

**PENGARUH PERMAINAN PETAK UMPET HURUF TERHADAP
KEMAMPUAN MENGENAL HURUF PADA ANAK TK B
DI TK SBB DASMARA SUKMA ACEH SELATAN**

SKRIPSI

Diajukan Oleh:

**Nela Wirda
NIM. 180210033**

**Mahasiswi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
DARUSSALAM-BANDA ACEH
2023 M / 1445 H**

**PENGARUH PERMAINAN PETAK UMPET HURUF TERHADAP
KEMAMPUAN MENGENAL HURUF PADA ANAK TK B
DI TK SBB DASMARA SUKMA ACEH SELATAN**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh
Sebagai Beban Studi Untuk Memperoleh Gelar Sarjana
dalam Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Oleh:


NELA WIRDA
NIM. 180210033

Mahasiswi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Disetujui oleh:

AR - RANIRY

Pembimbing I


Muthiannah, MA
NIP. 198704202014112001

Pembimbing II


Lina Amelia, M.Pd
NIP. 198509072020122010

**PENGARUH PERMAINAN PETAK UMPET HURUF TERHADAP
KEMAMPUAN MENGENAL HURUF PADA ANAK TK B DI TK SBB
DASMARA SUKMA ACEH SELATAN**

SKRIPSI

Telah Diuji Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan Dinyatakan Lulus
Serta Diterima sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1)
Dalam Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Pada Hari/Tanggal

Rabu, 26 Juli 2023 M
08 Muharram 1445 H

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua


Sekretaris,

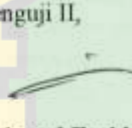

Muti'atunnah, MA
NIP. 198204202014112001


Lina Anella, M. Pd
NIP. 198509072020122010

Penguji I,

Penguji II,



Hijriati, M. Pd. I
NIP. 199107132019032013


Faizatul Faridy, S. Pd. I, M. Pd
NIP. 199011252019032019

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
Tussalam Banda Aceh




Prof. Saiful Mulik, S. Ag., M.A., M.Ed., Ph.D.
NIP. 1973010211997031003

66

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH/SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Nela Wirda

NIM : 180210033

Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Judul Skripsi : Pengaruh Permainan Petak Umpet Huruf Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak TK B di TK SBB Dasmara Sukma Aceh Selatan

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan Skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggungjawabkan;
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah karya orang lain;
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemiliki karya;
4. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggung jawab atas karya ini.

Bila di kemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggung jawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh. جامعة الرانيري

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun. AR-RANIRY



ABSTRAK

Nama : Nela Wirda
NIM : 180210033
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/PIAUD
Judul : Pengaruh Permainan Petak Umpet Huruf Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak TK B di TK SBB Dasmara Sukma Aceh Selatan
Tebal Skripsi : 65 Halaman
Tanggal Sidang : 26 Juli 2023
Pembimbing I : Muthmainnah, MA
Pembimbing II : Lina Amelia, M.Pd
Kata Kunci : Mengenal Huruf, Petak Umpet Huruf

Mengenal huruf pada anak usia dini dapat dilakukan dengan permainan petak umpet huruf, pada dasarnya anak pada usia 5-6 tahun sudah bisa mengenal huruf namun berdasarkan hasil observasi awal di TK SBB Dasmara Sukma Aceh Selatan kemampuan mengenal huruf anak beragam, dilihat pada saat anak ditanyakan huruf awal pada sebuah kata anak tidak mengetahuinya dan hanya bisa meniru pada saat kawannya menyebutkan. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui apakah permainan petak umpet huruf berpengaruh terhadap kemampuan mengenal huruf pada anak TK B di TK SBB Dasmara Sukma Aceh Selatan. Metode penelitian yang digunakan metode kuantitatif yaitu jenis penelitian quasi eksperimen dengan desain penelitian *one group pretest-posttest design*. Sampel yang digunakan adalah *random sampling*, sehingga sampel yang terpilih adalah anak kelas B1 yaitu 11 orang anak. Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan lembar observasi untuk melihat perkembangan kemampuan mengenal huruf anak dengan permainan petak umpet huruf. Indikator penelitian adalah menyebutkan simbol-simbol huruf, mengenal suara huruf awal, membaca dan menulis nama sendiri. Berdasarkan hasil uji hipotesis dengan menggunakan uji *paired simple test* diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0.000 < 0.05$ jadi nilai signifikansi < 0.05 sehingga didapat nilai $t_{hitung} 10.728 > t_{tabel} 1.812$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa permainan petak umpet huruf berpengaruh terhadap kemampuan mengenal huruf anak pada anak TK B di TK SBB Dasmara Sukma Aceh Selatan.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas segala nikmat dan hidayah-Nya yang telah menganugrahkan Rahmat sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini yang berjudul **“Pengaruh Permainan Petak Umpet Huruf Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak TK B di TK SBB Dasmara Sukma Aceh Selatan”** ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana (S1) pada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.

Penulis menyadari penulisan skripsi ini masih banyak kekurangan karena keterbatasan pengetahuan dan pengalaman sehingga dalam menyelesaikan penyusunan Skripsi ini tidak terlepas dari bimbingan serta dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih sebanyak-banyaknya, yaitu kepada:

1. Ibu Muthmainnah, MA. sebagai Pembimbing Pertama dan Ibu Lina Amelia, M. Pd. sebagai Pembimbing Kedua yang telah memberikan bimbingan, nasehat, arahan, serta masukan kepada Penulis sehingga Skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
2. Ibu Dr. Heliati Fajriah, S.Ag, MA. selaku ketua prodi dan Penasehat Akademik yang telah memberikan nasehat, motivasi serta mengarahkan dan membimbing Penulis dalam menentukan judul Skripsi.

3. Seluruh Dosen dan staf Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini yang telah banyak memberikan semangat, dan memberikan ilmu pengetahuan selama menjalani pendidikan sehingga dapat menyelesaikan Skripsi ini.
4. Ibu Rita Yulia, S. Pd. selaku Kepala Sekolah dan para guru di TK SBB Dasmara Sukma Aceh Selatan yang telah memberikan izin dan membantu Penulis untuk melakukan penelitian dalam rangka menyelesaikan Skripsi ini.
5. Para pustakawan yang telah sangat membantu Penulis untuk meminjamkan buku dalam menyelesaikan Skripsi ini

Terima kasih juga Penulis ucapkan kepada semua pihak yang telah membantu Penulis dalam menyelesaikan Skripsi ini yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu. Penulis menyadari dalam penyusunan Skripsi masih jauh dari kata kesempurnaan, oleh karena itu penulis sangat mengharapkan kritik dan saran dari semua pihak yang sifatnya membangun demi kesempurnaan Penulis di masa mendatang. Penulis berharap semoga Skripsi ini dapat bermanfaat dan menambah wawasan serta pengetahuan bagi pembaca

Banda Aceh, 5 Juni 2023
Penulis

Nela Wirda
NIM. 180210033

DAFTAR ISI

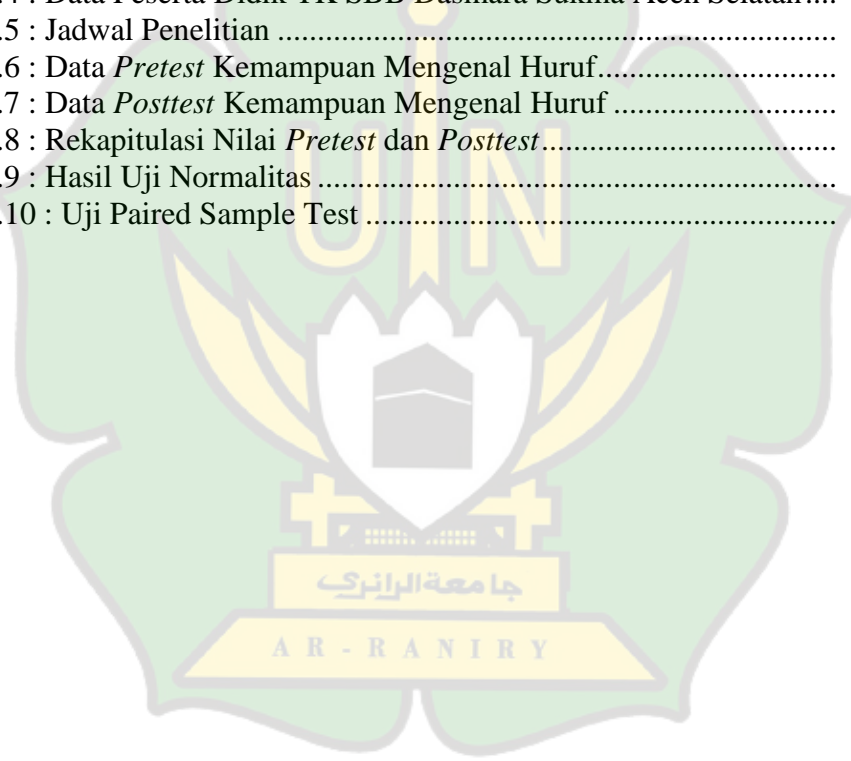
| | |
|---|-------------|
| HALAMAN SAMPEL JUDUL | |
| LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING | |
| LEMBAR PENGESAHAN SIDANG | |
| LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN | |
| ABSTRAK | v |
| KATA PENGANTAR..... | vi |
| DAFTAR ISI..... | viii |
| DAFTAR TABEL | x |
| DAFTAR GAMBAR..... | xi |
| DAFTAR LAMPIRAN..... | xii |
| | |
| BAB I PENDAHULUAN | |
| A. Latar Belakang Masalah | 1 |
| B. Rumusan Masalah..... | 4 |
| C. Tujuan Penelitian | 5 |
| D. Manfaat Penelitian | 5 |
| E. Kajian Relevan..... | 6 |
| F. Definisi Operasional | 10 |
| G. Hipotesis Penelitian | 11 |
| | |
| BAB II LANDASAN TEORI | |
| A. Pengenalan Huruf Pada Anak Usia Dini..... | 12 |
| 1. Pengertian Pengenalan Huruf Anak Usia Dini..... | 12 |
| 2. Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia Dini..... | 14 |
| 3. Manfaat Mengenalkan Huruf Pada Anak Usia Dini | 18 |
| 4. Tahapan Melatih Mengenal Huruf Anak Usia Dini | 20 |
| 5. Faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Mengenal Huruf | 21 |
| B. Permainan Petak Umpet Huruf | 23 |
| 1. Pengertian Permainan Petak Umpet Huruf | 23 |
| 2. Langkah-Langkah Permainan Petak Umpet Huruf | 27 |
| 3. Manfaat Permainan Petak Umpet Huruf | 29 |
| | |
| BAB III METODE PENELITIAN | |
| A. Rancangan Penelitian..... | 31 |
| B. Populasi dan Sampel | 32 |
| C. Prosedur Penelitian | 32 |
| D. Teknik Pengumpulan Data..... | 35 |
| E. Instrumen Pengumpulan Data..... | 36 |
| F. Teknik Analisis Data..... | 40 |

| | |
|---|-----------|
| BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN | |
| A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian..... | 44 |
| B. Hasil Penelitian..... | 48 |
| C. Pembahasan..... | 55 |
| BAB V PENUTUP | |
| A. Kesimpulan..... | 59 |
| B. Saran..... | 59 |
| DAFTAR PUSTAKA..... | 61 |



DAFTAR TABEL

| | |
|---|----|
| Tabel 3.1 : Desain Penelitian | 31 |
| Tabel 3.2 : Indikator Kemampuan Mengenal Huruf..... | 37 |
| Tabel 3.3 : Rubrik Lembar Observasi Kemampuan Mengenal Huruf | 37 |
| Tabel 3.4 : Kategori Keberhasilan anak | 40 |
| Tabel 4.1 : Sarana di TK SBB Dasmara Sukma Aceh Selatan | 46 |
| Tabel 4.2 : Prasarana di TK SBB Dasmara Sukma Aceh Selatan | 46 |
| Tabel 4.3 : Data Pendidik dan Tenaga Kependidikan..... | 47 |
| Tabel 4.4 : Data Peserta Didik TK SBB Dasmara Sukma Aceh Selatan.... | 47 |
| Tabel 4.5 : Jadwal Penelitian | 48 |
| Tabel 4.6 : Data <i>Pretest</i> Kemampuan Mengenal Huruf..... | 51 |
| Tabel 4.7 : Data <i>Posttest</i> Kemampuan Mengenal Huruf | 52 |
| Tabel 4.8 : Rekapitulasi Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> | 52 |
| Tabel 4.9 : Hasil Uji Normalitas | 54 |
| Tabel 4.10 : Uji Paired Sample Test | 55 |



DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 : Grafik Nilai Rata-Rata *Pretest* dan *Posttest*..... 57



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Surat Keterangan (SK) Pembimbing Skripsi

Lampiran 2 : Surat Izin Penelitian

Lampiran 3 : Surat Telah Melakukan Penelitian

Lampiran 4 : Lembar Validasi Instrumen

Lampiran 5 : Lembar Observasi Kemampuan Mengenal Huruf

Lampiran 6 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

Lampiran 7 : Nama Buah yang Digunakan di Penelitian

Lampiran 8 : Tabel Uji Normalitas

Lampiran 9 : Tabel Uji Hipotesis

Lampiran 10 : Foto Kegiatan Penelitian



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Anak usia dini merupakan anak yang berada pada kisaran usia nol sampai enam (0-6) tahun, dan berdasarkan pendapat lain menyebutkan sampai usia delapan (8) tahun. Dengan demikian, pendidikan anak usia dini bisa didefinisikan menjadi pendidikan yang diberikan kepada anak yang berada pada usia 0-6 atau 0-8 tahun. Menurut para ahli pendidikan, suatu proses pembinaan tumbuh kembang anak sejak usia lahir sampai usia delapan tahun secara menyeluruh disebut dengan pendidikan anak usia dini.¹

Stimulasi yang sangat penting diberikan pada masa usia dini ialah dengan mengoptimalkan aspek-aspek perkembangan anak. Ada 6 aspek perkembangan yang dioptimalkan pada anak usia dini yaitu aspek kognitif, motorik, moral dan agama, sosial emosional, seni dan bahasa.²

Salah satu aspek pada anak usia dini yang perlu dipersiapkan dan dikembangkan sebelum anak masuk ke jenjang sekolah dasar ialah aspek bahasa. Kemampuan mengungkapkan bahasa meliputi mengulang kalimat sederhana, menjawab pertanyaan sederhana, mengungkapkan perasaan dengan kata sifat,

¹ Muhammad Fadillah, “*Desain Pembelajaran PAUD Tinjauan Teoritik dan Praktik*”, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2012), h. 65.

² Hesti Wulandari dan Edi Purwanta, “Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini Di TK Selama Pembelajaran Daring Saat Pandemi Covid-19”, *Jurnal pendidikan anak usia dini*. Volume 5 Issue 1 (2021), h. 77

menyebut kata-kata yang dikenal. Kemampuan berbahasa juga meliputi kemampuan keaksaraan, kemampuan keaksaraan untuk anak usia dini khususnya anak usia 5-6 tahun ialah anak dapat menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal, mengenal suara awal dari nama-nama benda disekitarnya, membaca namanya sendiri dan menuliskan nama sendiri.³

Perkembangan bahasa pada kegiatan stimulasi untuk anak usia dini dapat dilakukan oleh lingkungan terdekat anak seperti pada lingkungan keluarga, lingkungan sekolah dan lingkungan masyarakat. Kemampuan berbahasa pada anak dapat dikenalkan melalui pengenalan nama dirinya sendiri dan pengenalan benda lainnya. Dengan cara memperkenalkan nama dirinya dan nama benda maka anak akan lebih cepat mengenal huruf.

Salah satu bagian penting yang perlu dikembangkan serta diberi stimulasi secara optimal ialah perkembangan bahasa. Perkembangan bahasa sangat erat kaitannya dengan kemampuan kognisi anak, yang termasuk dalam pengembangan bahasa selain dari berbicara adalah kemampuan menyimak, membaca dan menulis. Untuk bisa membaca anak terlebih dahulu dapat mengenal huruf, memahami dan menghafalkan huruf. Pada anak usia dini, cara menstimulasinya dilakukan dengan memperkenalkan dan memberi tahu simbol huruf yang ada pada abjad, dengan demikian dapat menjadi bekal bagi anak pada saat memasuki ke jenjang sekolah

³ Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014, Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, *Standar Isi Tingkat Pencapaian Anak*, h. 27-28.

dasar agar anak sudah mampu mengingat dan mengetahui abjad tersebut serta dapat menguasai keterampilan membaca.⁴

Kemampuan mengenal huruf pada anak dapat distimulasi dengan cara mengetahui berbagai simbol huruf yang ada dalam abjad. Untuk menguasai kemampuan mengenal huruf dapat dilakukan dengan berbagai cara dalam proses pembelajaran pada anak yaitu dengan menyediakan permainan yang menarik dan bervariasi yang berkaitan dengan pengenalan huruf, salah satunya yaitu permainan petak umpet huruf. Peneliti menggunakan permainan petak umpet huruf ini dalam proses pembelajaran untuk pengenalan huruf dikarenakan permainan ini dapat membuat anak aktif serta dapat mengenali huruf-huruf.

Sesuai dengan Standar Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) anak usia 5-6 tahun seharusnya sudah mulai bisa mengenal huruf. Berdasarkan hasil observasi awal pada bulan September 2022 di TK SBB Dasmara Sukma Aceh Selatan kemampuan mengenal huruf anak beragam, dapat dilihat pada saat anak ditanyakan huruf awal pada sebuah kata anak tidak mengetahuinya dan hanya bisa meniru pada saat kawannya menyebutkan. Pembelajaran mengenal huruf guru umumnya mengandalkan papan tulis sebagai acuan pembelajaran, seperti guru hanya menulis di papan tulis huruf-huruf, lalu guru menyebutkan satu persatu huruf tersebut dan anak mengikutinya, tetapi pada saat ditanya kembali ada sebagian anak masih kurang bisa mengenali yang mana huruf yang ditunjukkan. Pembelajaran menggunakan papan

⁴ Nesi Ratna Sari, dkk, "Analisis Kemampuan Mengenal Huruf Abjad Pada Anak Kelompok A DI TK Bungung Seleupok Banda Aceh", *Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, Volume 2, Nomor 1 April 2021, h. 3.

tulis untuk pengenalan huruf membuat anak kurang semangat dan tidak memperhatikan guru di depan sehingga pembelajaran yang dilakukan kurang maksimal. Dengan demikian perlu adanya pembelajaran yang membuat aktif anak khususnya pada pengenalan huruf.

Permainan petak umpet huruf adalah sebuah permainan yang di modifikasi dari permainan tradisional petak umpet, permainan petak huruf ini dapat mengenalkan huruf pada anak, permainan ini ialah permainan mencari huruf-huruf yang hilang pada sebuah kata, permainan ini dapat membuat anak belajar secara aktif dikarenakan anak mendapat peran untuk mencari dan menyembunyikan huruf-huruf. Permainan petak umpet merupakan permainan yang dimainkan dengan mencari tau kawannya yang bersembunyi dan permainan ini dimainkan diluar ruangan dan minimum dua orang, permainan ini ialah termasuk permainan tradisional yang populer. Permainan ini pun masih tetap eksis dan digemari banyak orang hingga kini dan oleh berbagai kalangan usia dari mulai anak-anak, remaja hingga dewasa. Permainan petak umpetpun sangat akrab dimata masyarakat karena permainan ini seringkali muncul dalam permainan virtual seperti adegan-adegan drama dan bahkan dalam *online game*. Meskipun sebagian tidak menyadarinya, tetapi banyak game yang memakai konsep petak umpet ini dalam permainannya.⁵

Berdasarkan dari permasalahan di atas peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian yang berjudul **“Pengaruh Permainan Petak Umpet Huruf Terhadap**

⁵ Daniel Rusyad, *“Kompilasi Permainan Rakyat Menggali Nilai-Nilai Budaya Pada Khazanah Foklor Indonesia”*, (Abqarie Books, 2020), h. 75-76.

Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak TK B di TK SBB Dasmara Sukma Aceh Selatan”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan yaitu: “apakah terdapat pengaruh permainan petak umpet huruf terhadap kemampuan mengenal huruf pada anak TK B di TK SBB Dasmara Sukma Aceh Selatan?”.

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah ialah untuk mengetahui pengaruh permainan petak umpet huruf terhadap kemampuan mengenal huruf pada anak TK B di TK SBB Dasmara Sukma Aceh Selatan.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

Sebagai referensi penelitian di bidang pendidikan anak usia dini, khususnya dalam pengenalan huruf pada anak usia dini

2. Manfaat praktis

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi:

a. Peneliti

Diharapkan hasil penelitian ini dapat menambah pengalaman dan pengetahuan yang berkaitan dengan peningkatan pengenalan huruf pada anak.

b. Guru

Guru dapat membantu anak dalam pengenalan huruf, dan dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan.

b. Peneliti

Diharapkan hasil penelitian ini dapat menambah pengalaman dan pengetahuan yang berkaitan dengan peningkatan pengenalan huruf pada anak.

c. Sekolah

Dapat dijadikan sebagai acuan untuk meningkatkan kualitas sekolah, serta dapat menjadi dasar pengetahuan bagi sekolah untuk pengenalan kemampuan mengenal huruf dengan menggunakan permainan petak umpet huruf.

d. Peneliti Selanjutnya

Diharapkan penelitian ini dapat menjadi acuan atau pedoman untuk penelitian selanjutnya terutama tentang pengenalan huruf.

D. Kajian Relevan

Penelitian yang dilakukan oleh Alif Laini “*Efektivitas Permainan Petak Umpet Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Di Taman Kanak-Kanak*”. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif yang berbentuk *quasi eksperiment*, populasi penelitian ini adalah taman kanak-kanak Kartika 1-63 Padang dengan teknik pengambilan sampel cluster sampling. Hasil penelitian menyebutkan bahwa terdapat pengaruh permainan petak umpet terhadap perkembangan motorik kasar anak di Taman Kanak-Kanak di Kartika 1-63 Padang dibuktikan dengan pada kelas eksperimen yang menggunakan permainan petak umpet memiliki nilai rata-rata lebih tinggi dibandingkan dengan anak pada kelas kontrol yang menggunakan permainan lentre, berdasarkan perhitungan t-test diperoleh t-hitung lebih besar dari t-tabel, menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelas tersebut.⁶

Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah penelitian terdahulu berfokus pada perkembangan motorik kasar anak dan menggunakan desain penelitian *quasi eksperimental* atau menggunakan 2 kelas sebagai sampel penelitian, sedangkan penelitian ini berfokus pada perkembangan kemampuan mengenal huruf anak dan menggunakan desain penelitian *one grup pretest posttest desaign* atau menggunakan 1 kelas sebagai sampel penelitian. Sedangkan persamaan antara

⁶ Alif Laini, “Efektivitas Permainan Petak Umpet Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Di Taman Kanak-Kanak”, *Jurnal Adzkiya*, Volume 4, No. 1, 2020, h. 41

penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan permainan petak umpet.

Penelitian yang dilakukan oleh Zanik Kholifah “*Pengaruh Kegiatan Bermain Petak Umpet Terhadap Kemampuan Sosial Emosional Anak Kelompok B di Tk Dharma Wanita Persatuan 2 Slamet Kecamatan Tampang Kabupaten Malang*”. Metode penelitian ini menggunakan *pre eksperimental* dengan bentuk *One Grup Pretest Posttest Design* jumlah populasi yang diambil 46 anak pada kelompok B. Hasil penelitian menyebutkan bahwa terdapat pengaruh bermain petak umpet terhadap kemampuan sosial emosional anak kelompok B di Tk Dharma Wanita Persatuan 2 Slamet Kecamatan Tampang Kabupaten Malang dibuktikan dengan sebelum diberikan perlakuan kemampuan sosial anak masih rendah yaitu 19%, anak belum berkembang 41%, anak mulai berkembang 32%, anak berkembang sangat baik 4,6% dan anak berkembang sesuai harapan 3,4%. Setelah diberikan perlakuan bermain petak umpet terhadap kemampuan sosial emosional anak yaitu mengalami peningkatan anak belum berkembang 7%, anak mulai berkembang 28%, anak berkembang sangat baik 36% dan anak berkembang sesuai harapan 29%.⁷

Perbedaan terdahulu dengan penelitian ini adalah penelitian ini fokus penelitiannya adalah pada kemampuan mengenal huruf sedangkan penelitian terdahulu berfokus pada kemampuan sosial emosional anak. Persamaan penelitian ini

⁷ Zanik Kholifah, “Pengaruh Bermain Petak Umpet Terhadap Kemampuan Sosial Emosional Anak Kelompok B di Tk Dharma Wanita Persatuan 2 Slamet Kecamatan Tumpang Kabupaten Malang”, *Prosiding Seminar Nasional*, Vol. 2, Tahun 2018, h. 255

dan penelitian sebelumnya adalah sama-sama menggunakan permainan petak umpet dan sama-sama menggunakan populasi anak kelas B.

Penelitian yang dilakukan oleh Lina Amelia, dkk “*Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Permainan Bola Huruf Pada Kelompok B di TK Mawaddah Warahmah Aceh Besar*”. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan jumlah sampel 16 anak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa gambaran aktivitas anak pada siklus I jumlah persentasi kategori belum berkembang 5 anak (31,25%), kategori mulai berkembang 5 anak (31,25%), kategori berkembang sesuai harapan 3 anak (18,75%), dan kategori berkembang sangat baik 3 anak (18,75%). Sedangkan pada siklus II tidak ada kategori belum berkembang, mulai berkembang 1 anak (6,25%), kategori berkembang sesuai harapan 5 anak (31,25%), dan kategori berkembang sangat baik adalah 10 anak (65,25%). Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa permainan bola huruf dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak.⁸

Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah pada penelitian terdahulu menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK) dan media yang digunakan berfokus pada media bola huruf. Sedangkan penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen dengan desain penelitian *one group pretest posttest design* dan berfokus pada permainan petak umpet huruf. Persamaan penelitian

⁸ Lina Amelia, dkk, “*Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Permainan Bola Huruf Pada Kelompok B di TK Mawaddah Warahmah Aceh Besar*”, *Jurnal Buah Hati* Vol 7, No. 1, 2020.

terdahulu dengan penelitian ini adalah sama-sama berfokus pada kelompok B atau kelas B dan juga sama-sama membahas tentang kemampuan mengenal huruf anak.

Penelitian yang dilakukan oleh Tika Surtika, dkk “*Pengaruh Media Puzzle Huruf Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Kelompok A Di Tk Ar-Rahman Kecamatan Sukahening*”. Metode penelitian yang digunakan yaitu *pre eksperimental* dengan bentuk *One Grup Pretest Posttest Design*, populasi yang diambil dalam penelitian ini adalah anak kelompok A. Hasil penelitian menyebutkan terdapat pengaruh media puzzle huruf terhadap kemampuan mengenal huruf pada anak kelompok A di Tk Ar-Rahman Kecamatan Sukahening dibuktikan dengan peningkatan nilai *pretest* ke *posttest* yaitu 5,50.⁹

Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah penelitian terdahulu berfokus pada media puzzle huruf dan sampel penelitian berfokus pada kelompok A sedangkan penelitian ini berfokus pada permainan petak umpet huruf dan sampel penelitian berfokus pada anak kelas B. Adapun persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah sama-sama membahas tentang kemampuan mengenal huruf anak.

E. Definisi Operasional

1. Kemampuan Mengenal Huruf

⁹ Tika Sartika, dkk, “Pengaruh Media Puzzle Huruf Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Kelompok A Di Tk Ar-Rahman Kecamatan Sukahening” *Jurnal Paud Agapedia*, Vol. 3, No. 1 Juni 2019, h. 101

Pretty dan Jensen dalam S, Ampuni menyatakan bahwa pengertian mengenal huruf abjad terdapat beberapa prinsip, antara lain pengenalan huruf abjad merupakan mengenal simbol-simbol berupa tulisan dan mengenali huruf abjad ialah langkah awal agar dapat membaca dengan permulaan mengenal simbol-simbol dari pada huruf abjad.¹⁰ Jadi kemampuan mengenal huruf dalam penelitian ini adalah menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal, mengenal suara huruf awal dari nama-nama benda di sekitarnya, membaca namanya sendiri dan menuliskan nama sendiri.

2. Permainan Petak Umpet Huruf

Permainan petak umpet adalah permainan anak betawi secara perorangan. Petak umpet adalah permainan sembunyi dan cari, permainan ini dapat dimainkan oleh anak laki-laki atau anak perempuan, jumlah pemain dalam permainan petak umpet paling sedikit dua orang.¹¹ Permainan petak umpet huruf dalam penelitian ini adalah sebuah permainan yang sama juga dengan permainan petak umpet biasa, di permainan petak umpet kita mencari orang yang bersembunyi tetapi pada permainan petak umpet huruf ini sebuah permainan menebak huruf yang dimodifikasi dari permainan petak umpet biasa, permainan petak umpet huruf ini dimainkan dengan kertas-kertas yang abjad hingga bersusun menjadi satu kata, permainan petak umpet huruf juga merupakan permainan mencari huruf yang disembunyikan anak, yaitu huruf-huruf

¹⁰ S. Ampuni, "*Proses Kognitif dalam Pemahaman Bacaan*", (Jakarta: Bulletin Psikologi, 2004), h. 16

¹¹ Sunarto, dkk, "*Pendidikan Lingkungan dan Budaya Jakarta Kelas 3*", (Jawa Barat: Ganeca Exact, 2019), h. 14

yang belum lengkap pada sebuah kata misalnya kata “Kucing”, pada kata tersebut ada beberapa huruf yang disembunyikan, jadi tugas anak mencari tahu huruf disembunyikan kawannya.

F. Hipotesis Penelitian

Ho: Permainan Petak Umpet Huruf Tidak Berpengaruh Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak TK B di TK SBB Dasmara Sukma Aceh Selatan.

Ha: Permainan Petak Umpet Huruf Berpengaruh Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak TK B di TK SBB Dasmara Sukma Aceh Selatan



BAB II

LANDASAN TEORI

A. Pengenalan Huruf Pada Anak Usia Dini

1. Pengertian Pengenalan Huruf Anak Usia Dini

Huruf adalah satuan kecil berupa bentuk atau lambang dari suatu sistem tulisan. Huruf yang digunakan dalam bahasa Indonesia adalah merupakan 26 huruf dalam hiragana “bahasa Jepang” masing-masing huruf memiliki satu bunyi yang menjadi makna lambangnya bunyi tersebut disebut fonem huruf-huruf digunakan untuk membentuk kata sehingga memiliki arti dan dapat mewakili sesuatu yang ingin disampaikan. Huruf merupakan komponen yang membantu manusia dalam berkomunikasi antara satu dengan yang lain.¹²

Terdapat dua jenis-jenis huruf yaitu huruf vokal dan konsonan. Huruf vokal merupakan bunyi bahasa yang dihasilkan oleh alat ucap manusia jika udara yang keluar dari paru-paru tidak terkena hambatan atau halangan. Huruf vokal yaitu a, i, u, e, dan o. Sedangkan huruf konsonan adalah bunyi yang dibentuk dengan menghambat arus yang keluar dari paru. Hambatan dapat terjadi pada bagian alat bicara, seperti hambatan pada dua bibir pada bunyi b, hambatan ada ujung lidah dengan menyentuh belakang gigi ujung depan atas pada bunyi t dan sebagainya.¹³

¹² Wildyanti Rahim, “Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Vokal Dan Konsonan Melalui Media Kartu Huruf Pada Anak Usia Dini Kelompok KB Puncak Mewatang Kecamatan Bungin Kabupaten Enrekang”, *Jurnal Al-Athfal*, Vol 3, No. 1, 2020, h. 100-101

¹³ Eko Sugiarto, “*Kitab EYD Edisi V Terlengkap Dan Terbaru*”, (Yogyakarta: ANDI, 2023), hal. 16-17

Burnet dalam Agus Wardhono, dkk mengatakan bahwa mengenal huruf adalah suatu hal yang penting untuk anak usia dini yang didengar dari lingkungannya berupa huruf latin, huruf Arab, dan lainnya. Berbagai huruf yang dikenal dapat menumbuhkan kemampuan untuk memilih dan memilah berbagai jenis huruf, juga dapat melatih anak untuk mengenal huruf dan mengucapkannya meskipun harus diulang-ulang.¹⁴

Ade Christian, dkk menyatakan bahwa mengenal huruf suatu komponen yang penting yang harus dilakukan anak sejak usia dini, anak perlu mengetahui dan memahami huruf untuk melanjutkan ke tahap selanjutnya yaitu membaca dan menulis.¹⁵ Jadi mengenal huruf merupakan suatu pengenalan tanda aksara, bunyi atau suatu simbol huruf.

Belajar untuk mengenal huruf sangat penting dilakukan dalam menstimulasi perkembangan anak, dikarenakan pengenalan huruf ialah langkah pertama dalam belajar membaca dan menulis.¹⁶ Hariyanto dalam Anggun Citra Dini Dwi Puspitasari, dkk menyatakan bahwa mengenalkan huruf pada anak usia dini sangat berguna untuk

¹⁴ Agus Wardhono & Yuyun Istiana, “*Prosiding Seminar Nasional: Memaksimalkan Peran Pendidik dalam Membangun Karakter Anak Usia Dini Investasi Bangsa*”, (Tuban: FKIP Universitas PGRI Ronggolawe Tuban, 2018) h. 49-50.

¹⁵ Ade Christian, dkk, “*Animasi Interaktif Peningkatan Kemampuan Huruf Untuk Anak Usia Dini*”, *simnasiptek* 2014, h. 180.

¹⁶ Iin Marlina, dkk, “*Implementasi Mit App Dalam Game Mengenal Huruf Berbasis Android*”, *Jurnal Teknoinfo*, Volume 17, Nomor 1, Januari 2023, h. 245

perkembangan bahasa untuk membantu anak dalam persiapan awal membaca dan menulis.¹⁷

Mengenal huruf adalah kegiatan yang penting dilakukan bagi anak TK dan perlu adanya pengajaran dengan metode bermain dikarenakan merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan, tidak membebani anak dan memerlukan energi sehingga dapat mempelajari bahasa secara utuh belajar sesuai yang diajarkan dan diharapkan.¹⁸

Rislina dalam Mega Triana, dkk menyatakan bahwa mengenal huruf ialah salah satu kegiatan kognitif yang distimulasi melalui pendengaran dan penglihatan anak. Mengenalkan huruf kepada anak harus sesuai dengan perkembangan yang dimiliki setiap anak. Guru atau pun orang tua harus dapat menuntun dan menstimulus kemampuan yang dimiliki setiap anak. Menyampaikan materi pengenalan huruf pada anak harus memiliki sifat kebermaknaan agar anak tidak merasa bosan dan terpaksa.¹⁹

Jadi pengenalan huruf adalah suatu proses yang dilakukan dengan untuk memperoleh suatu pesan yang hendak disampaikan melalui media kata-kata/bahasa

¹⁷ Anggun Citra Dini Dwi Puspitasari, dkk, "Pemanfaatan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Huruf di TK Dian Prataman Jakarta Timur", *Jurnal Masyarakat Negeri Rokania*, Vol. 3, Nomor 1, April 2022, h. 133.

¹⁸ Lina Amelia, dkk, "Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Permainan Bola Huruf Pada Kelompok B di TK Mawaddah Warahmah Aceh Besar", *Jurnal Buah Hati*,....., h. 69

¹⁹ Mega Triana, dkk, "Pengembangan Media *Big Book* Alfabet Untuk Memfasilitasi Kemampuan Mengenal Huruf Alfabet Anak Usia 4-5 Tahun", *Jurnal PAUD Agapedia*, Vol. 4, No. 1, 2020, hal. 26-27

tulis, proses pengenalan huruf pada anak usia dini dapat diawali dengan pengenalan simbol-simbol huruf, bunyi huruf dan dilakukan dengan berulang-ulang.

2. Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia Dini

Kemampuan anak dalam mengenal huruf tidak dapat secara tiba-tiba dimiliki melainkan adanya stimulasi. Pemberian stimulasi tidak hanya dilakukan di sekolah saja namun diperlukan juga peran orang tua untuk memberikan stimulasi ketika berada di rumah. Kemampuan yang dimiliki oleh anak perlu dioptimalkan. Namun, perlu adanya bantuan dari pihak luar supaya kemampuan tersebut dapat berkembang disekolah yaitu guru.²⁰

Kemampuan mengenal huruf ialah kemampuan anak untuk mengenal huruf dan memahami tanda-tanda aksara dalam tata tulis yang merupakan huruf-huruf abjad dalam melambangkan bunyi, bentuk dan tulisan. Kemampuan anak dalam mengenal huruf merupakan pengetahuan yang dapat dilihat dari kemampuan anak dalam menyebutkan simbol huruf a sampai dengan z dengan benar, dan anak dapat memahami huruf sehingga anak mampu menyebutkan huruf dari sebuah kata dengan benar yang merupakan anggota abjad yang melambangkan bunyi bahasa.²¹

Kemampuan mengenal huruf merupakan suatu kegiatan menggunakan pendengaran dan penglihatan, pada saat anak sudah mengenal huruf, anak akan mulai senang mengetahui banyak buku, sudah mengamati isi buku, sudah tertarik dengan

²⁰ Cindy Tri Kusumawardani, "Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Media Pop-Up Kelompok B di TK Negeri Pembina Jagoi Babai", *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Edisi 2, 2019, hal. 89-90

²¹ Suci Amalia, "Pengembangan Media Puzzle Untuk Menumbuhkan Kemampuan Mengenal Huruf Latin Bagi Anak Usia Dini", *Jurnal Early Childhood Education*, Vol. 4, No. 1, Juni 2021, h. 54

buku, sudah membolak-balikkan halaman buku, mulai meminta untuk dibacakan buku cerita kepada orang tua. Langkah dalam mengenal huruf dengan mengajarkan bunyi huruf dan mengenalkan simbol-simbol huruf, langkah tersebut harus dilakukan dengan suatu kegiatan atau pembelajaran yang mudah diingat anak.²²

Kemampuan mengenal huruf sangat penting untuk dimiliki anak sejak usia dini, karena hal ini akan mendukung anak usia dini untuk mengembangkan aspek bahasa pada dirinya. Belajar mengenal huruf adalah proses pengenalan bunyi-bunyi wicara (fonem) dan kata-kata yang pada awalnya ditangkap oleh anak sebagai bahasa lisan. Dalam proses pengenalan ini, anak belum sampai pada proses belajar melainkan anak hanya mengenal dan memahami bunyi-bunyi itu. Kemampuan mengenal huruf ialah tahap perkembangan anak dari tidak tahu menjadi tahu tentang hubungan antara bentuk dan bunyi huruf. proses pengenalan huruf pada anak usia dini bukanlah suatu hal yang mudah dikarenakan adanya huruf yang mirip seperti pada huruf “w” dan “m”. kemudian anak-anak usia dini juga akan mengalami kesulitan ketika bertemu dengan gabungan huruf-huruf seperti ng, sy, kh. Sehingga hal ini mendasari bahwa kemampuan mengenal huruf anak perlu dikembangkan sedini mungkin.²³

Kemampuan mengenal huruf di Taman Kanak-Kanak dilaksanakan dalam batas-batas aturan, pembelajaran mengenal huruf di TK hendaknya diberikan secara

²² Destri Rahma Pratiwi.dkk, “Kemampuan mengenal huruf pada anak usia 5-6 Tahun di perumahan guru Kecamatan Kota Bumi Selatan Kabupaten Lampung Utara”, *Jurnal pendidikan anak*, Vol. 6, No. 2 Tahun 2020, h. 24

²³ Harcaniati, dkk, “Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Menggunakan Media Gambar”, *Jurnal Riset Golden Age PAUD UHO*, Vol 4, No. 3, 2021

terpadu khususnya dalam aspek perkembangan bahasa anak. Kemampuan mengenal huruf memiliki manfaat bagi setiap anak, salah satunya yaitu anak memiliki kosa kata yang lebih banyak dan meningkatkan keterampilan membaca. Ketika kedua manfaat dimiliki oleh anak, maka anak akan siap ketika masuk ke jenjang pendidikan selanjutnya dan anak mampu berinteraksi dengan orang lain.²⁴

Jadi kemampuan mengenal huruf merupakan suatu kemampuan yang terlihat sederhana tetapi kemampuan mengenal huruf harus diajarkan sejak dini dikarenakan modal awal memasuki jenjang sekolah selanjutnya.

