

**PENGARUH PERMAINAN DETEKTIF HURUF UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN KEAKSARAAN AWAL
ANAK USIA 5-6 TAHUN DI RA DARUL HIKMAH
KAB. ACEH BESAR**

SKRIPSI

Diajukan Oleh:

MOULIATI

NIM. 160210002

**Mahasiswi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI UIN AR-RANIRY
DARUSSALAM-BANDA ACEH
2022 M/1443 H**

**PENGARUH PERMAINAN DETEKTIF HURUF UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN KEAKSARAAN AWAL
ANAK USIA 5-6 TAHUN DI RA DARUL HIKMAH
KAB. ACEH BESAR**

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

Mouliati

NIM. 160210002

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



Pembimbing I,

Dr. Heliati Fajriah, MA
NIP.197305152005012006

Pembimbing II,

Hijriati, M. Pd. I
NIP.199107132019032013

**PENGARUH PERMAINAN DETEKTIF HURUF UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN KEAKSARAAN AWAL
ANAK USIA 5-6 TAHUN DI RA DARUL HIKMAH
KAB. ACEH BESAR**

SKRIPSI

Telah Diuji oleh 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, 27 Juli 2022 M
28 Dzullijah 1443 H

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua,



Dr. Heliati Fajriah, MA
NIP.197305152005012006

Sekretaris,



Rameilia Poetri, S. Pd

Penguji I,



Hijriati, M.Pd.I
NIP.199107132019032013

Penguji II,



Faizatul Faridy, M.Pd
NIP. 199011252019032019

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan keguruan UIN Ar-Raniry
Darussalam, Banda Aceh



Dr. Muslim Razali, S.H.,M.Ag
NIP. 195903091989031001

SUARAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Mouliati
NIM : 160210002
Prodi : Pendidikan Islam AnakUsia Dini
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Judul Skripsi : Pengaruh Permainan Detektif Huruf untuk Meningkatkan Kemampuan Keaksaraan Awal Anak Usia 5-6 Tahun di RA Darul Hikmah Kab. Aceh Besar

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 orang lain.
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya.
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data.
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggung jawab atas karya ini.

Bila dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dipertanggungjawabkan 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.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Banda Aceh, 24 Mei 2022
Yang Menyatakan,



Mouliati
(160210002)



SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIASI SKRIPSI

Nomor : B- 1543 /Un.08/Kp.PIAUD/06 /2022

Bismillahirrahmanirrahim

Assalammu'alaikum wr.wb

Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK) UIN Ar-Raniry Banda Aceh, dengan ini menyatakan bawah **Skripsi** dari saudara/i :

Nama : Mouliati
Nim : 160210002
Pembimbing 1 : Dr. Heliati Fajriah, MA
Pembimbing 2 : Hijriati, M.Pd.I
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/ PIAUD
Judul Skripsi : Pengaruh Permainan Detektif Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Keaksaraan Awal Usia 5-6 Tahun di RA Darul Hikmah Kab. Aceh Besar

Telah melakukan cek plagiasi menggunakan Turnitin dengan hasil kemiripan (*Similarity*) sebesar 27%
Demikianlah surat keterangan ini kami buat dengan sebenarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya

Wassalammu'alaikum wr.wb

Mengetahui
Ketua Prodi PIAUD


Dra. Jamaliah Hasballah, MA
NIP. 196010061992032001

Banda Aceh, 28 Juni 2022
Petugas Layanan Cek Plagiasi


Lina Amelia, M.Pd
NIP. 198509072020122010

ABSTRAK

Nama : Mouliati
NIM : 1602010002
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan/ PIAUD
Judul Skripsi : Pengaruh Permainan Detektif Huruf untuk Meningkatkan Kemampuan Keaksaraan Awal Anak Usia 5-6 Tahun di RA Darul Hikmah Kab. Aceh Besar
Tanggal Sidang : 27 Juli 2022
Tebal Skripsi : 116 Halaman
Pembimbing 1 : Dr. Heliati Fajriah, MA
Pembimbing 2 : Hijriati, M.Pd.I
Kata Kunci : Permainan Detektif Huruf, Keaksaraan Awal

