *5*(3), 1462-1470. file:///C:/Users/WPRINT/Downloads/907-3489-1-PB.pdf

Novrinda, N., Kurniah, N., & Yulidesni, Y. (2017). Peran orangtua dalam pendidikan anak usia dini ditinjau dari latar belakang pendidikan. *Jurnal Ilmiah Potensia*, *2*(1), 39-46.file:///C:/Users/acer/Downloads/3721-Article%20Text-4449-6665-10-20180112.pdf

Prasetyo, Dwi Sunar. 20011. *Rahasia Mengajarkan Gemar Membca Pada Anak Sejak Dini.* Yogyakarta: Media Perkasa 37-18

Pertiwi, A. D. (2016*). Study deskriptif proses membaca permulaan anak usia dini*. Jurnal Pendidikan Anak, 5(1).hal 119 https://journal.uny.ac.id/index.php/jpa/article/view/12372/8941

Santi, D. A., & Khotimah, K. (2014). Pengembangan Media Scrabble Huruf Hiragana Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Jepang Untuk Siswa Kelas X Di Sma Negeri 22 Surabaya. *Journal. Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya. Hlm*, 2-4.

Sayudi 2011, *peningkatan kemampuan pengenalan membaca permulaan melalui permainan tabak kata pada anak program studi PG-PAUD,* Universitas sebelas maret.hal 130

Trisnawati, 2014 *peningkatan kemampuan mengenal huruf melalui metode permainan kartu huruf pada kelompok B1 TK Aba Ketanggungan* Wirobrajan Yogyakarta. Hal 50-55

Utaminingsih, S. (2019). Kebijakan Penyelenggaraan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional dalam Perspektif Negara Hukum Kesejahteraan (Studi Kasus di Kota Tangerang Selatan). *Proceedings Universitas Pamulang, 1*(1).http://openjournal.unpam.ac.id/index.php/Proceedings/article/viewFile/2168/1794

Widiyarto, (2017) Sigit. *"Pengaruh Penggunaan Media Permainan Scrabble Terhadap Keterampilan Menulis Teks Prosedur Siswa Kelas X, SMA Tugu Ibu,* Depok, Jawa Barat." Deiksis 9.03 hal: 323-335

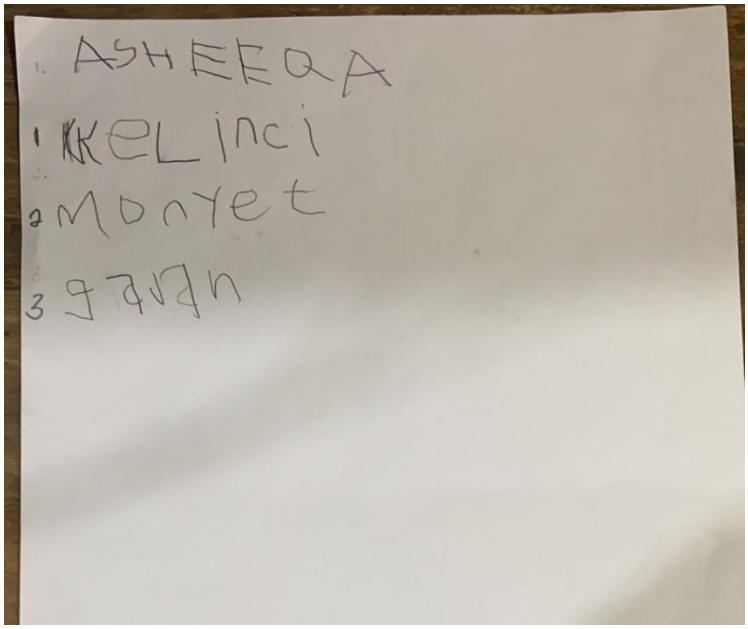
Widyastuti, Ana 2018 " *Analisis Tahapan Perkembangan Membaca Dan Stimulasi Untuk Meningkatkan Literasi Anak Usia 5-6 Tahun, Jurnal Penelitian Pendidikan,* VOL.21, No. 1, 2018 hal 22

Yayang, M. Z. A., Rasmitadila, R., & Novi, M. 2021 Pengaruh Pengenalan Keaksaraan Terhadap Kemampuan Membaca Siswa. *E-Journal Skripsi: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan*.

Trisnawati, 2014 *peningkatan kemampuan mengenal huruf melalui metode permainan kartu huruf pada kelompok B1 TK Aba Ketanggungan* Wirobrajan Yogyakarta. Hal 50-55

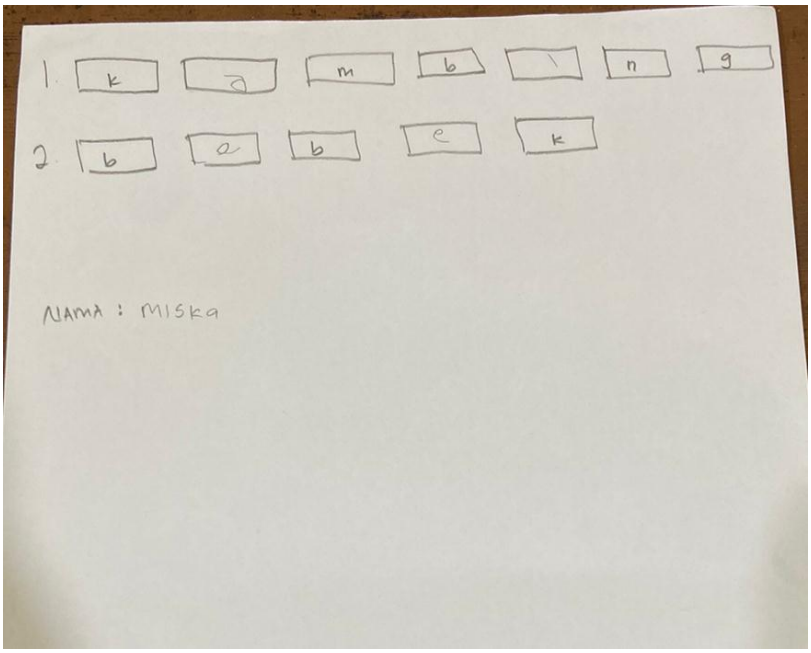
**Lampiran Dokumen Pretest**

Gambar 5.1 Anak Menulis Kata Binatang di Kertas HVS




Gambar 5.2 Lembar Kerja Anak Pada Kegiatan Pretest

Gambar 5.3 Anak Menambahkan Huruf Yang Hilang Pada Nama Binatang




Gambar 5.4 Lembar Kerja Anak Pada Kegiatan Kedua Pretest

**Lampiran Dokumentasi (Postest)**

Gambar 5.5 Anak Menyusun Huruf Yang diambil Secara Acak Di Dalam Kotak Huruf

Gambar 5.6 Anak Dapat Membedakan Lambang dan Bunyi Huruf

Gambar 5.7 Anak Dapat Menyebutkan Huruf Pada yang Ada Di Sekitar Mereka

Gambar 5.8 Anak Dapat Mencocokkan Gambar Sesuai Nama Gambar Di Papan Scrabble