Menurut jurnal Sheila Septiana Rahayuningsih, dkk, tentang pengenalan huruf pada anak usia 5-6 tahun menyatakan bahwa indikator yang digunakan yaitu mengenal keaksaraan awal 1) Menunjukkan bentuk-bentuk simbol (pra menulis), 2) Membuat gambar dengan berbagai coretan/tulisan yang sudah berbentuk huruf/kata, 3) Menulis huruf dari namanya sendiri, dan 4) Mencocokkan huruf dengan gambar.²⁵

Menurut jurnal Ratna Dewi, Muhammad Akil Musi dan Andi Syahriah tentang mengenal huruf untuk anak TK B menyatakan bahwa indikator yang digunakan adalah 1) Anak mampu membentuk huruf berdasarkan huruf abjad, 2) Mengenal anggota tubuh untuk mengembangkan motorik kasar dan halus, 3) Memiliki perilaku

²⁴ Mega Triana, dkk, "Pengembangan Media *Big Book* Alfabet Untuk Memfasilitasi Kemampuan Mengenal Huruf Alfabet Anak Usia 4-5 Tahun", *Jurnal PAUD Agapedia*,, hal. 27

²⁵ Sheila Septiana Rahayuningsih, "Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Metode Bermain Dengan Media Kotak Pintar", *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, Vol. 9, No. 1 (2019), h. 14

yang mencerminkan sikap mandiri, 4) Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap estetis, dan 5) Menjawab pertanyaan sederhana.²⁶

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan 137 tahun 2014 indikator tentang pengenalan huruf untuk usia 5-6 tahun ialah mengenal keaksaraan awal yaitu menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal, mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada disekitarnya, menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf awal yang sama, memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf, membaca nama sendiri, menuliskan nama sendiri dan memahami arti kata dalam cerita.²⁷

Jadi dapat disimpulkan bahwa indikator yang dapat digunakan dalam penelitian ini yaitu diambil dari Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan 137 Tahun 2014 dalam mengenal keaksaraan awal yaitu 1) Menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal, 2) Mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada disekitarnya, 3) Membaca namanya sendiri dan 4) Menuliskan namanya sendiri.

3. Manfaat Mengenalkan Huruf Pada Anak Usia Dini

Tahap mengenal huruf sejak usia dini amat berguna akan perkembangan bahasa anak, dikarenakan dapat memudahkan dalam menyiapkan anak mampu membaca dengan mudah. Kemampuan membaca dengan lancar biasanya memiliki kemampuan mengenal huruf dengan baik. Dapat disimpulkan bahwa manfaat dari

²⁶ Ratna Dewi, dkk, "Meningkatkan Kemampuan Anak Mengenal Huruf Melalui Kegiatan Bermain Plastisin", *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pengembangan Pembelajaran*, Vol. 1, No. 4 (2022), h. 217-218.

²⁷ Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014..., h. 27-28.

mengenal huruf bagi anak ialah dengan anak mampu mengenal huruf sejak usia dini maka akan memudahkan anak ke tahap membaca dan menulis.²⁸

Mengenal huruf dalam teori *whole language* oleh Susanto yaitu “anak belajar mengenali huruf dan bunyinya dari konteksnya (dari bahasa yang digunakan)”. Adapun manfaat mengenal huruf bagi anak adalah dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf dan menguraikan menjadi kata, meningkatkan kualitas pembelajaran berbahasa anak terutama dalam pengenalan huruf sehingga nantinya anak tidak mengalami kesulitan dalam mengembangkan kompetensi berbahasa khususnya bagi kompetensi menulis, dan dapat mengembangkan ide-ide dan karya inovatif bagi anak, menambah wawasan dan pengetahuan anak sejak dini.²⁹

Carol Seefelt dan Barbara A. Wasik dalam Rusti Alam Siregar menyatakan bahwa pentingnya mengenal huruf pada anak yaitu proses pengenalan huruf sejalan dengan proses keterampilan berbahasa secara fisik dan psikologis. Proses yang bersifat fisik berupa kegiatan mengamati tulisan secara visual. Dengan adanya idera visual anak akan mengenali dan membedakan gambar-gambar bunyi beserta kombinasinya. Melalui proses recoding, anak megasosiasikan gambar-gambar bunyi beserta kombinasinya itu dengan bunyi-bunyinya. Proses rangkaian tulisan yang dikenal menjadi rangkaian bunyi bahasa dalam kombinasi huruf menjadi kata yang bermakna. Berbagai huruf yang dikenal anak dapat menumbuhkan untuk memilih dan

²⁸ Ratna Pagastuti dan Siti Farida Hanum, “Pengenalan Abjad pada Anak Usia Dini Melalui Media Kartu Huruf”, *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, Vol. 1, No. 1 (2017), h. 124

²⁹ Agus Wardhono & Yuyun Istiana, “*Prosiding Seminar Nasional: Memaksimalkan Peran Pendidik dalam Membangun Karakter Anak Usia Dini Investasi Bangsa*”,....., h. 51.

memilah berbagai jenis huruf. melatih naka mengenal huruf dan mengucapkannya mesti harus di ulang-ulang. Bagi anak mengenal huruf bukanlah hal yang mudah. Salah satu penyebabnya adalah karena banyak huruf yang bentuknya mirip tetapi bacaannya berbeda seperti d dan b, m dan w maka diperlukan permainan untuk mengenal huruf.³⁰

Jadi berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa mengenal huruf pada anak sangat bermanfaat dikarenakan dengan pengenalan huruf anak dapat mengetahui huruf-huruf abjad dan dari huruf-huruf tersebut anak bisa menguraikan menjadi kata dan kemudian kalimat, dengan begitu anak akan bisa membaca dengan baik.

4. Tahapan Melatih Mengenal Huruf Anak Usia Dini

Mengenalkan huruf pada anak usia dini harus melalui beberapa tahapan. Berikut adalah tiga tahapan dalam mengenalkan huruf pada anak yaitu sebagai berikut:

- a. Tahap paling awal dalam belajar huruf adalah dengan mengenalkan huruf anak pada bunyi huruf dan bentuknya yaitu dengan menyediakan mainan berbentuk alfabet dan meminta anak untuk meraba bentuk alfabet tersebut. Cara ini dapat memudahkan anak untuk mengingat dan menuliskan bentuk

³⁰ Rusti Alam Siregar, "Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Menggunakan Media Kartu Kata Di TK NEGERI Pembina I Kota Jambi Tahun Pelajaran 2016/2017", *Jurnal Literasiologi*, Vol. 2 No. 1, 2019, h. 60

huruf dan juga saat mengenalkan huruf bisa menggunakan kata kunci seperti “ini adalah huruf...” saat mengajari anak dalam tahapan ini.

- b. Tahapan kedua ialah disebut juga dengan tahapan repetitif. Setelah melewati tahap pertama selanjutnya dapat meminta anak untuk mengingat kembali bentuk dan huruf yang sudah dijelaskan, dalam tahapan ini minta anak untuk menunjukkan huruf apa yang disebutkan. Tetapi dalam tahap dibutuhkan kesabaran dikarenakan anak belum terlalu mampu mengingatnya dan perlu beberapa kali pengulangan agar anak dapat mengingatnya.
- c. Tahap yang ketiga disebut juga dengan tahap ekspresif, yaitu tahap anak sudah dapat mengidentifikasi suatu huruf. Hal ini ditandai dengan anak yang sudah berhasil menyebutkan bunyi huruf saat menunjukkan pada huruf tertentu.³¹

5. Faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Mengenal Huruf

Ratna Pangastuti menyatakan bahwa ada dua faktor yang mempengaruhi kemampuan mengenal huruf anak atau yang menghambat pengenalan huruf abjad pada anak yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor yang ada pada diri anak meliputi perkembangan kognitif, motivasi, minat belajar dan emosi. Sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang ada diluar diri anak meliputi lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat.³²

³¹ Lufiana, “*Mengenal Huruf dengan Menyenangkan*”, (Jakarta: Elementa Media, 2022), hal. 13-17

³² Ratna Pangastuti, “*Pengenalan Abjad Pada Anak Usia Dini Melalui Media Kartu Huruf*”,....., h. 52

a. Faktor Internal

1) Perkembangan kognitif

Perkembangan kognitif atau kemampuan kognitif merupakan yang berkaitan dengan cara berfikir anak secara luas, Berk dalam Wulan Fauzia mengatakan bahwa kognitif sesuatu kegiatan dimana anak harus mencerna informasi dan menstimulasi yang diterima oleh panca indera dan kemudian menggunakan informasi dan pengetahuan tersebut untuk memecahkan masalah atau bereaksi serta merespon segala sesuatu yang dihadapi anak.³³

2) Motivasi

Siagian dalam Raja Maruli Tua Sitorus menyatakan bahwa motivasi adalah daya dorong dari luar bagi seseorang untuk mencapai sesuatu yang tertentu.³⁴

3) Minat belajar

Minat belajar adalah keinginan yang berasal dari hati nurani untuk mau ikut serta dalam kegiatan belajar dan suatu keinginan kuat terhadap sesuatu³⁵

4) Emosi

Emosi merupakan seperti perasaan mental dimana bersama dibentuk dengan mood yang meliputi perasaan bahagia, sedih, kecewa, kesenangan dan yang lainnya.³⁶

b. Faktor Eksternal

³³ Wulan Fauzia, *“Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini”*, (Sulawesi Tengah: CV. Feniks Muda Sejahtera, 2022), h. 2

³⁴ Raja Maruli Tua Siitorus, *“Pengaruh Komunikasi Antarpribadi Pimpinan Terhadap Motivasi Kerja”*, (Surabaya: Scopindo, 2020), h. 57

³⁵ Syifa Fauziah, *Monograf Efektivitas E-Learning Berbantuan Edmodo Terhadap Hasil Belajar dan Minat Belajar Siswa*” (Jawa Tengah: Lakeisha, 2021), h. 23

³⁶ Mu’ah, *“Kualitas Layanan Rumah Sakit Terhadap Emosi dan Kepuasan Pasien”*, (Sidoarjo: Zifatama Publisher, 2014), h. 98

1) Lingkungan keluarga

Keluarga merupakan lingkungan pertama yang dikenal bagi seseorang anak, keluarga adalah tempat yang paling efektif dimana seorang anak menerima kebutuhan kesehatan, pendidikan dan kesejahteraan bagi hidupnya, serta kesejahteraan seorang anak amat tergantung pada keluarga.

2) Lingkungan sekolah

Sekolah adalah suatu tempat anak-anak akan diajarkan untuk mendapatkan pendidikan yang diajarkan untuk memandang suatu secara objektif sesuai fakta-fakta yang ada.

3) Lingkungan masyarakat

Masyarakat adalah lingkungan tempat sekelompok manusia yang hidup bersama-sama, dan melakukan sebagian besar kegiatannya dalam kelompok tersebut.³⁷

Berdasarkan penjelasan diatas faktor yang mempengaruhi kemampuan mengenal huruf anak adanya dua faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal salah satunya yaitu motivasi anak, motivasi menjadi kunci dalam mengenal huruf anak dikarenakan motivasi adalah dorongan anak untuk melakukan sesuatu contohnya belajar. Motivasi muncul karena dipengaruhi oleh suasana belajar yang kondusif dan peranan guru untuk membangkitkan motivasi belajar anak, sehingga dengan adanya motivasi anak akan terdorong untuk belajar terutama dalam

³⁷ Rehasti Dya Rahayu, "Pengaruh Lingkungan Keluarga, Sekolah dan Masyarakat Terhadap Persepsi Gender Mahasiswa Laki-Laki dan Perempuan", *Jurnal Transdisiplin Sosiologi, Komunikasi, dan Ekologi Manusia*, Vol. 05, No. 02, 2011, h. 250-251

mengenal huruf. Faktor eksternal salah satunya dari lingkungan keluarga, keluarga sangat berperan penting dalam pendidikan anak. Keluarga yang bersikap hangat dan demokratis bisa mengarahkan anak untuk mau melakukan kegiatan yang berorientasi dalam pendidikan. Sehingga dengan adanya lingkungan keluarga yang baik dan mendukung anak maka proses belajar anak akan baik pula.

B. Permainan Petak Umpet Huruf

1. Pengertian Permainan Petak Umpet Huruf

Bermain merupakan suatu kegiatan yang amat penting bagi anak dikarenakan bermain dapat mengembangkan kepribadian anak. Bagi anak bermain bukan hanya kegiatan yang biasa akan tetapi bermain memiliki makna dan tujuan tertentu, setiap kegiatan dalam permainan dapat bernilai positif bagi aspek perkembangan yang ada pada anak.³⁸ Menurut Santrock dalam M. Fadillah permainan merupakan aktivitas yang menggembarakan dan dilakukan secara pribadi maupun kelompok. Kegiatan bermain dapat memberikan energi positif bagi anak, dengan bermain anak dapat menunjukkan kemampuan yang terpendam.³⁹

Meilina Estiani menyatakan bahwa bermain merupakan kegiatan yang dilakukan anak secara spontan dengan adanya motivasi dan prestasi di dalam diri anak. Fungsi bermain adalah untuk meningkatkan kemampuan sosial anak, dimana

³⁸ Pupung Puspa Ardini, dkk, “*Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*”, (Watundandang Prambon Nganjuk: Adjie Media Nusantara, 2018), h. 3

³⁹ M. Fadillah, dkk, “*Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini Menciptakan Pembelajaran Menarik, Kreatif, dan Menyenangkan*”, (Jakarta: Kencana, 2014), h. 25-26

kemampuan tersebut dalam dikembangkan pada saat anak melakukan permainan, dengan bermain anak akan merasa senang dengan adanya orang lain dan merasakan adanya teman yang sama di dunia yang sama.⁴⁰

Dari penjelasan diatas bisa disimpulkan bahwa bermain adalah suatu aktivitas yang dilakukan anak dengan spontan yang dapat membuat anak merasa gembira, serta permainan adalah suatu alat yang dimainkan anak dan bisa membuat anak senang. Bermain juga disebut sebagai sarana bagi anak untuk mensosialisasikan diri anak sedangkan permainan sebagai sarana untuk membawa anak ke dalam lingkungan masyarakat.

Permainan petak umpet adalah salah satu permainan yang sangat digemari oleh anak-anak, banyak manfaat yang diperoleh dari bermain petak umpet. Permainan tradisional ini sangat disayangkan jika harus punah dan tergantikan dengan permainan modern, karena permainan ini sangatlah lebih banyak manfaat-manfaatnya dibandingkan permainan-permainan modern pada saat ini. Permainan petak umpet Menurut Jatmika dalam Lina Eka Retnaningsih adalah permainan tradisional anak-anak yang jenis permainannya dengan bersembunyi dan mencari, setiap anak yang kalah dalam hompimpa akan menjaga pos dan mencari teman yang menang dalam hompempa. Permainan petak umpet memiliki manfaat untuk mengembangkan kebersamaan, kemandirian, kepercayaan diri, keceriaan, keterampilan fisik dan

⁴⁰ Meilina Estiani, *“Stimulasi Perkembangan Sosial Anak Melalui Permainan Tradisional Daerah Kabupaten Ogan Komering Ulu (UKO) Tengah-Tenggahan”*, (Yogyakarta: Deepublish, 2023), h. 1

keaktivitas pemainnya. Selain itu salah satu manfaat permainan petak umpet menurut Jatmika adalah melatih kesabaran, karena anak harus sabar mencari dan menemukan semua pemain. Jika kalah, maka anak tersebut harus berhitung lagi dan mengulang mencari lagi dari awal sehingga benar-benar melatih kesabaran anak.⁴¹

Menurut Achroni dalam Valentina Mbahdi, dkk menyatakan bahwa permainan petak umpet adalah permainan yang dapat dimainkan dengan cara mencari teman-temannya yang bersembunyi. Wahyuni dalam Valentina Mbahdi, dkk juga mengatakan bahwa petak umpet adalah sejenis permainan cari dan sembunyi yang bisa dimainkan 2 orang yang umumnya berada diluar ruang. Dalam permainan, ada dua peran yaitu si “kucing” dan yang bersembunyi, permainan selesai setelah semua teman ditemukan dan yang pertama ditemukan yang menjadi kucing berikutnya. Permainan petak umpet ini adalah permainan tradisional yang sudah ada sejak zaman dahulu yang merupakan warisan turun temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya dan sering dimainkan oleh anak-anak untuk memperoleh kesenangan yang dimainkan oleh dua atau lebih orang anak tidak memerlukan alat dalam permainannya hanya memanfaatkan lingkungan disekitarnya untuk bersembunyi.⁴²

Dari penjelasan di atas permainan petak umpet adalah permainan mencari dan sembunyi, permainan ini sebuah permainan yang dapat melatih kesabaran, keceriaan, dan dapat membuat aktif anak.

⁴¹ Lina Eka Retnaningsih, dkk, “*Trik Jitu Menanamkan Pendidikan Karakter Pada Anak Usia Dini*”, (Jawa Timur: Nawa Litera Publishing, 2022), h. 56-57

⁴² Valentina Mbahdhi, dkk, “Pengaruh Permainan Tradisional Petak Umpet Huruf Terhadap Penyesuaian Sosial Anak Usia Sekolah Dasar”, *Jurnal Of School (JOES)*, Vol. 1, No. 2, 2018, hal. 105

Permainan petak umpet huruf adalah permainan yang tidak berbeda jauh dengan permainan tradisional petak umpet biasanya yang sering dimainkan anak, yang membedakannya adalah permainan petak umpet biasa orang yang bersembunyi sedangkan permainan petak umpet huruf adalah huruf yang disembunyikan. Aktivitas permainan petak umpet ini dilakukan untuk meminta anak mencari huruf yang disembunyikan. Kegiatan permainan ini dapat memberikan pengalaman bagi anak ketika mereka mendapatkan huruf yang tepat. Melalui permainan petak umpet huruf anak dapat menyebutkan huruf, simbol huruf dan dapat membedakan masing-masing huruf dari sebuah kata.

2. Langkah-Langkah Permainan Petak Umpet Huruf

Permainan petak umpet biasa memiliki langkah-langkah permainan, berikut cara bermain yaitu:

- a. Langkah pertama anak menentukan siapa yang menjaga hal ini dilakukan dengan cara hompimpa.
- b. Langkah kedua anak yang menjaga menutup kedua matanya kedua berhitung lalu anak yang lain bersembunyi ditempat yang tidak diketahui.
- c. Selanjutnya anak yang menjaga tadi mencari teman-temannya yang bersembunyi.

- d. Apabila anak yang menjaga menemukan semua teman-temannya yang bersembunyi maka permainan akan berakhir dan anak yang pertama yang ditemukan akan menggantikan anak yang menjaga.⁴³

Langkah-langkah permainan dalam permainan petak umpet huruf tidak jauh berbeda dengan petak umpet biasa dan ada beberapa poin yang disesuaikan untuk permainan petak umpet huruf. Berikut adalah langkah-langkah dari permainan petak umpet huruf yaitu:

- a. Guru akan memberi arahan aturan dalam permainan petak umpet huruf
- b. Guru membagi anak menjadi dua kelompok satu kelompok terdiri dari 5-6 orang atau tergantung jumlah huruf sesuai kata yang akan dimainkan
- c. Satu kelompok menyembunyikan huruf dan satunya lagi mencari tau huruf tersebut yang disembunyikan kawannya.
- d. Sebelum permainan dimulai terlebih dahulu dua kelompok melakukan hompimpa, kelompok yang menang dalam hompimpa akan menyembunyikan huruf sedangkan yang kalah akan mencari tau huruf atau menebak huruf.
- e. Guru menyiapkan huruf-huruf pada misalnya kata “kucing”
- f. Setelah itu guru menyiapkan huruf dan kata. Kemudian menulisnya di papan tulis misalnya seperti kata “kucing” dan ditulis dengan lengkap.
- g. Setelah itu kelompok yang menyembunyikan maju ke depan.

⁴³ Eva Meliana Saputri, dkk, “Implementasi Permainan Tradisional (Petak Umpet) Topeng Hewan Terhadap Keterampilan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun Kelompok B di PAUD Taam Muhajirin Palembang”,.....h. 71

- h. Guru memberikan huruf-huruf untuk perorang kepada kelompok yang menyembunyikan huruf
- i. Kelompok yang menang dalam hompimpa ini mengambil huruf misalnya huruf pada kata “kucing” dan berdiri secara acak atau tidak sesuai dengan kata tersebut.
- j. Guru menghapus beberapa huruf pada kata misalnya kata “kucing” agar kata tersebut tidak lagi sempurna.
- k. Kelompok pemegang huruf harus menyembunyikan huruf yang dihapus dan memperlihatkan yang tidak dihapus.
- l. Kelompok yang menebak huruf harus menebak huruf yang hilang dan menyusun huruf pada kata yang diminta
- m. Jika kelompok yang mencari tau huruf berhasil menebak dengan benar dan bisa menyebutkan huruf yang ditebak dengan benar. Maka kelompok menyembunyikan huruf pula yang menjadi pemain untuk mencari tau huruf.
- n. Begitupun seterusnya sampai permainan selesai

3. Manfaat Permainan Petak Umpet Huruf

Dalam sebuah permainan pasti ada beberapa manfaat yang penting seperti pada permainan tradisional petak umpet, berikut adalah manfaat dari permainan petak umpet yaitu:

- a. Anak akan menjadi lebih aktif
- b. Anak dapat belajar bersosialisasi dengan lingkungannya
- c. Dapat mengajarkan berhitung anak
- d. Dapat melatih anak patuh pada aturan
- e. Belajar berdiskusi untuk suatu masalah
- f. Dapat melatih sportivitas pada anak⁴⁴

Yuli Astuti dalam Rahma Nurwansyah Suwarsono menyatakan bahwa manfaat permainan petak umpet sangat banyak baik dari segi fisik karena menuntut anak bergerak, maupun dari segi kecerdasan karena memaksa anak untuk berpikir untuk menemukan temannya yang bersembunyi ataupun mencari tempat persembunyian yang aman. Permainan ini juga mendorong anak untuk bersosialisasi dengan orang lain, baik teman-temannya maupun orang lain dalam keluarga.⁴⁵ Jadi manfaat permainan petak umpet adalah salah satunya dapat melatih anak untuk bersosialisasi dengan lingkungannya dan dapat mengasah cara anak berpikir.

Permainan petak umpet huruf juga terdapat manfaat yang tidak berbeda jauh dengan permainan tradisional petak umpet biasanya. Permainan petak umpet huruf memiliki manfaat yaitu dapat melatih bersosialisasi anak, dapat membuat anak aktif, dapat mengembangkan perkembangan kognitif, sosial, dan bahasa anak, dapat melatih kesabaran dan ingatan pada anak ketika menebak huruf-huruf yang di

⁴⁴ Rahma Nurwansyah Sumarsono, “*Permainan Tradisional Nusantara*”, (Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia, 2022), h. 52.

⁴⁵ Yuli Astuti, “*Cara Mudah Asah Otak Anak*”, (Jakarta: FlashBooks, 2016), h. 147

sembunyikan, serta yang paling penting dapat mengembangkan kemampuan mengenal huruf pada anak.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang melibatkan unsur-unsur, penelitian ini meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.⁴⁶ Penelitian ini menggunakan jenis penelitian quasi eksperimen dengan desain penelitian “*One Group Pretest-Posttest Design*” desain ini akan memilih kelompok objek tertentu dan dilakukan pengukuran sebelum dan sesudah perlakuan.⁴⁷ Desain penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:

Tabel 3.1 Desain Penelitian

| <i>Pretest</i> | <i>Treatment</i> | <i>Posttest</i> |
|----------------|------------------|-----------------|
| O ₁ | X | O ₂ |

Sumber: Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*

Keterangan:

O₁ = *Pretest* (sebelum diberi perlakuan)

X = Perlakuan atau intervensi

⁴⁶ Sugiyono, “*Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif Pendekatan Kualitatif Dan R & D*”, (Bandung: Alfabeta, 2016), h. 14

⁴⁷ Nenny Ika Putri Simarmata, dkk, “*Metode Penelitian Untuk Perguruan Tinggi*”, (Yayasan Kita Menulis, 2021), h. 63.

$O_2 = Posttest$ (setelah diberi perlakuan)⁴⁸

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan objek penelitian yang memiliki ciri dan karakter tertentu yang ditentukan oleh seorang peneliti sebagai sumber data dan kemudian mengambil kesimpulan berdasarkan data yang dikumpulkan.⁴⁹ Populasi dalam penelitian ini adalah anak TK B di TK SBB Dasmara Sukma Aceh Selatan yaitu kelas B1 dan B2 berjumlah 22 orang anak.

2. Sampel

Sampel merupakan bagian dari jumlah karakteristik yang dimiliki populasi. Sampel dianggap sebagai perwakilan dari populasi yang hasilnya mewakili keseluruhan gejala yang telah diteliti atau diamati.⁵⁰ Peneliti menggunakan sampel yaitu *random sampling*, *random sampling* adalah pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak atau random tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi.⁵¹ Adapun yang menjadi sampel dalam penelitian ini yaitu anak kelas B1 yang berjumlah 11 orang anak TK B.

⁴⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabet, 2015), h. 111

⁴⁹ Zulkarnain Lubis, "*Statistika Terapan untuk Ilmu-Ilmu Sosial dan Ekonomi*", (Yogyakarta: IKAPI, 2021). Hal 93

⁵⁰ Eko Sudarmanto, dkk, "*Desain Penelitian Bisnis: Pendekatan Kuantitatif*", (Yogyakarta: Yayasan Kita Menulis, 2021). Hal 141

⁵¹ Sugiyono, "*Metode Penelitian Kuantitatif*", (Bandung: Alfabeta, 2019), h. 134

C. Prosedur Penelitian

1. *Pretest*

Pretest adalah tes awal yang diberikan sebelum perlakuan. Tujuan diadakannya *pretest* untuk mendapatkan data awal penelitian tentang pengaruh permainan petak umpet huruf terhadap kemampuan mengenal huruf anak TK B sebelum diterapkan/treatment dengan menggunakan permainan petak umpet huruf. Langkah-langkah pelaksanaan *pretest* yaitu sebagai berikut:

- a. Guru memperlihatkan atau menulis di papan tulis huruf-huruf abjad dan meminta anak untuk menyebutkan huruf-huruf tersebut.
- b. Guru menghapus beberapa huruf dan menyuruh anak untuk menyebutkan huruf apa saja yang hilang/dihapus
- c. Guru menulis satu kata dan menyuruh anak untuk membacakan dan menyebutkan huruf apa saja dalam kata tersebut.
- d. Guru menyuruh anak untuk menulis dan membacakan namanya sendiri

2. *Treatment*

Setelah melakukan *pretest* maka selanjutnya melakukan *treatment*. *Treatment* adalah perlakuan peneliti kepada subjek yang akan diteliti agar nantinya didapatkan data yang diinginkan.⁵² Pelaksanaan perlakuan/*treatment* dilakukan pada saat proses pembelajaran yang telah disusun pada kelas yang dipilih sebagai kelas eksperimen.

⁵² Paul Suparno, “*Metode Penelitian Pendidikan Fisika (Buku Kuliah Mahasiswa)*”, (Yogyakarta: Sanata Dharma University Press, 2010), h. 51.

Langkah dalam melaksanakan pembelajaran dengan permainan petak umpet huruf dapat dilakukan dengan:

- a. Guru akan memberi arahan aturan dalam permainan petak umpet huruf
- b. Guru membagi anak menjadi dua kelompok satu kelompok terdiri dari 5-6 orang atau tergantung jumlah huruf sesuai kata yang akan dimainkan
- c. Satu kelompok menyembunyikan huruf dan satunya lagi mencari tau huruf tersebut yang disembunyikan kawannya.
- d. Sebelum permainan dimulai terlebih dahulu dua kelompok melakukan hompimpa, kelompok yang menang dalam hompimpa akan menyembunyikan huruf sedangkan yang kalah akan mencari tau huruf atau menebak huruf.
- e. Guru menyiapkan huruf-huruf pada misalnya kata “kucing”
- f. Setelah itu guru menyiapkan huruf dan kata. Kemudian menulisnya di papan tulis misalnya seperti kata “kucing” dan ditulis dengan lengkap.
- g. Setelah itu kelompok yang menyembunyikan maju ke depan.
- h. Guru memberikan huruf-huruf untuk perorang kepada kelompok yang menyembunyikan huruf
- i. Kelompok yang menang dalam hompimpa ini mengambil huruf misalnya huruf pada kata “kucing” dan berdiri secara acak atau tidak sesuai dengan kata tersebut.
- j. Guru menghapus beberapa huruf pada kata misalnya kata “kucing” agar kata tersebut tidak lagi sempurna.

- k. Kelompok pemegang huruf harus menyembunyikan huruf yang dihapus dan memperlihatkan yang tidak dihapus.
- l. Kelompok yang menebak huruf harus menebak huruf yang hilang dan menyusun huruf pada kata yang diminta
- m. Jika kelompok yang mencari tau huruf berhasil menebak dengan benar dan bisa menyebutkan huruf yang ditebak dengan benar. Maka kelompok menyembunyikan huruf pula yang menjadi pemain untuk mencari tau huruf.
- n. Begitupun seterusnya sampai permainan selesai.

3. *Posttest*

Posttest dalam penelitian ini adalah sebuah tes yang diberikan setelah perlakuan atau disebut dengan tes akhir. Tujuan diadakannya *posttest* untuk melihat pengaruh permainan petak umpet huruf terhadap pengenalan huruf anak di TK B setelah diterapkannya *treatment* dengan permainan petak umpet huruf untuk melihat seberapa efektifkah permainan petak umpet huruf dalam pengenalan huruf bagi anak TK B. Adapun langkah-langkah *Posttest* sebagai berikut:

- a. Guru memperlihatkan atau menulis di papan tulis huruf-huruf abjad dan meminta anak untuk menyebutkan huruf-huruf tersebut.
- b. Guru menghapus beberapa huruf dan menyuruh anak untuk menyebutkan huruf apa saja yang hilang/dihapus
- c. Guru menulis beberapa kata dan menyuruh anak untuk membacakan dan menyebutkan huruf apa saja dalam kata tersebut.
- d. Guru meminta anak untuk menulis ulang dari kata-kata tersebut.

- e. Setelah itu guru meminta anak untuk menulis serta membacakan namanya sendiri.

D. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Pengamatan atau teknik yang dilakukan dengan cara mengadakan pengamatan secara teliti serata pencatatan secara sistematis disebut dengan observasi, observasi juga cara yang dilakukan oleh peneliti untuk mendapatkan informasi terkait apa yang akan diteliti.⁵³ Jadi observasi dalam penelitian ini adalah suatu peninjauan yang dilakukan dengan turun langsung ke lapangan untuk mengetahui pengaruh permainan petak umpet huruf terhadap kemampuan mengenal huruf anak

2. Dokumentasi

Teknik pengumpulan data melalui sejumlah dokumen (informasi yang didokumentasikan) berupa dokumen yang tertulis ataupun yang terekam disebut dengan dokumentasi.⁵⁴ Dokumen untuk penelitian ini dikumpulkan berupa data yang berkaitan dengan penelitian seperti video dan foto-foto kegiatan saat permainan petak umpet huruf terhadap kemampuan mengenal huruf anak.

E. Instrumen Pengumpulan Data

⁵³ Husnul Khaatimah & Restu Wibawa, “Efektivitas Model Pembelajaran Cooperative Intergrated Reading and Composition Terhadap Hasil Belajar”, Jurnal Teknologi Pendidikan, Vol. 2 No. 2 (2017), h. 80

⁵⁴ Rahmadi, “Pengantar Metodologi Penelitian”, (Kalimantan Selatan: Antasari Press, 2011), h. 85

Salah satu tahapan dalam melakukan metode ilmiah adalah pengumpulan data. Dalam pengumpulan data, instrumen sangat penting dalam penelitian, karena instrumen merupakan alat ukur dan akan memberikan informasi tentang apa yang kita teliti. Instrumen penelitian dibuat untuk satu tujuan penelitian tertentu yang tidak bisa digunakan oleh penelitian yang lain, sehingga peneliti harus merancang sendiri instrumen yang akan digunakan.⁵⁵ Instrumen penelitian dalam penelitian ini adalah berupa lembar observasi dengan indikator sebagai berikut:

Tabel 3.2 Indikator Kemampuan Mengenal Huruf

| No. | Indikator | Sub Indikator |
|-----|--------------------------|---|
| 1. | Kemampuan mengenal huruf | Menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal |
| | | Mengenal suara huruf awal dari nama-nama benda disekitarnya |
| | | Membaca nama sendiri |
| | | Menuliskan nama sendiri |

Sumber: Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Anak Usia Dini

Tabel 3.3 Rubrik Lembar Observasi Kemampuan Mengenal Huruf Anak

⁵⁵ Komang Sukendra, "Instrumen Penelitian", (Jawa Timur: Mahameru Press, 2020), h. 1-2.

| No. | Indikator | Aspek yang diamati | Kriteria |
|-----|---|---|------------|
| 1. | Menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal (6 huruf) | Anak belum mampu menyebutkan simbol huruf 1-2 huruf dari 6 huruf | BB |
| | | Anak sudah mulai menyebutkan simbol huruf 2-4 huruf dari 6 huruf | MB |
| | | Anak sudah mampu menyebutkan simbol huruf dari seluruh huruf dan menyebutnya dengan lancar | BSH |
| | | Anak sudah sangat mampu menyebutkan simbol huruf dari seluruh huruf dengan lancar dan mampu memperkenalkan ke temannya. | BSB |
| 2. | Mengenal suara huruf awal dari nama-nama benda disekitarnya (5 kosa kata) | Anak belum bisa mengenali huruf awal dari nama benda 1-2 kata dari 5 kosa kata | BB |
| | | Anak mulai bisa mengenali huruf | MB |

| | | | |
|----|----------------------|---|------------|
| | | awal dari nama benda 2-4 kata dari 5 kosa kata | |
| | | Anak sudah mampu mengenal huruf awal dari nama benda seluruh kata dan menyebutnya dengan lancar. | BSH |
| | | Anak sudah sangat mampu mengenal huruf awal dari nama benda seluruh kata dan mampu mengajarkan kepada temannya. | BSB |
| 3. | Membaca nama sendiri | Anak belum mampu mengeja namanya sendiri | BB |
| | | Anak mulai mampu mengeja dan sudah mengenal beberapa huruf saja pada namanya sendiri. | MB |
| | | Anak sudah mampu membaca namanya sendiri dengan bantuan guru walaupun masih terbata-bata. | BSH |

| | | | |
|----|-------------------------|--|------------|
| | | Anak sudah sangat mampu membaca namanya sendiri dengan lancar. | BSB |
| 4. | Menuliskan nama sendiri | Anak belum mampu menuliskan nama sendiri | BB |
| | | Anak mulai mampu menuliskan nama sendiri tetapi hurufnya ada yang belum lengkap. | MB |
| | | Anak sudah mampu menuliskan nama sendiri | BSH |
| | | Anak sudah sangat mampu menuliskan nama sendiri. | BSB |

Sumber: Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Anak Usia Dini.

Indikator di atas dinilai dengan kategori keberhasilan sebagai berikut:⁵⁶

Tabel 3.4 Kategori Keberhasilan Anak

| Persentase (%) | Pencapaian | Skor |
|----------------|---------------------------------|------|
| 0% - 25% | Belum Berkembang (BB) | 1 |
| 26% - 50% | Mulai Berkembang (MB) | 2 |
| 51% - 75% | Berkembang Sesuai Harapan (BSH) | 3 |
| 76% - 100% | Berkembang Sangat Baik (BSB) | 4 |

Sumber: John Dimiyanti, John Dimiyanti, *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Aplikasinya Pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*, 2013

F. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian kuantitatif, analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden terkumpul. Kegiatan dalam analisis data adalah melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah, dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan.⁵⁷ Teknik analisis data dapat dihitung dengan statisti sederhana yaitu:

$$N = \frac{\sum x}{\sum y}$$

Keterangan:

N = Nilai rata-rata

⁵⁶ John Dimiyanti, *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Aplikasinya Pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*, (Jakarta: Kencana, 2013), h. 53

⁵⁷ Sugiyono, "*Metode Penelitian Kuantitatif*", h. 226.

$\sum x$ = Total nilai anak

$\sum y$ = Jumlah keseluruhan nilai anak

1. Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan uji yang dilakukan sebelum melakukan analisis data. Uji normalitas itu sendiri berfungsi untuk melihat bahwa data sampel yang kita ambil atau kita gunakan mengikuti atau mendekati distribusi normal.⁵⁸ Untuk menguji normalitas digunakan SPSS versi 26.0 *for windows*. Bentuk hipotesis uji normalitas adalah sebagai berikut:

Ho : Data tidak berasal dari populasi yang terdistribusi normal

Ha : Data berasal dari populasi yang terdistribusi normal

Kriteria pengambilan keputusan hipotesis berdasarkan *P-Value* atau *significanse (sig)* sebagai berikut:

Jika $sig < 0,05$ maka Ho ditolak atau tidak berdistribusi normal

jika $sig > 0,05$ maka Ha diterima atau berdistribusi normal.

Berikut adalah cara uji normalitas dengan IBM SPSS versi 26.0 *for windows*:

- a. Aktifkan program SPSS versi 26.0 *for windows*
- b. Buka data views SPSS, klik menu *analye descriptive*

⁵⁸ Ali Sahab, “*Buku Ajar Analisis Kuantitatif Ilmu Politik Dengan SPSS*”, (Surabaya: Airlangga University Press, 2012), h. 160.

- c. Muncul kotak *explore*, masukan *variabel pretest* dan *posttest* ke *dependent list* kemudia klik *plots*.
- d. Pada bagian *descriptive* berikan tanda ceklis pada *Stem-and-leaf*
- e. Berikan tanda ceklis di *Normality ploys with test* lalu klik *continue* dan terakhir di klik ok.

2. Uji Hipotesis

Jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian disebut dengan hipotesis.⁵⁹ Pengujian hipotesis dalam penelitian ini adalah uji t yang digunakan SPSS versi 26.0 *for windows*. Uji-t merupakan salah satu pengujian dari pengujian hipotesis.⁶⁰ Teknik analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan cara membandingkan perlakuan sebelum dan sesudah tindakan eksperimen. Adapun kriteria pengujian pada hipotesis adalah:

Tolak H_0 jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, Terima H_a jika $t_{hitung} < t_{tabel}$

H_0 : Permainan petak umpet huruf tidak berpengaruh terhadap kemampuan mengenal huruf anak TK B di TK SBB Dasmara Sukma Aceh Selatan

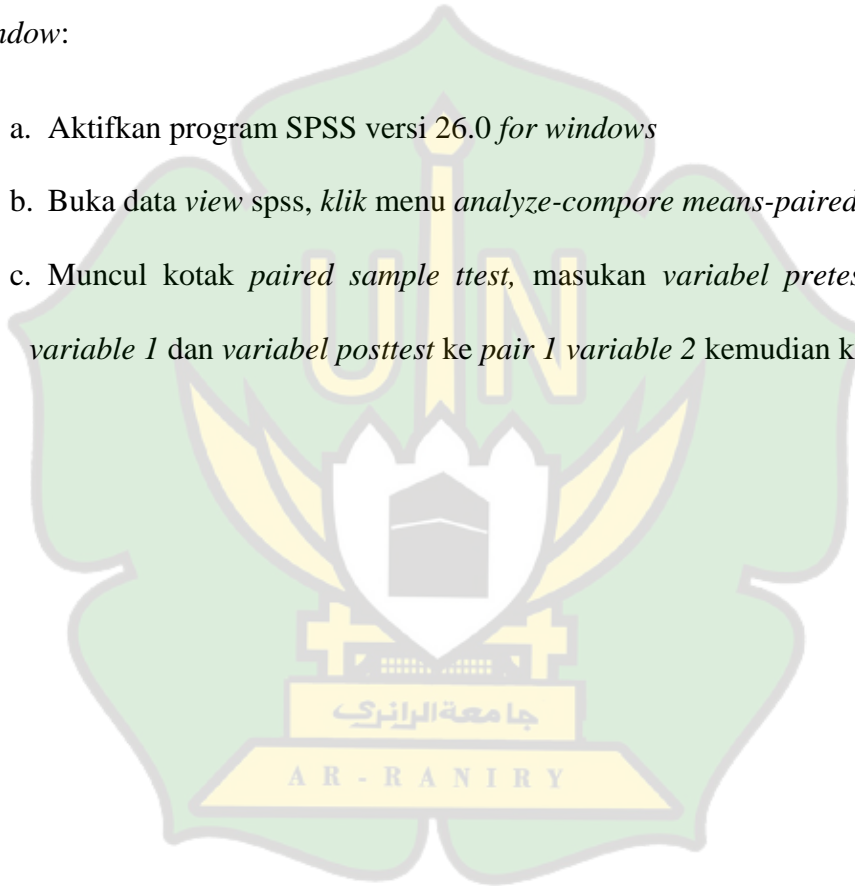
⁵⁹ Elfriantro & Gusman Lesmana, “*Metodologi Penelitian Pendidikan*”, (Medan: UMSU Press, 2022), h. 46

⁶⁰ Alfiani Athma Putri Rosyadi, “*Statistika Pendidikan*”, (Malang: UMM, 2018), h. 81.

H_a : Permainan petak umpet huruf berpengaruh terhadap kemampuan mengenal huruf anak TK B di TK SBB Dasmara Sukma Aceh Selatan.

Berikut adalah cara pengujian Paired Sample T dengan IBM SPSS versi 26.0 *for window*:

- a. Aktifkan program SPSS versi 26.0 *for windows*
- b. Buka data view spss, klik menu *analyze-compore means-paired sample test*.
- c. Muncul kotak *paired sample ttest*, masukan variabel *pretest* ke *pair 1 variable 1* dan variabel *posttest* ke *pair 1 variable 2* kemudian klik ok.



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di TK SBB Dasmara Sukma Aceh Selatan yang bertempat di Jalan Habib Mohd Syarif No. 25 Gampong Hilir Kecamatan Tapaktuan Kabupaten Aceh Selatan. TK SBB Dasmara Sukma Aceh Selatan memiliki luas tanah sebanyak 315 M^2 , yang terdapat 2 ruang belajar/bermain dan 1 ruang kantor/tamu seluruhnya terdapat 3 ruangan. TK SBB Dasmara Sukma Aceh Selatan terdapat satu halaman untuk area bermain yang difasilitasi dengan permainan *outdoor* dan satu halaman untuk area berkebun. TK SBB Dasmara Sukma Aceh Selatan juga memiliki area membaca yang tergabung dengan ruang belajar yang dilengkapi dengan beberapa buku-buku pendukung yang dapat digunakan oleh pendidik dan peserta didik.⁶¹

TK SBB Dasmara Sukma Aceh Selatan terletak dilingkungan yang sangat baik dan strategis karena dekaat dengan jalan desa dan berada di lingkungan penduduk. Bangunan yang mengelilingi sekolah diantaranya terdapat kantor-kantor dan ada juga rumah-rumah penduduk. Berbagai fasilitas yang tersedia dapat memberikan

⁶¹ Dokumentasi TK SBB Dasmara Sukma Aceh Selatan, Mei 2023

kegiatan bermain serta ruang bermain yang aman bagi anak dikarenakan sekolah tersebut dikelilingin oleh pagar sehingga anak akan aman jika bermain diluar kelas.⁶²

Adapun visi misi dan tujuan dari TK SBB Dasmara Sukma Aceh Selatan adalah:

a. Visi

Membentuk generasi yang sehat, cerdas, mandiri, berkarakter dan berakhlak mulia.

b. Misi

- 1) Memfasilitasi kegiatan belajar yang aktif dan menyenangkan sesuai dengan tahapan perkembangan minat dan potensi anak.
- 2) Membangun pembiasaan perilaku hidup bersih, sehat, berkarakter dan berakhlak mulia secara mandiri.
- 3) Membangun kerja sama dengan orang tua, masyarakat dan lingkungan yang terkait dalam rangka pengelolaan PAUD yang profesional dan bermutu

c. Tujuan

- 1) Membantu anak untuk tumbuh dan berkembang secara optimal dalam menghasilkan generasi bangsa yang sehat, cerdas, ceria, beriman dan berakhlak mulia
- 2) Adanya pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan perkembangan anak

⁶² Dokumentasi TK SBB Dasmara Sukma Aceh Selatan, Mei 2023

- 3) Dapat bekerja sama dengan orang tua, masyarakat dan lingkungan yang terkait dalam pengelolaan TK yang lebih baik
- 4) Anak dapat melanjutkan ke tingkat pendidikan selanjutnya.⁶³

2. Sarana dan Prasarana

Sarana dan prasarana merupakan semua fasilitas yang ada di TK SBB Dasmara Sukma Aceh Selatan untuk menunjang pendidikan agar anak dapat belajar dengan baik dan nyaman. Berikut adalah tabel sarana di TK SBB Dasmara Sukma Aceh Selatan yaitu:

Tabel 4.1 Sarana di TK SBB Dasmara Sukma Aceh Selatan

| No. | Jenis Ruang | Jumlah | Kondisi |
|-----|-----------------------|--------|---------|
| 1. | Ruang Belajar/Bermain | 2 | Baik |
| 2. | Ruang Kantor | 1 | Baik |
| 3. | Toilet | 2 | Baik |

Sumber: Dokumentasi TK SBB Dasmara Sukma Aceh Selatan, Mei 2023

Berikut adalah tabel prasarana di TK SBB Dasmara Sukma Aceh Selatan yaitu:

Tabel 4.2 Prasarana di TK SBB Dasmara Sukma Aceh Selatan

| No. | Jenis Prasarana | Kondisi |
|-----|-----------------|----------|
| 1. | Rak | Ada/Baik |
| 2. | Meja | Ada/Baik |
| 3. | Kursi | Ada/Baik |

⁶³ Dokumentasi TK SBB Dasmara Sukma Aceh Selatan, Mei 2023

| | | |
|-----|-------------|----------|
| 4. | Papan Tulis | Ada/Baik |
| 5. | Lemari | Ada/Baik |
| 6. | Kotak P3K | Ada/Baik |
| 7. | Kipas Angin | Ada/Baik |
| 8. | Dispenser | Ada/Baik |
| 9. | TV | Ada/Baik |
| 10. | Laptop | Ada/Baik |
| 12. | Printer | Ada/Baik |

Sumber: Dokumentasi TK SBB Dasmara Sukma Aceh Selatan, Mei 2023

3. Pendidik dan Tenaga Kependidikan

Pendidik dan tenaga kependidikan yang ada di TK SBB Dasmara Sukma Aceh Selatan berjumlah 6 orang yang terdiri dari 2 orang tenaga kependidikan dan 4 orang pendidik. Berikut adalah data pendidik dan tenaga kependidikan di TK SBB Dasmara Sukma Aceh Selatan.

Tabel 4.3 Data Pendidik dan Tenaga Kependidikan

| No. | Nama | Jabatan |
|-----|--------------------|----------------|
| 1. | Rita Yulia, S.Pd. | Kepala Sekolah |
| 2. | Rafninur, S.Pd | Guru Kelas |
| 3. | Kurniawati | Guru Kelas |
| 4. | Masyura | Guru Kelas |
| 5. | Riri Afrilia, S.Pd | Guru Kelas |
| 6. | Haswitri, A.md. | Operator |

Sumber: Dokumentasi TK SBB Dasmara Sukma Aceh Selatan, Mei 2023

4. Peserta Didik

Sampel dalam penelitian ini adalah anak TK B1 yang berjumlah 11 anak pada semester genap tahun ajaran 2022/2023. Nama anak-anak tersebut diberi nama berupa inisial.

Tabel 4.4 Data Peserta Didik TK SBB Dasmara Sukma Aceh Selatan

| No. | Nama | Jenis Kelamin |
|-----|------|---------------|
| 1. | RHA | P |
| 2. | KAK | P |
| 3. | ZAH | P |
| 4. | FZA | P |
| 5. | ZRH | P |
| 6. | ZRH | P |
| 7. | SFA | P |
| 8. | APP | P |
| 9. | MAF | L |
| 10. | MHA | L |
| 11. | RSA | L |

Sumber: Dokumentasi TK SBB Dasmara Sukma Aceh Selatan, Mei 2023

5. Pelaksanaan Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di TK SBB Dasmara Sukma Aceh Selatan yang bertempat di Jalan Habib Mohd Syarif No. 25 Gampong Hilir Kecamatan Tapaktuan Kabupaten Aceh Selatan pada tanggal 02 s/d 08 Mei 2023. Berikut tabel jadwal penelitian:

Tabel 4.5 Jadwal Penelitian

| No. | Hari/Tanggal | Kegiatan |
|-----|--------------------|-------------------------------|
| 1. | Selasa/02 Mei 2023 | Tes Awal/ <i>Pretest</i> |
| 2. | Kamis/ 04 Mei 2023 | Perlakuan/ <i>Treatment 1</i> |
| 3. | Jumat/05 Mei 2023 | Perlakuan/ <i>Treatment 2</i> |
| 4. | Senin/08 Mei 2023 | Tes Akhir/ <i>Posttest</i> |

B. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 02 s/d 08 Mei 2023. Pada tanggal 02 Mei peneliti melakukan tes awal (*Pretest*) kepada anak-anak TK B1 yang berjumlah 11 orang anak, kegiatan *pretest* dilakukan dengan meminta anak untuk menyebutkan huruf-huruf abjad yang ada di papan tulis, menyebutkan huruf awal dari sebuah kata yang ditulis peneliti di depan serta menulis namanya sendiri serta menyuruh anak membacakan dan menyebutkan huruf apa saja yang ada di nama anak tersebut.

Setelah data yang di dapati dari kegiatan *pretest*, selanjutnya peneliti melakukan kegiatan *treatment* pada tanggal 04 s/d 05 Mei pada TK B1. Pada kegiatan *treatment* pertama, peneliti menjelaskan permainan petak umpet huruf dengan mengaitkan permainan petak umpet biasa, selanjutnya menjelaskan cara bermain dari permainan petak umpet huruf dan mengarahkan anak untuk melakukan permainan petak umpet huruf dengan membagikan 2 kelompok. Pada *treatment* pertama, langkah pertama yang dilakukan peneliti adalah dengan menyuruh untuk duduk satu lingkaran untuk menjelaskan permainan yang akan dimainkan yaitu permainan petak

umpet huruf, sebelum menjelaskan permainan petak umpet huruf terlebih dahulu dijelaskan dulu permainan petak umpet biasa. Setelah peneliti membagikan anak menjadi dua kelompok yaitu yang terdiri dari 5-6 orang perkelompok, setelahnya peneliti menyuruh anak untuk melakukan hompimpa dari perwakilan dua kelompok dan siapa yang menang dia yang menyembunyikan huruf dan menyuruhnya untuk maju kedepan, sedangkan yang kalah harus menebak huruf yang disembunyikan. Setelah itu peneliti menulis di papan tulis satu kata yaitu “pepaya” dan peneliti memberikan huruf-huruf dari kata “pepaya” tersebut ke kelompok yang maju atau yang menang untuk satu orang satu huruf untuk disembunyikan dan huruf tersebut diberikan dengan tidak diperlihatkan terlebih dahulu kepada kelompok lain semua huruf-huruf yang diberikan dari kata “pepaya” tersebut. Selanjutnya peneliti menghapus di papan tulis beberapa huruf dari kata “pepaya” tersebut misalnya yang dihapus huruf p, a, e, dan y sehingga kata “pepaya” tidak lagi sempurna, selanjutnya peneliti menyuruh anak yang menyembunyikan untuk memperlihatkan huruf yang masih ada di papan tulis, dan kelompok yang menebak huruf yaitu menebak huruf yang dihapus atau yang masih disembunyikan oleh beberapa kawannya.

Setelah kata tersebut berhasil ditebak maka kelompok yang menang tadi akan menjadi kelompok menebak huruf dan kelompok yang menebak huruf akan menjadi kelompok yang menyembunyikan. Begitupun seterusnya hingga kata-kata yang dimainkan selesai. Dalam treatment pertama kata untuk permainan petak umpet huruf yaitu sebanyak 4 kata dengan masing-masing kelompok terdiri 2 kata yang dimainkan

secara bergiliran. Kata-kata yang digunakan pada *treatment* pertama adalah pepaya, durian, kurma, dan jambu

Pada *treatment* kedua, mengulang kembali penjelasan dan cara bermain dari permainan petak umpet huruf. Langkah pertama yang dilakukan peneliti adalah dengan menyuruh untuk duduk satu lingkaran untuk menjelaskan permainan yang akan dimainkan yaitu permainan petak umpet huruf, sebelum menjelaskan permainan petak umpet huruf terlebih dahulu dijelaskan dulu permainan petak umpet biasa. Setelah peneliti membagikan anak menjadi dua kelompok yaitu yang terdiri dari 5-6 orang perkelompok, setelahnya peneliti menyuruh anak untuk melakukan hompimpa dari perwakilan dua kelompok dan siapa yang menang dia yang menyembunyikan huruf dan menyuruhnya untuk maju kedepan, sedangkan yang kalah harus menebak huruf yang disembunyikan. Setelah itu peneliti menulis di papan tulis satu kata yaitu “kelapa” dan peneliti memberikan huruf-huruf dari kata “kelapa” tersebut ke kelompok yang maju atau yang menang untuk satu orang satu huruf untuk disembunyikan dan huruf tersebut diberikan dengan tidak diperlihatkan terlebih dahulu kepada kelompok lain semua huruf-huruf yang diberikan dari kata “kelapa” tersebut. Selanjutnya peneliti menghapus di papan tulis beberapa huruf dari kata “kelapa” tersebut misalnya yang dihapus huruf k, l, dan a sehingga kata “kelapa” tidak lagi sempurna, selanjutnya peneliti menyuruh anak yang menyembunyikan untuk memperlihatkan huruf yang masih ada di papan tulis, dan kelompok yang menebak huruf yaitu menebak huruf yang dihapus atau yang masih disembunyikan oleh beberapa kawannya. Setelah kata tersebut berhasil ditebak maka kelompok yang

menang tadi akan menjadi kelompok menebak huruf dan kelompok yang menebak huruf akan menjadi kelompok yang menyembunyikan. Begitupun seterusnya hingga kata-kata yang dimainkan selesai.

Setelah itu membagikan lagi 2 kelompok dan mengarahkan anak untuk bermain permainan petak umpet huruf hingga selesai. Pada *treatment* kedua peneliti menggunakan kata untuk permainan petak umpet huruf yaitu sebanyak 6 kata dengan masing-masing kelompok terdiri 3 kata yang dimainkan secara bergiliran. Kata-kata yang digunakan pada *treatment* kedua adalah jeruk, delima, salak, tomat, mangga dan nanas. Tujuan adanya *treatment* kedua ini untuk melihat sejauh mana anak sudah bisa mengenali huruf-huruf.

Setelah melakukan *treatment* 1 dan *treatment* 2 selanjutnya pada tanggal 08 Mei peneliti melakukan tes akhir (*posttest*) dengan kegiatan yang sama seperti *pretest* yaitu menyuruh anak menyebutkan huruf-huruf abjad, menyuruh anak menyebutkan huruf awal dari beberapa kata yang ditulis di papan tulis, menyuruh anak untuk menulis namanya sendiri dan selanjutnya guru menyuruh anak untuk membaca serta menyebutkan huruf apa saja di namanya tersebut. Berikut adalah tabel data *pretest* atau sebelum diberi perlakuan dengan menggunakan permainan petak umpet huruf:

Tabel 4.6 Data *Pretest* Kemampuan Mengenal Huruf

| No. | Inisial Anak | Jumlah item dan skor | | | | Jumlah skor |
|-----|--------------|----------------------|---|---|---|-------------|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | |
| 1. | RHA | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 |
| 2. | KAK | 2 | 2 | 2 | 3 | 9 |

| | | | | | | |
|-----|-----|---|---|---|---|----|
| 3. | ZAH | 3 | 2 | 2 | 3 | 10 |
| 4. | FZA | 2 | 3 | 2 | 3 | 10 |
| 5. | ZRH | 2 | 2 | 2 | 2 | 8 |
| 6. | ZRH | 2 | 2 | 2 | 2 | 8 |
| 7. | SFA | 2 | 2 | 2 | 3 | 9 |
| 8. | APP | 2 | 2 | 2 | 3 | 9 |
| 9. | MAF | 2 | 2 | 2 | 3 | 9 |
| 10. | MHA | 2 | 2 | 2 | 2 | 8 |
| 11. | RSA | 2 | 2 | 2 | 2 | 8 |

Setelah dilakukan *pretest* maka selanjutnya melakukan *posttest* berikut adalah tabel data *posttest* atau setelah diberi perlakuan menggunakan permainan petak umpet huruf yaitu:

Tabel 4.7 Data *Posttest* Kemampuan Mengenal Huruf

| No. | Inisial Anak | Jumlah item dan skor | | | | Jumlah skor |
|-----|--------------|----------------------|---|---|---|-------------|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | |
| 1. | RHA | 4 | 4 | 4 | 4 | 16 |
| 2. | KAK | 3 | 3 | 3 | 4 | 13 |
| 3. | ZAH | 4 | 3 | 3 | 4 | 14 |
| 4. | FZA | 3 | 4 | 3 | 4 | 14 |
| 5. | ZRH | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 |
| 6. | ZRH | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 |
| 7. | SFA | 3 | 3 | 3 | 4 | 13 |
| 8. | APP | 4 | 4 | 4 | 4 | 16 |

| | | | | | | |
|-----|-----|---|---|---|---|----|
| 9. | MAF | 3 | 3 | 3 | 4 | 13 |
| 10. | MHA | 3 | 3 | 3 | 3 | 12 |
| 11. | RSA | 4 | 4 | 4 | 4 | 16 |

Setelah menjumlahkan hasil dari *pretest* dan *posttest* selanjutnya mencari nilai rata-rata dari data tersebut. Berikut tabel hasil rekapitulasi dari nilai rata-rata *pretest* dan *posttest*:

Tabel 4.8 Rekapitulasi Data *Pretest* dan *Posttest*

| Kemampuan Mengenal Huruf | | | |
|---------------------------------|-------------------|----------------|-----------------|
| No. | Inisial Nama Anak | Skor Perolehan | |
| | | <i>Pretest</i> | <i>Posttest</i> |
| 1. | RHA | 12 | 16 |
| 2. | KAK | 9 | 13 |
| 3. | ZAH | 10 | 14 |
| 4. | FZA | 10 | 14 |
| 5. | ZRH | 8 | 12 |
| 6. | ZRH | 8 | 12 |
| 7. | SFA | 9 | 13 |
| 8. | APP | 9 | 16 |
| 9. | MAF | 9 | 13 |
| 10. | MHA | 8 | 12 |
| 11. | RSA | 8 | 16 |
| Skor Tertinggi | | 12 | 16 |
| Skor Terendah | | 8 | 12 |

| | | |
|-----------------------|-------------|--------------|
| Jumlah Skor | 100 | 151 |
| Rata-Rata Skor | 9.09 | 13.73 |

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat perbedaan dari hasil perolehan nilai *pretest* dan *posttest*. Pada *pretest* nilai rata-rata yang diperoleh adalah 9.09, sedangkan pada *posttest* nilai rata-rata yang diperoleh adalah 13.73. Berikut adalah cara mencari nilai rata-rata *pretest* dan nilai rata-rata *posttest*.

Nilai rata-rata *pretest* yaitu:

$$N = \frac{100}{11} = 9.09$$

Nilai rata-rata *posttest* yaitu:

$$N = \frac{151}{11} = 13.73$$

1. Uji Normalitas

Kriteria pengambilan keputusan hipotesis berdasarkan *P-Value* atau *significance (sig)* yaitu Jika $sig < 0,05$ maka H_0 ditolak atau tidak berdistribusi normal dan jika $sig > 0,05$ maka H_a diterima atau berdistribusi normal. Bentuk hipotesis pada uji normalitas dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

H_0 : Data tidak berasal dari populasi yang terdistribusi normal

H_a : Data berasal dari populasi yang terdistribusi normal

Tabel 4.9 Hasil Uji Normalitas

| Test Of Normality | | | |
|---------------------------------------|--------------|----|------|
| | Shapiro-Wilk | | |
| | Statistic | Df | Sig. |
| Pretest | .821 | 11 | .018 |
| Posttest | .838 | 11 | .029 |
| a. Lilliefors Significance Correction | | | |

Dari tabel di atas, teknik uji yang digunakan yaitu teknik uji shapiro-wilk, berdasarkan hasil teknik uji menggunakan uji shapiro-wilk didapatkan hasil nilai signifikan untuk menguji coba data dengan uji *Shapiro-Wilk* adalah lebih dari 0.05. Nilai *pretest* adalah $0.018 > 0.05$, serta nilai *posttest* $0.029 > 0.05$. Jadi bisa diambil kesimpulan bahwa data tersebut lebih dari nilai 0.05 yang berarti terdistribusi normal.

2. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk menjawab permasalahan yang telah dirumuskan. Uji hipotesis dalam penelitian ini dilakukan dengan bantuan SPSS versi 26.0 *for window* dengan menggunakan metode *uji paired sample test*. Berikut tabel hasil olah data dari *uji paired sample test*

Tabel 4.8 Uji Paired Sample Test

| Paired Samples Test | | | | | | | | | |
|---------------------|--------------------|--------------------|----------------|-----------------|---|--------|---------|----|-----------------|
| | | Paired Differences | | | | | T | df | Sig. (2-tailed) |
| | | Mean | Std. Deviation | Std. Error Mean | 95% Confidence Interval of the Difference | | | | |
| | | | | | Lower | Upper | | | |
| Pair 1 | Pretest – Posttest | -4.636 | 1.433 | .432 | -5.599 | -3.673 | -10.728 | 10 | .000 |

Nilai minus menandakan nilai rata-rata *pretest* rendah dari nilai rata-rata *posttest*

Dari tabel diatas, nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0.000 < 0.05$, sehingga nilai signifikansi < 0.05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Kemudian di cari t_{tabel} dengan $df = (n-1) = (11-1) = 10$ pada taraf signifikansi $\alpha = 0.05$ jadi dapat nilai t_{hitung} sebesar $10.728 > t_{tabel} 1.812$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima dan dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh permainan petak umpet huruf terhadap kemampuan mengenal huruf anak.

C. Pembahasan

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen dengan desain penelitian *one group pretest posttest design* yaitu pada penelitian ini menggunakan satu kelas untuk dilakukan penelitian. Pada penelitian pemilihan dilakukan secara acak atau disebut dengan *random sampling*.

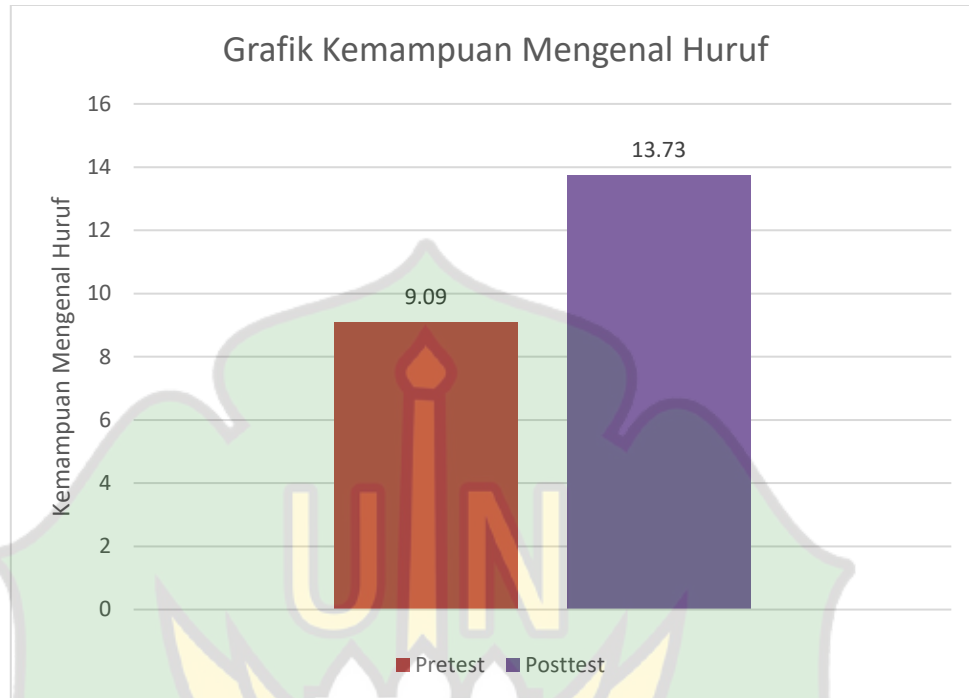
Penelitian ini dilaksanakan di TK SBB Dasmara Sukma Aceh Selatan pada anak kelas B, sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah anak kelas B1 yang

berjumlah 11 orang anak. Berdasarkan dari hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti di TK SBB Dasmara Sukma Aceh Selatan tahun ajaran 2022/2023 pada anak kelas B1, peneliti sudah melakukan proses pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak dengan menggunakan permainan petak umpet huruf, penelitian ini dilakukan sebanyak 4 kali pertemuan dengan 1 kali pertemuan *pretest*, 2 kali pertemuan *treatment*, dan 1 kali pertemuan *posttest*. Data hasil perkembangan kemampuan mengenal huruf anak didapat dengan menggunakan lembar observasi. Lembar observasi yang digunakan terdiri dari lembar observasi *pretest* dan lembar observasi *posttest* dengan jumlah indikator yang digunakan sebanyak 4 indikator kemampuan mengenal huruf.

Adapun pengolahan data penelitian ini adalah dengan uji normalitas dan uji hipotesis. Pengolahan data uji normalitas menggunakan SPSS versi 26.0 *for windows* dengan menggunakan uji *Shapiro-Wilk* adalah lebih dari 0.05. Nilai *pretest* adalah $0.018 > 0.05$, serta nilai *posttest* $0.029 > 0.05$ sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa data tersebut lebih dari signifikansi nilai 0.05 yang berarti terdistribusi normal.

Sedangkan hasil pengolahan data dengan uji hipotesis menggunakan SPSS versi 26.0 *for windows* dengan menggunakan uji *paired simple test* dengan nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0.000 < 0.05$, sehingga nilai signifikansi < 0.05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima, dan dengan nilai $t_{hitung} = 10.728$ dengan $df = 10$ pada taraf signifikan 0.05 maka hasil yang didapat adalah t_{hitung} sebesar $10.728 > t_{tabel} 1.812$. sehingga uji hipotesis menunjukkan bahwa hipotesis H_0 ditolak dan H_a diterima.

Berikut ini adalah grafik nilai *pretest* dan *posttest*:



Gambar 4.1 Grafik Nilai Rata-Rata *Pretest* dan *Posttest*

Berdasarkan grafik di atas, dapat dilihat bahwa adanya pengaruh kemampuan mengenal huruf anak sebelum dan setelah diberi perlakuan menggunakan permainan petak umpet huruf.

Permainan petak umpet huruf ini dapat dikatakan berpengaruh terhadap kemampuan mengenal huruf dikarenakan dalam permainan tersebut anak diharuskan untuk menyembunyikan dan menebak huruf-huruf yang disembunyikan oleh kawannya serta menyebutkan huruf apa saja yang disembunyikan. Hasil perkembangan anak sebelum diberikan perlakuan (*pretest*) yaitu masih rendah dibandingkan dengan setelah diberikan perlakuan (*posttest*) yaitu sudah mulai

meningkat dengan hasil yang didapatkan dari nilai rata-rata *pretest* yaitu 9.09 dan nilai rata-rata *posttest* yaitu 13.73 jadi dapat disimpulkan bahwa permainan petak umpet huruf berpengaruh terhadap kemampuan mengenal huruf anak TK B.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tentang “Pengaruh Permainan Petak Umpet Huruf Terhadap Kemampuan Mengenai Huruf Anak TK B di TK SBB Dasmara Sukma Aceh Selatan” dapat dilihat dari hasil kemampuan sebelum diberi perlakuan atau *pretest* yaitu 9.09 dan setelah diberi perlakuan atau *posttest* yaitu 13.73, juga dapat dibuktikan dengan hasil uji hipotesis menggunakan uji *paired simple test* nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0.000 < 0.05$, sehingga nilai signifikansi < 0.05 sehingga didapat $t_{hitung} 10.728 > t_{tabel} 1.812$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima dan hasil normalitas dengan menggunakan uji *shapiro-wilk* nilai yang didapat yaitu *pretest* $0.018 > 0.05$ dan nilai *posttest* $0.029 > 0.05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh permainan petak umpet huruf terhadap kemampuan mengenai huruf anak.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan maka peneliti memberi saran kepada:

1. Pendidik

Diharapkan dapat menyesuaikan metode pembelajaran dengan usia anak agar anak dapat mudah paham dan mengerti dengan apa yang diajarkan dalam proses pembelajaran dan lebih memperhatikan tiap-tiap kesulitan yang di alami

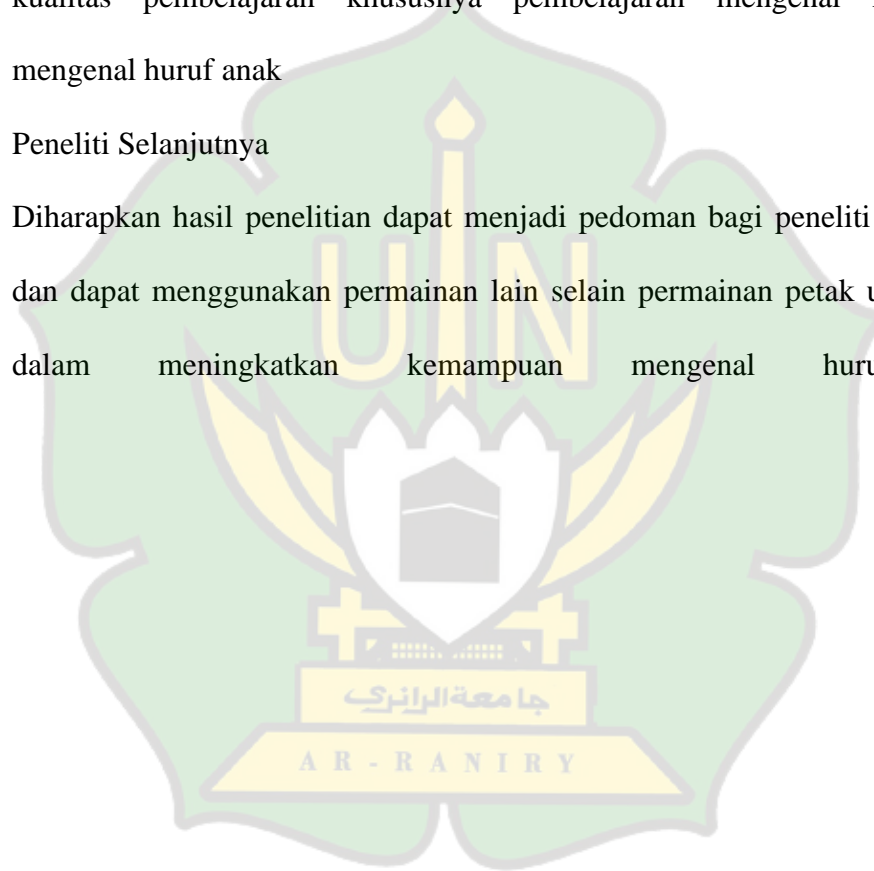
masing-masing anak, agar anak tidak mengalami keterlambatan dalam proses belajar.

2. Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dijadikan pedoman dalam meningkatkan kualitas pembelajaran khususnya pembelajaran mengenai kemampuan mengenal huruf anak

3. Peneliti Selanjutnya

Diharapkan hasil penelitian dapat menjadi pedoman bagi peneliti selanjutnya dan dapat menggunakan permainan lain selain permainan petak umpet huruf dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak.



DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, Suci. 2021. "Pengembangan Media Puzzle Untuk Menumbuhkan Kemampuan Mengenal Huruf Latin Bagi Anak Usia Dini, *Jurnal Early Childhood Education*". Vol. 4. No. 1. Juni.
- Amelia, Lina, dkk. 2020. "Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Permainan Bola Huruf Pada Kelompok B di TK Mawaddah Warahmah Aceh Besar". *Jurnal Buah Hati*. Vol 7. No. 1.
- Ampuni, S. 2004. "*Proses Kognitif dalam Pemahaman Bacaan*". Jakarta: Bulletin Psikologi,
- Ardini, Pupung Puspa, dkk. 2018. "*Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*". Watundandang Prambon Nganjuk: Adjie Media Nusantara.
- Astuti, Yuli. 2016. "*Cara Mudah Asah Otak Anak*". Jakarta: FlashBooks.
- Auliana, Choirun Nisak. 2012. "*Pengaruh Permainan dan Penguasaan Kosakata terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun*". *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol.6, No. 2.
- Christian, Ade. Dkk. 2014. "*Animasi Interaktif Peningkatan Kemampuan Huruf Untuk Anak Usia Dini*". Simnasiptek.
- Dewi, Ratna, dkk. 2022. "*Meningkatkan Kemampuan Anak Mengenal Huruf Melalui Kegiatan Bermain Plastisin*". *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pengembangan Pembelajaran*. Vol. 1. No. 4 جامعة الراندي
- Elfriantoro dan Gusman Lesmana. 2022. "*Metodologi Penelitian Pendidikan*". Medan: UMSU Press.
- Fadillah, M. dkk. 2014. "*Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini Menciptakan Pembelajaran Menarik, Kreatif, dan Menyenangkan*". Jakarta: Kencana.
- Fadillah, Muhammad. 2012. "*Desain Pembelajaran PAUD Tinjauan Teoritik dan Praktik*". Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Fauzia, Wulan. 2022. "*Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini*". Sulawesi Tengah: CV. Feniks Muda Sejahtera.
- Fauziyah, Syifa. 2021. "*Monograf Efektivitas E-Learning Berbantuan Edmodo Terhadap Hasil Belajar dan Minat Belajar Siswa*". Jawa Tengah: Lakeisha.

- Harcaniati, dkk. 2021. “*Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Menggunakan Media Gambar*”. *Jurnal Riset Golden Age PAUD UHO*. Vol 4. No. 3
- Harcaniati, dkk. 2021. “*Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Menggunakan Media Gambar*”. *Jurnal Riset Golden Age PAUD UHO*. Vol 4. No. 3.
- Jurniati. 2020. “*Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Media Kartu Abjad Pada Anak Kelompok B Di Tk Tunas Baru Tombang Kecamatan Walenrang Kabupaten Luwu*”. Skripsi. Institut Agama Islam Negeri Palopo.
- Khaatimah, Husnul dan Restu Wibawa. 2017. “*Efektivitas Model Pembelajaran Cooperative Intergrated Reading and Composition Terhadap Hasil Belajar*” *Jurnal Teknologi Pendidikan*. Vol. 2 No. 2.
- Kholifah, Zanik. 2018. “*Pengaruh Bermain Petak Umpet Terhadap Kemampuan Sosial Emosional Anak Kelompok B di Tk Dharma Wanita Persatuan 2 Slamet Kecamatan Tumpang Kabupaten Malang*”. *Prosiding Seminar Nasional*. Vol. 2.
- Kusumawardani, Cindy Tri. 2019. “*Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Media Pop-Up Kelompok B di TK Negeri Pembina Jagoi Babai*”. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Edisi 2.
- Laini, Alif. 2020. *Efektivitas Permainan Petak Umpet Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Di Taman Kanak-Kanak*”. *Jurnal Adzkiya*. Volume 4. No. 1.
- Lubis, Zulkarnain. 2021. “*Statistika Terapan untuk Ilmu-Ilmu Sosial dan Ekonomi*”. Yogyakarta: IKAPI.
- Lufiana. 2022. “*Mengenal Huruf dengan Menyenangkan*”. Jakarta: Elementa Media.
- Marliana, Iin, dkk. 2023. “*Implementasi Mit App Dalam Game Mengenal Huruf Berbasis Android*”. *Jurnal Teknoinfo*. Volume 17. Nomor 1. Januari.
- Mbahdhi, Valentina,, dkk. 2018. “*Pengaruh Permainan Tradisional Petak Umpet Huruf Terhadap Penyesuaian Sosial Anak Usia Sekolah Dasar*”. *Jurnal Of School (JOES)*. Vol. 1. No. 2.
- Mu’ah. 2014. “*Kualitas Layanan Rumah Sakit Terhadap Emosi dan Kepuasan Pasien*”. Sidoarjo: Zifatama Publisher.

- Pagastuti, Ratna dan Siti Farida Hanum. 2017. “*Pengenalan Abjad pada Anak Usia Dini Melalui Media Kartu Huruf*”. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*. Vol. 1. No. 1.
- Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014. *Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini. Standar Isi Tingkat Pencapaian Anak*.
- Pratiwi, Destri Rahma, dkk. 2020. “*Kemampuan mengenal huruf pada anak usia 5-6 Tahun di perumahan guru Kecamatan Kota Bumi Selatan Kabupaten Lampung Utara*”. *Jurnal pendidikan anak*. Vol. 6. No. 2
- Puspitasari, Anggun Citra Dini Dwi, dkk. 2022. “*Pemanfaatan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Huruf Di TK Dian Prataman Jakarta Timur*”. *Jurnal Masyarakat Negeri Rokania*. Vol. 3. Nomor 1. April.
- Rahayu, Rehasiti Dya. 2011. “*Pengaruh Lingkungan Keluarga, Sekolah dan Masyarakat Terhadap Persepsi Gender Mahasiswa Laki-Laki dan Perempuan*”. *Jurnal Transdisiplin Sosiologi, Komunikasi, dan Ekologi Manusia*, Vol. 05. No. 02.
- Rahayuningsih, Sheila Septiana. 2019 “*Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Metode Bermain Dengan Media Kotak Pintar*” *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*. Vol. 9. No. 1.
- Rahim, Wildyanti. 2020. “*Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Vokal Dan Konsonan Melalui Media Kartu Huruf Pada Anak Usia Dini Kelompok KB Puncak Mewatang Kecamatan Bungin Kabupaten Enrekang*”. *Jurnal Al-Athfal*. Vol 3. No. 1.
- Rahmadi. 2011. “*Pengantar Metodologi Penelitian*” Kalimantan Selatan: Antasari Press.
- Retnaningsih, Lina Eka, dkk. 2022. *Trik Jitu Menanamkan Pendidikan Karakter Pada Anak Usia Dini*”. Jawa Timur: Nawa Litera Publishing.
- Rosyadi, Alfiani Athma Putri. 2018. “*Statistika Pendidikan*”. Malang: UMM.
- Rusyd, Daniel. 2020. “*Kompilasi Permainan Rakyat Menggali Nilai-Nilai Budaya Pada Khazanah Foklor Indonesia*”. Abqarie Books.
- Sahab, Ali. 2012. “*Buku Ajar Analisis Kuantitatif Ilmu Politik Dengan SPSS*”. Surabaya: Airlangga University Press.

- Sari, Nesi Ratna, dkk. 2021. *“Analisis Kemampuan Mengenal Huruf Abjad Pada Anak Kelompok A Di TK Bungung Seleupok Banda Aceh”*. Jurnal Ilmiah Mahasiswa. Volume 2. Nomor 1 April
- Sartika, Tika, dkk. 2019. *“Pengaruh Media Puzzle Huruf Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Kelompok A Di Tk Ar-Rahman Kecamatan Sukahening”*. Jurnal Paud Agapedia. Vol. 3. No. 1 Juni
- Simarmata, Nenny Ika Putri, dkk. 2021. *“Metode Penelitian Untuk Perguruan Tinggi”*. Yayasan Kita Menulis.
- Siregar, Rusti Alam. 2019. *“Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Menggunakan Media Kartu Kata Di TK NEGERI Pembina I Kota Jambi Tahun Pelajaran 2016/2017”*. Jurnal Literasiologi. Vol. 2. No. 1.
- Sitorus, Raja Maruli Tua. 2020. *“Pengaruh Komunikasi Antarpribadi Pimpinan Terhadap Motivasi Kerja”*. Surabaya: Scopindo.
- Sudarmanto, Eko, dkk. 2021. *“Desain Penelitian Bisnis: Pendekatan Kuantitatif”*. Yogyakarta: Yayasan Kita Menulis.
- Sugiarto, Eko. 2023. *“Kitab EYD Edisi V Terlengkap Dan Terbaru”*. Yogyakarta: ANDI.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabet.
- Sugiyono. 2016. *“Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif Pendekatan Kualitatif Dan R & D”*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2019. *“Metode Penelitian Kuantitatif”*. Bandung: Alfabeta.
- Sukendra, Komang. 2020. *“Instrumen Penelitian”*. Jawa Timur: Mahameru Press.
- Sumarsono, Rahma Nurwansyah. 2022. *“Permainan Tradisional Nusantara”*. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Sunarto, dkk. 2019. *“Pendidikan Lingkungan dan Budaya Jakarta Kelas 3”*. Jawa Barat: Ganeca Exact.
- Suparno, Paul. 2010. *“Metode Penelitian Pendidikan Fisika (Buku Kuliah Mahasiswa)”*. Yogyakarta: Sanata Dharma University Press.

- Triana, Mega, dkk. 2020. “Pengembangan Media *Big Book* Alfabet Untuk Memfasilitasi Kemampuan Mengenal Huruf Alfabet Anak Usia 4-5 Tahun”. *Jurnal PAUD Agapedia*. Vol. 4. No. 1.
- Wardhono, Agus dan Yuyun Istiana. 2018. “*Prosiding Seminar Nasional: Memaksimalkan Peran Pendidik dalam Membangun Karakter Anak Usia Dini Investasi Bangsa*”. Tuban: FKIP Universitas PGRI Ronggolawe Tuban.
- Wulandari, Hesti dan Edi Purwanta. 2021. “*Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini Di TK Selama Pembelajaran Daring Saat Pandemi Covid-19*”. *Jurnal pendidikan anak usia dini*. Volume 5 Issue 1.



LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN

PENGARUH PERMAINAN PETAK UMPET HURUF TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL HURUF PADA ANAK TK B

Nama Sekolah : TK SBB Dasmara Sukma Aceh Selatan

Kelas : B

Penulis : Nela Wirda

A. Petunjuk

Berikan tanda silang (X) pada nomor yang ada dalam skala penilaian yang sesuai menurut bapak/ibu

B. Penilaian Ditinjau dari Beberapa Aspek

| No. | Aspek yang Diamati | Skala Penilaian |
|----------|--|---|
| I | FORMAT | |
| | 1. Sistem penomoran | 1. Penomorannya tidak jelas 2. Sebagian besar sudah jelas 3. Seluruh penomorannya sudah jelas |
| | 2. Pengaturan tata letak | 1. Letaknya tidak teratur 2. Sebagian besar sudah teratur 3. Seluruhnya sudah teratur |
| | 3. Keseragaman penggunaan jenis ukuran dan huruf | 1. Seluruhnya berbeda-beda 2. Sebagian ada yang sama 3. Seluruhnya sama |
| | 4. Tampilan instrumen | 1. Tidak menarik 2. Hanya beberapa bagian yang menarik 3. Seluruh bagian instrumen terlihat menarik |

| | | |
|------------|--|---|
| II | BAHASA | |
| | 5. Kebenaran tata bahasa | 1. Tidak dapat dipahami 2. Sebagian dapat dipahami 3. Dapat dipahami dengan baik |
| | 6. Kesederhanaan pada struktur kalimat | 1. Tidak sederhana 2. Sebagian besar sederhana 3. Keseluruhannya menggunakan kalimat sederhana |
| | 7. Kejelasan pengisian petunjuk instrumen | 1. Tidak jelas 2. Ada sebagian jelas 3. Seluruhnya jelas |
| | 8. Sifat komunikatif bahasa yang digunakan | 1. Tidak baik 2. Cukup baik 3. Baik |
| III | KONTEN SUBSTANSI | |
| | 9. Kesesuaian antara aspek yang diamati dengan indikator dari variabel yang diteliti | 1. Tidak sesuai 2. Sebagian sesuai 3. Seluruhnya sesuai |
| | 10. Kelengkapan jumlah indikator yang diambil | 1. Tidak lengkap 2. Ada sebagian besar indikator yang diambil 3. Lengkap memuat seluruh indikator |

C. Penilaian Umum

Kesimpulan penilaian secara umum:

- a. Lembar pengamatan ini:
 1. Kurang baik
 2. Cukup baik
 3. Baik

4. Baik sekali
- b. Lembar pengamatan ini:
1. Belum dapat digunakan dan masih memerlukan konsultasi
 2. Dapat digunakan dengan banyak revisi
 3. Dapat digunakan sedikit revisi
 4. Dapat digunakan tanpa revisi

Lingkari nomor/angka sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu

D. Komentari dan Saran

.....

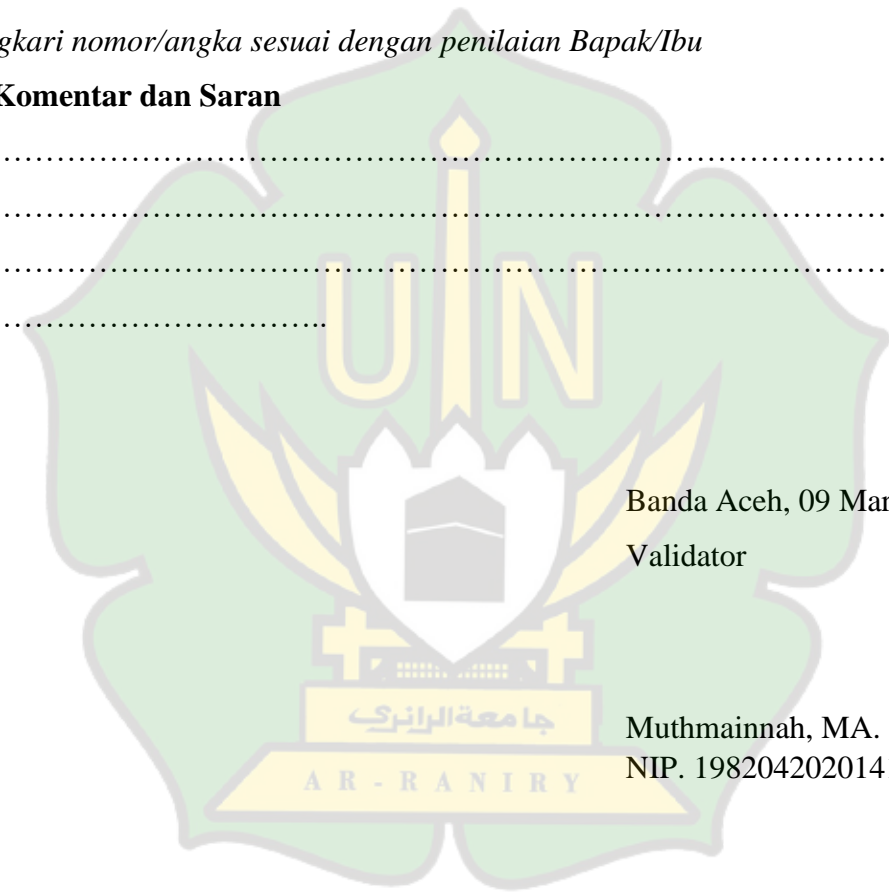
.....

.....

.....

Banda Aceh, 09 Maret 2023
Validator

Muthmainnah, MA.
NIP. 198204202014112001



Lembar Observasi

Pengamatan Permainan Petak Umpet Huruf Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Anak TK B di TK SBB Dasmara Sukma Aceh Selatan

Kelas : B1

Nama Anak :

Hari / Tanggal : Selasa / 02 Mei 2023

Pertemuan : *Pretest*

Berilah tanda (✓) dalam kolom penilaian sesuai dengan keberhasilan anak pada tabel berikut:

Keterangan :

BB (Belum Berkembang) = 1

MB (Mulai Berkembang) = 2

BSH (Berkembang Sesuai Harapan) = 3

BSB (Berkembang Sangat Baik) = 4

| No. | Indikator | Ceklis | Aspek yang diamati | Kriteria |
|-----|--|--------------------------|---|----------|
| 1. | Menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal (6 huruf) | <input type="checkbox"/> | Anak belum mampu menyebutkan simbol huruf dari 1-2 huruf dari 6 huruf | BB |
| | | <input type="checkbox"/> | Anak sudah mulai mampu menyebutkan simbol huruf dari 1-2 huruf dari 6 huruf | MB |
| | | <input type="checkbox"/> | Anak sudah mampu menyebutkan simbol huruf dari seluruh huruf dan | BSH |

| | | | | |
|----|--|--|--|-----|
| | | | menyebutnya dengan lancar | |
| | | | Anak sudah sangat mampu menyebutkan simbol huruf dari seluruh huruf dengan lancar dan mampu memperkenalkan ke temannya | BSB |
| 2. | Mengenal suara huruf awal dari nama-nama benda di sekitarnya (5 kosa kata) | | Anak belum bisa mengenali huruf awal dari nama benda 1-2 kata dari 5 kosa kata | BB |
| | | | Anak sudah mulai bisa mengenali huruf awal dari nama benda 1-2 kata dari 5 kosa kata | MB |
| | | | Anak sudah mampu mengenali huruf awal dari nama benda seluruh kata dan menyebutnya dengan lancar. | BSh |
| | | | Anak sudah sangat mampu mengenal huruf awal dari nama benda seluruh kata dan mampu mengajarkan kepada temannya | BSB |
| 3. | Membaca nama sendiri | | Anak belum mampu mengeja namanya sendiri | BB |
| | | | Anak mulai mampu | MB |

| | | | | |
|----|-------------------------|--|--|-----|
| | | | mengeja dan sudah mengenal beberapa huruf saja pada namanya sendiri | |
| | | | Anak sudah mampu membaca namanya sendiri dengan bantuan guru walaupun masih terbata-bata | BSH |
| | | | Anak sudah sangat mampu membaca namanya sendiri dengan lancar. | BSB |
| 4. | Menuliskan nama sendiri | | Anak belum mampu menuliskan namanya sendiri | BB |
| | | | Anak mulai mampu menuliskan namanya sendiri | MB |
| | | | Anak sudah mampu menuliskan namanya sendiri | BSH |
| | | | Anak sudah sangat mampu menuliskan namanya sendiri | BSB |

Peneliti

Nela Wirda

Aceh Selatan, 02 Mei 2023
Guru Kelas

Kurniawati

Lembar Observasi

Pengamatan Permainan Petak Umpet Huruf Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Anak TK B di TK SBB Dasmara Sukma Aceh Selatan

Kelas : B1

Nama Anak :

Hari / Tanggal : Senin / 08 Mei 2023

Pertemuan : *Posttest*

Berilah tanda (✓) dalam kolom penilaian sesuai dengan keberhasilan anak pada tabel berikut:

Keterangan :

BB (Belum Berkembang) = 1

MB (Mulai Berkembang) = 2

BSH (Berkembang Sesuai Harapan) = 3

BSB (Berkembang Sangat Baik) = 4

| No. | Indikator | Ceklis | Aspek yang diamati | Kriteria |
|-----|---|--------|---|----------|
| 1. | Menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal (6 huruf) | | Anak belum mampu menyebutkan simbol huruf dari 1-2 huruf dari 6 huruf | BB |
| | | | Anak sudah mulai mampu menyebutkan simbol huruf dari 1-2 huruf dari 6 huruf | MB |
| | | | Anak sudah mampu menyebutkan simbol huruf | BSH |

| | | | | |
|----|--|--|--|-----|
| | | | dari seluruh huruf dan menyebutnya dengan lancar | |
| | | | Anak sudah sangat mampu menyebutkan simbol huruf dari seluruh huruf dengan lancar dan mampu memperkenalkan ke temannya | BSB |
| 2. | Mengenal suara huruf awal dari nama-nama benda di sekitarnya (5 kosa kata) | | Anak belum bisa mengenali huruf awal dari nama benda 1-2 kata dari 5 kosa kata | BB |
| | | | Anak sudah mulai bisa mengenali huruf awal dari nama benda 1-2 kata dari 5 kosa kata | MB |
| | | | Anak sudah mampu mengenali huruf awal dari nama benda seluruh kata dan menyebutnya dengan lancar. | BSh |
| | | | Anak sudah sangat mampu mengenal huruf awal dari nama benda seluruh kata dan mampu mengajarkan kepada temannya | BSB |
| 3. | Membaca nama sendiri | | Anak belum mampu mengeja namanya sendiri | BB |

| | | | |
|----|-------------------------|--|-----|
| | | Anak mulai mampu mengeja dan sudah mengenal beberapa huruf saja pada namanya sendiri | MB |
| | | Anak sudah mampu membaca namanya sendiri dengan bantuan guru walaupun masih terbata-bata | BSH |
| | | Anak sudah sangat mampu membaca namanya sendiri dengan lancar. | BSB |
| 3. | Menuliskan nama sendiri | Anak belum mampu menuliskan namanya sendiri | BB |
| | | Anak mulai mampu menuliskan namanya sendiri | MB |
| | | Anak sudah mampu menuliskan namanya sendiri | BSH |
| | | Anak sudah sangat mampu menuliskan namanya sendiri | BSB |

Aceh Selatan, 08 Mei 2023
Guru Kelas

Peneliti

Nela Wirda

Kurniawati

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)**TK SBB DASMARA SUKMA ACEH SELATAN****MODEL KELOMPOK**

| | | |
|-------------------------------|---|--|
| Semester | : | 2 |
| Hari / Tanggal / Bulan /Tahun | : | Selasa / 02 / Mei / 2023 |
| Kelas / Usia | : | B / 5-6 Tahun |
| Tema / Sub Tema | : | Tanaman / Tanaman Buah (Pepaya) |
| Pertemuan | : | <i>Pretest</i> |
| Materi | : | <ol style="list-style-type: none">1. Mengucapkan salam2. Berdoa (doa belajar, doa kedua orang tua, dll)3. Membaca surah pendek (Al-Fatihah, Al-Ikhlash, An-Nas, Al-Fil, Al-Falaq, dll)4. Membaca Hadist (hadist sedekah, hadist kasih sayang, hadist kebersihan, dll)5. Membaca kalimat Tayyibah6. Mengenalkan tanaman buah7. Mengenalkan huruf-huruf abjad8. Membaca dan memperkenalkan huruf awal pada beberapa kata.9. Menulis beberapa huruf dalam satu kata |
| Alat dan sumber belajar | : | Papan tulis, buku tulis, pensil dan penghapus. |
| Kompetensi Dasar (KD) | : | 1.1, 1.2, 2.2, 2.12, 3.3, 3.6, 3.10, 3.12, 4.3, 4.6, 4.10, 4.12 |
| Tujuan | : | <ol style="list-style-type: none">1. Anak terbiasa mengucapkan salam2. Anak terbiasa berdoa sebelum memulai pembelajaran3. Anak terbiasa membaca surah pendek4. Anak terbiasa membaca hadist5. Anak terbiasa membaca kalimat tayyibah |

| | |
|--|--|
| | <p>6. Anak mampu mengenal tanaman buah pepaya</p> <p>7. Anak mampu mengenal huruf-huruf abjad</p> <p>8. Anak mampu membaca dan mengenal huruf huruf awal pada beberapa kata</p> <p>9. Anak mampu menulis beberapa huruf dalam satu kata.</p> |
|--|--|

Langkah-Langkah Kegiatan

| No. | Tahap Pembelajaran | Nama Kegiatan | Kegiatan | Ket. |
|-----|---------------------------|-----------------------------------|--|----------|
| 1. | Persiapan | | Pendidik menyiapkan lingkungan belajar anak | |
| 2. | Kegiatan Awal 40 Menit | | Penyambutan pagi dan penenangan anak | Transisi |
| | | Kegiatan berkumpul dalam kelompok | <p>1. Salam dan menanyakan kabar</p> <p>2. SOP berdoa (doa sebelum belajar, doa kedua orang tua, dll)</p> <p>3. Mengulang surah surah pendek (Al-Fatihah, Al-Ikhlash, An-Nas, Al-Fil, Al-Falaq)</p> <p>4. Menggunakan kata: Alhamdulillah, Allahu Akbar, Subhanallah dan Astaqfirullah.</p> <p>5. Mengenal kegiatan hari ini</p> | |

| | | | | |
|----|-------------------------|--|---|--|
| 3. | Kegiatan Inti 45 Menit | | <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menjelaskan tentang tema hari ini 2. Guru menulis atau memperlihatkan huruf-huruf abjad 3. Guru menjelaskan huruf-huruf abjad dan membedakan huruf 4. Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk menyebutkan huruf-huruf tersebut 5. Guru menulis beberapa kata dan memberikan kesempatan kepada anak untuk menyebutkan huruf awal pada kata tersebut yang ditulis di papan tulis 6. Guru menyuruh anak untuk menulis dan membacakan namanya sendiri | |
| 4. | Kegiatan Akhir 40 Menit | | <p>Recalling:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Merapikan mainan 2. Diskusi perasaan selama bermain 3. Menceritakan perasaan selama bermain 4. Menanyakan tema hari ini kepada anak 5. Berdoa setelah belajar dan bersholawat 6. Salam penutup. | |

Guru Kelas

Mengetahui,
Peneliti

Kurniawati

Nela Wirda



RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

TK SBB DASMARA SUKMA ACEH SELATAN

MODEL KELOMPOK

| | | |
|-------------------------------|---|---|
| Semester | : | 2 |
| Hari / Tanggal / Bulan /Tahun | : | Kamis/ 04 / Mei / 2023 |
| Kelas / Usia | : | B / 5-6 Tahun |
| Tema / Sub Tema | : | Tanaman / Tanaman Buah (Pepaya) |
| Pertemuan | : | <i>Treatment 1</i> |
| Materi | : | <ol style="list-style-type: none">1. Mengucapkan salam2. Berdoa (doa belajar, doa kedua orang tua, dll)3. Membaca surah pendek (Al-Fatihah, Al-Ikhlash, An-Nas, Al-Fil, Al-Falaq, dll)4. Membaca Hadist (hadist sedekah, hadist kasih sayang, hadist kebersihan, dll)5. Membaca kalimat Tayyibah6. Mengenalkan tanaman Buah7. Mengenalkan huruf-huruf abjad8. Membaca dan memperkenalkan huruf awal pada beberapa kata9. Menulis beberapa huruf dalam satu kata |
| Alat dan sumber belajar | : | Papan tulis dan kertas abjad |

| | | |
|-----------------------|---|---|
| Kompetensi Dasar (KD) | : | 1.1, 1.2, 2.2, 2.12, 3.6, 3.3, 3.10, 3.12, 4.3, 4.6, 4.10, 4.12 |
| Tujuan | : | <ol style="list-style-type: none"> 1. Anak terbiasa mengucapkan salam 2. Anak terbiasa berdoa sebelum memulai pembelajaran 3. Anak terbiasa membaca surah pendek 4. Anak terbiasa membaca hadist 5. Anak terbiasa membaca kalimat tayyibah 6. Anak mampu mengenal tanaman buah pepaya 7. Anak mampu mengenal huruf-huruf abjad 8. Anak mampu membaca dan mengenal huruf awal dalam beberapa kata 9. Anak mampu menulis beberapa huruf dalam satu kata. |

Langkah-Langkah Kegiatan

| No. | Tahap Pembelajaran | Nama Kegiatan | Kegiatan | Ket. |
|-----|---------------------------|---------------|---|----------|
| 1. | Persiapan | | Pendidik menyiapkan lingkungan belajar anak | |
| 2. | Kegiatan Awal 40 Menit | | Penyambutan anak dan kegiatan penenangan | Transisi |

| | | | | |
|----|------------------------|-----------------------------------|---|--|
| | | | | |
| | | Kegiatan berkumpul dalam kelompok | <ol style="list-style-type: none"> 1. Salam dan menanyakan kabar 2. SOP berdoa (doa sebelum belajar, doa kedua orang tua, dll) 3. Mengulang surah surah pendek (Al-Fatihah, Al-Ikhlash, An-Nas, Al-Fil, Al-Falaq) 4. Menggunakan kata: Alhamdulillah, Allahu Akbar, Subhanallah dan Astaqfirullah. 5. Mengenal kegiatan hari ini | |
| 3. | Kegiatan Inti 45 Menit | | <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menjelaskan tentang tema hari ini 2. Guru memperkenalkan permainan petak umpet huruf | |

| | | | | |
|--|--|--|--|--|
| | | | <p>3. Guru menjelaskan aturan dalam permainan petak umpet huruf</p> <p>4. Guru membagikan kelompok satu kelompok terdiri dari 5-6 kelompok.</p> <p>5. Satu kelompok menyembunyikan huruf dan satunya lagi huruf tersebut yang disembunyikan kawannya</p> <p>6. Sebelum permainan dimulai terlebih dahulu dua kelompok melakukan hompimpa, kelompok yang menang dalam hompimpa akan menyembunyikan huruf sedangkan yang kalah akan mencari tau huruf atau menebak</p> | |
|--|--|--|--|--|

| | | | | |
|--|--|--|---|--|
| | | | <p>huruf</p> <p>7. Guru menyiapkan misalnya pada kata “kucing”</p> <p>8. Setelah guru menyiapkan huruf dan kata. Kemudian menulisnya di papan tulis misalnya seperti kata “kucing” dan ditulis dengan lengkap.</p> <p>9. Setelah itu kelompok yang menyembunyikan maju ke depan.</p> <p>10. Guru memberikan huruf-huruf untuk perorang kepada kelompok yang menyembunyikan huruf</p> <p>11. Kelompok yang menang dalam hompimpa ini mengambil huruf misalnya huruf pada</p> | |
|--|--|--|---|--|

| | | | | |
|--|--|--|--|--|
| | | | <p>kata “kucing” dan berdiri secara acak atau tidak sesuai dengan kata tersebut.</p> <p>12.Guru menghapus beberapa huruf pada kata misalnya kata “kucing” agar kata tersebut tidak lagi sempurna.</p> <p>13.Kelompok pemegang huruf harus menyembunyikan huruf yang dihapus dan memperlihatkan yang tidak dihapus.</p> <p>14.Kelompok yang menebak huruf harus menebak huruf yang hilang dan menyusun huruf pada kata yang diminta</p> <p>15.Jika kelompok yang mencari tau huruf berhasil menebak</p> | |
|--|--|--|--|--|

| | | | | |
|----|----------------------------|--|--|--|
| | | | <p>dengan benar dan bisa menyebutkan huruf yang ditebak dengan benar. Maka kelompok menyembunyikan huruf pula yang menjadi pemain untuk mencari tau huruf.</p> <p>16. Begitupun seterusnya sampai permainan selesai.</p> | |
| 4. | Kegiatan Akhir 40 Menit | | <p>Recalling :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Merapikan mainan 2. Diskusi perasaan selama bermain 3. Menceritakan perasaan selama bermain 4. Menanyakan tema hari ini kepada anak 5. Berdoa setelah belajar dan bersholawat 6. Salam penutup. | |

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)**TK SBB DASMARA SUKMA ACEH SELATAN****MODEL KELOMPOK**

| | | |
|-------------------------------|---|--|
| Semester | : | 2 |
| Hari / Tanggal / Bulan /Tahun | : | Jumat / 05 / Mei / 2023 |
| Kelas / Usia | : | B / 5-6 Tahun |
| Tema / Sub Tema | : | Tanaman / Tanaman Buah (Pepaya) |
| Pertemuan | : | <i>Treatment 2</i> |
| Materi | : | <p>10. Mengucapkan salam</p> <p>11. Berdoa (doa belajar, doa kedua orang tua, dll)</p> <p>12. Membaca surah pendek (Al-Fatihah, Al-Ikhlâs, An-Nas, Al-Fil, Al-Falaq, dll)</p> <p>13. Membaca Hadist (hadist sedekah, hadist kasih sayang, hadist kebersihan, dll)</p> <p>14. Membaca kalimat Tayyibah</p> <p>15. Mengenalkan tanaman Buah</p> <p>16. Mengenalkan huruf-huruf abjad</p> <p>17. Membaca dan memperkenalkan huruf awal pada beberapa kata</p> <p>18. Menulis beberapa huruf dalam satu kata</p> |

| | | |
|-------------------------|---|---|
| Alat dan sumber belajar | : | Papan tulis dan kertas abjad |
| Kompetensi Dasar (KD) | : | 1.1, 1.2, 2.2, 2.12, 3.6, 3.3, 3.10, 3.12, 4.3, 4.6, 4.10, 4.12 |
| Tujuan | : | <p>10. Anak terbiasa mengucapkan salam</p> <p>11. Anak terbiasa berdoa sebelum memulai pembelajaran</p> <p>12. Anak terbiasa membaca surah pendek</p> <p>13. Anak terbiasa membaca hadist</p> <p>14. Anak terbiasa membaca kalimat tayyibah</p> <p>15. Anak mampu mengenal tanaman buah pepaya</p> <p>16. Anak mampu mengenal huruf-huruf abjad</p> <p>17. Anak mampu membaca dan mengenal huruf huruf awal dalam beberapa kata</p> <p>18. Anak mampu menulis beberapa huruf dalam satu kata.</p> |

Langkah-Langkah Kegiatan

| No. | Tahap Pembelajaran | Nama Kegiatan | Kegiatan | Ket. |
|-----|--------------------|---------------|---|------|
| 1. | Persiapan | | Pendidik menyiapkan lingkungan belajar anak | |

| | | | | |
|----|---------------------------|--|--|----------|
| 2. | Kegiatan Awal 40 Menit | | Penyambutan anak dan kegiatan penenangan | Transisi |
| 3. | Kegiatan Inti 45 Menit | | <p>6. Salam dan menanyakan kabar</p> <p>7. SOP berdoa (doa sebelum belajar, doa kedua orang tua, dll)</p> <p>8. Mengulang surah surah pendek (Al-Fatihah, Al-Ikhlas, An-Nas, Al-Fil, Al-Falaq)</p> <p>9. Menggunakan kata: Alhamdulillah, Allahu Akbar, Subhanallah dan Astaqfirullah.</p> <p>10. Mengenal kegiatan hari ini</p> <p>17. Guru menjelaskan tentang tema hari ini</p> <p>18. Guru</p> | |

| | | | | |
|--|--|--|--|--|
| | | | <p>memperkenalkan permainan petak umpet huruf</p> <p>19. Guru menjelaskan aturan dalam permainan petak umpet huruf</p> <p>20. Guru membagikan kelompok satu kelompok terdiri dari 5-6 kelompok.</p> <p>21. Satu kelompok menyembunyikan huruf dan satunya lagi huruf tersebut yang disembunyikan kawannya</p> <p>22. Sebelum permainan dimulai terlebih dahulu dua kelompok melakukan hompimpa, kelompok yang menang dalam hompimpa akan</p> | |
|--|--|--|--|--|

| | | | | |
|--|--|--|--|--|
| | | | <p>menyembunyikan huruf sedangkan yang kalahakan mencari tau huruf atau menebak huruf</p> <p>23. Guru menyiapkan misalnya pada kata “kucing”</p> <p>24. Setelah guru menyiapkan huruf dan kata. Kemudian menulisnya di papan tulis misalnya seperti kata “kucing” dan ditulis dengan lengkap.</p> <p>25. Setelah itu kelompok yang menyembunyikan maju ke depan.</p> <p>26. Guru memberikan huruf-huruf untuk perorang kepada kelompok yang menyembunyikan huruf</p> | |
|--|--|--|--|--|

| | | | | |
|--|--|--|--|--|
| | | | <p>27. Kelompok yang menang dalam hompimpa ini mengambil huruf misalnya huruf pada kata “kucing” dan berdiri secara acak atau tidak sesuai dengan kata tersebut.</p> <p>28. Guru menghapus beberapa huruf pada kata misalnya kata “kucing” agar kata tersebut tidak lagi sempurna.</p> <p>29. Kelompok pemegang huruf harus menyembunyikan huruf yang dihapus dan memperlihatkan yang tidak dihapus.</p> <p>30. Kelompok yang menebak huruf harus menebak huruf yang hilang dan menyusun</p> | |
|--|--|--|--|--|

| | | | | |
|----|----------------------------|--|--|--|
| | | | <p>huruf pada kata yang diminta</p> <p>31. Jika kelompok yang mencari tau huruf berhasil menebak dengan benar dan bisa menyebutkan huruf yang ditebak dengan benar. Maka kelompok menyembunyikan huruf pula yang menjadi pemain untuk mencari tau huruf.</p> <p>32. Begitupun seterusnya sampai permainan selesai.</p> | |
| 4. | Kegiatan Akhir 40 Menit | | <p>Recalling :</p> <p>7. Merapikan mainan</p> <p>8. Diskusi perasaan selama bermain</p> <p>9. Menceritakan perasaan selama bermain</p> <p>10. Menanyakan tema hari ini kepada anak</p> | |

| | | | | |
|--|--|--|---|--|
| | | | 11. Berdoa setelah belajar dan bersholawat 12. Salam penutup. | |
|--|--|--|---|--|

Guru Kelas Mengetahui,
Peneliti

Kurniawati Nela Wirda

**RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
TK SBB DASMARA SUKMA ACEH SELATAN
MODEL KELOMPOK**

| | | |
|--------------------------------|---|---|
| Semester | : | 2 |
| Hari / Tanggal / Bulan / Tahun | : | Senin / 08 / Mei / 2023 |
| Kelas / Usia | : | B / 5-6 Tahun |
| Tema / Sub Tema | : | Tanaman / Tanaman Buah (Jambu) |
| Pertemuan | : | <i>Posttest</i> |
| Materi | : | <ol style="list-style-type: none"> 1. Mengucapkan salam 2. Berdoa (doa belajar, doa kedua orang tua, dll) 3. Membaca surah pendek (Al-Fatihah, Al-Ikhlash, An-Nas, Al-Fil, Al-Falaq, dll) 4. Membaca Hadist (hadist sedekah, hadist kasih sayang, hadist kebersihan, dll) 5. Membaca kalimat Tayyibah 6. Mengenalkan tanaman buah |

| | | |
|-------------------------|---|--|
| | | <ul style="list-style-type: none"> 7. Mengenalkan huruf-huruf abjad 8. Membaca dan memperkenalkan huruf awal pada beberapa kata 9. Menulis beberapa huruf dalam satu kata |
| Alat dan sumber belajar | : | Papan tulis, buku tulis, pensil dan penghapus. |
| Kompetensi Dasar (KD) | : | 1.1, 1.2, 2.2, 2.12, 3.6, 3.3, 3.10, 3.12, 4.3, 4.6, 4.10, 4.12 |
| Tujuan | : | <ul style="list-style-type: none"> 1. Anak terbiasa mengucapkan salam 2. Anak terbiasa berdoa sebelum memulai pembelajaran 3. Anak terbiasa membaca surah pendek 4. Anak terbiasa membaca hadist 5. Anak terbiasa membaca kalimat tayyibah 6. Anak mampu mengenal tanaman buah pepaya 7. Anak mampu mengenal huruf-huruf abjad 8. Anak mampu membaca dan mengenal huruf awal pada beberapa kata 9. Anak mampu menulis beberapa huruf dalam satu kata. |

Langkah-Langkah Kegiatan

| No. | Tahap Pembelajaran | Nama Kegiatan | Kegiatan | Ket. |
|-----|--------------------|---------------|--------------------------------|------|
| 1. | Persiapan | | Pendidik menyiapkan lingkungan | |

| | | | | |
|----|---------------------------|-----------------------------------|--|----------|
| | | | belajar anak | |
| 2. | Kegiatan Awal 40 Menit | | Penjemputan pagi dan penenangan anak | Transisi |
| | | Kegiatan berkumpul dalam kelompok | <ol style="list-style-type: none"> 1. Salam dan menanyakan kabar 2. SOP berdoa (doa sebelum belajar, doa kedua orang tua, dll) 3. Mengulang surah surah pendek (Al-Fatihah, Al-Ikhlash, An-Nas, Al-Fil, Al-Falaq) 4. Menggunakan kata: Alhamdulillah, Allahu Akbar, Subhanallah dan Astaqfirullah. 5. Mengenal kegiatan hari ini | |
| 3. | Kegiatan Inti 45 Menit | | <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menjelaskan tentang tema hari ini 2. Guru menulis atau memperlihatkan huruf-huruf abjad 3. Guru menjelaskan huruf-huruf abjad dan membedakan huruf 4. Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk menyebutkan huruf-huruf tersebut 5. Guru menulis beberapa kata dan memberikan kesempatan kepada anak untuk menyebutkan huruf awal pada kata tersebut seperti huruf awal pada kata yang ditulis di papan tulis | |

| | | | | |
|----|-------------------------|--|---|--|
| | | | 6. Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk menulis serta membacakan namanya sendiri. | |
| 4. | Kegiatan Akhir 40 Menit | | <p>Recalling:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Merapikan mainan 2. Diskusi perasaan selama bermain 3. Menceritakan perasaan selama bermain 4. Menanyakan tema hari ini kepada anak 5. Berdoa setelah belajar dan bersholawat 6. Salam penutup. | |

Guru Kelas

Kurniawati

Mengetahui,
Peneliti

Nela Wirda



NAMA BUAH YANG DIGUNAKAN DI PENELITIAN

Pretest

1. Jambu
2. Melon
3. Sirsak
4. Semangka
5. Duku

Treatment

1. Pepaya
2. Kurma
3. Jeruk
4. Delima
5. Durian
6. Salak
7. Tomat
8. Mangga
9. Kelapa
10. Nanas

Posttest

1. Anggur
2. Nangka
3. Pisang
4. Langsung
5. Manggis



TABEL UJI NORMALITAS

Case Processing Summary

| | Cases | | | | | |
|----------|-------|---------|---------|---------|-------|---------|
| | Valid | | Missing | | Total | |
| | N | Percent | N | Percent | N | Percent |
| pretest | 11 | 100.0% | 0 | 0.0% | 11 | 100.0% |
| posttest | 11 | 100.0% | 0 | 0.0% | 11 | 100.0% |

Descriptives

| | | Statistic | Std. Error | |
|----------------------------------|----------------------------------|-------------|------------|--------|
| pretest | Mean | 9.0909 | .36815 | |
| | 95% Confidence Interval for Mean | Lower Bound | 8.2706 | |
| | | Upper Bound | 9.9112 | |
| | 5% Trimmed Mean | 8.9899 | | |
| | Median | 9.0000 | | |
| | Variance | 1.491 | | |
| | Std. Deviation | 1.22103 | | |
| | Minimum | 8.00 | | |
| | Maximum | 12.00 | | |
| | Range | 4.00 | | |
| | Interquartile Range | 2.00 | | |
| | Skewness | 1.405 | .661 | |
| | Kurtosis | 2.320 | 1.279 | |
| | posttest | Mean | 13.7273 | .48787 |
| 95% Confidence Interval for Mean | | Lower Bound | 12.6402 | |
| | | Upper Bound | 14.8143 | |
| 5% Trimmed Mean | | 13.6970 | | |
| Median | | 13.0000 | | |
| Variance | | 2.618 | | |
| Std. Deviation | | 1.61808 | | |
| Minimum | | 12.00 | | |
| Maximum | | 16.00 | | |
| Range | | 4.00 | | |
| Interquartile Range | | 4.00 | | |
| Skewness | | .538 | .661 | |
| Kurtosis | | -1.289 | 1.279 | |

Tests of Normality

| | Kolmogorov-Smirnov ^a | | | Shapiro-Wilk | | |
|----------|---------------------------------|----|------|--------------|----|------|
| | Statistic | Df | Sig. | Statistic | df | Sig. |
| pretest | .257 | 11 | .041 | .821 | 11 | .018 |
| posttest | .219 | 11 | .147 | .838 | 11 | .029 |

a. Lilliefors Significance Correction



TABEL UJI HIPOTESIS

Paired Samples Statistics

| | Mean | N | Std. Deviation | Std. Error Mean |
|----------------|---------|----|----------------|-----------------|
| Pair 1 pretest | 9.0909 | 11 | 1.22103 | .36815 |
| posttest | 13.7273 | 11 | 1.61808 | .48787 |

Paired Samples Correlations

| | N | Correlation | Sig. |
|---------------------------|----|-------------|------|
| Pair 1 pretest & posttest | 11 | .520 | .101 |

Paired Samples Test

| | Paired Differences | | | | | t | df | Sig. (2-tailed) |
|---------------------------|--------------------|----------------|-----------------|---|----------|---------|----|-----------------|
| | Mean | Std. Deviation | Std. Error Mean | 95% Confidence Interval of the Difference | | | | |
| | | | | Lower | Upper | | | |
| Pair 1 pretest - posttest | -4.63636 | 1.43337 | .43218 | -5.59931 | -3.67341 | -10.728 | 10 | .000 |

جامعة الرانري

AR-RANIRY

DOKUMENTASI PENELITIAN

Pretest

Kegiatan mengenalkan abjad kepada anak



Kegiatan mengenal huruf awal dari sebuah kata



Kegiatan menuliskan nama sendiri



Kegiatan membaca namanya sendiri



Posttest

Kegiatan mengenalkan huruf abjad



Kegiatan mengenal huruf awal



Kegiatan menuliskan nama sendiri



Kegiatan membaca namanya sendiri



Treatment





DAFTAR RIWAYAT HIDUP PENULIS

A. Identitas Diri

Nama : Nela Wirda
Tempat/Tanggal Lahir : Blang Bladeh / 02 Mei 2001
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Alamat : Lr. Krh, Rukoh, Syiah Kuala, Banda Aceh
Pekerjaan/NIM : Mahasiswa / 180210033

B. Identitas Orang Tua

Nama Ayah : Idram NA
Nama Ibu : Jasniah (Almrh)
Pekerjaan Ayah : Petani
Pekerjaan Ibu : -
Alamat Orang Tua : Desa Blang Bladeh, Kec. Meukek
Kab. Aceh Selatan

C. Riwayat Pendidikan

SD/MI : Min Blang Bladeh
SMP/MTs : MTs Muhammadiyah Meukek
SMA/MA : SMA Negeri 1 Meukek