Berdasarkan observasi awal di RA Darul Hikmah Kab. Aceh Besar terlihat bahwa keaksaraan awal masih kurang dikarenakan sebagian dari anak belum mampu mengucapkan huruf atau simbol baik secara acak atau berurut-urutan. Masih ada sebagian dari anak dalam pengucapan huruf atau kata yang salah atau pengenalan huruf vokal dan konsonan anak juga masih rendah dan sulit membedakan bentuk, menemukan huruf dan memahami huruf. Media yang digunakan dalam pembelajaran hanya berfokus pada papan tulis. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah permainan detektif huruf berpengaruh dalam meningkatkan kemampuan keaksaraan awal anak usia 5-6 tahun di RA Darul Hikmah Kabupaten Aceh Besar. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh permainan detektif huruf untuk meningkatkan kemampuan keaksaraan awal anak usia 5-6 tahun di RA Darul Hikmah Kabupaten Aceh Besar. Metode penelitian yang digunakan adalah *Pre-eksperimental Design* dengan pendekatan kuantitatif yaitu *One Group Pre-test and Post-test Design*. Teknik analisis data digunakan adalah teknik uji normalitas, uji t dan uji hipotesis. Hasil dari penelitian menunjukkan data *pre-test* diperoleh nilai rata-rata 43% dalam kategori Mulai Berkembang (MB) dan *post-test* diperoleh nilai rata-rata 77,2 % dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Hasil pengujian hipotesis uji-t yaitu t_{hitung} lebih besar dari pada t_{tabel} berarti $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $25,47 > 1,69$. Dengan demikian, maka H_a diterima dan H_o ditolak. Hal ini dapat disimpulkan bahwa H_a berbunyi pengaruh permainan detektif huruf berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan keaksaraan awal usia 5-6 tahun di RA Darul Hikmah Kab. Aceh Besar.

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur Penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya. Sholawat dan beri salam semoga tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW serta Para Sahabatnya. sehingga Penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan judul **“Pengaruh Permainan Detektif Huruf untuk Meningkatkan Kemampuan Keaksaraan Awal Usia 5-6 Tahun di RA Darul Hikmah Kab. Aceh Besar”**. Skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana strata satu (S1) pada Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD), Fakultas Tarbiyah dan Keguruan di Universitas Islam Negeri Ar-Raniry.

Pada kesempatan kali ini Penulis menyampaikan terima kasih yang tak terhingga atas ketulusan dalam membimbing Penulis sehingga dapat menyelesaikan Penulisan Karya Tulis ini. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini perkenankanlah Penulis menyampaikan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Ibu Heliati Fajriah, MA selaku Pembimbing Pertama dan kepada Ibu Hijriati M.Pd.I selaku Pembimbing Kedua yang telah banyak membantu dan memberikan bimbingan, nasehat, doa dan arahan kepada Penulis sehingga ini dapat terselesaikan Skripsi ini dengan baik.
2. Ibu Dra. Aisyah Idris M.Ag, selaku Penasehat Akademik yang telah memberikan motivasi sehingga Skripsi ini dapat terselesaikan.

3. Ibu Dra. Jamaliah Hasballah, MA selaku Ketua Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini dan kepada seluruh Dosen dan Staf Pendidikan Islam Anak Usia Dini.
4. Bapak Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh beserta Stafnya yang telah membantu Penulis.
5. Ibu Masyitah S.Pd.I selaku Kepala Sekolah RA Darul Hikmah Kab. Aceh Besar dan Ibu Mardhatillah S.Pd.I selaku Guru kelompok B serta Guru lainnya yang telah banyak membantu Peneliti dan memberi izin kepada Penulis untuk mengadakan penelitian dalam rangka penyelesaian Skripsi ini.
6. Para Pustakawan yang telah banyak membantu Penulis untuk meminjamkan buku dalam menyelesaikan Skripsi ini.

Akhir kata Penulis mengharapkan semoga karya tulis ini dapat menjadi salah satu sumber informasi bagi yang membacanya. Tak ada yang sempurna, demikian juga Karya Tulis ini, oleh karena itu kekurangan pada Skripsi ini dapat diperbaiki dimasa yang akan datang.

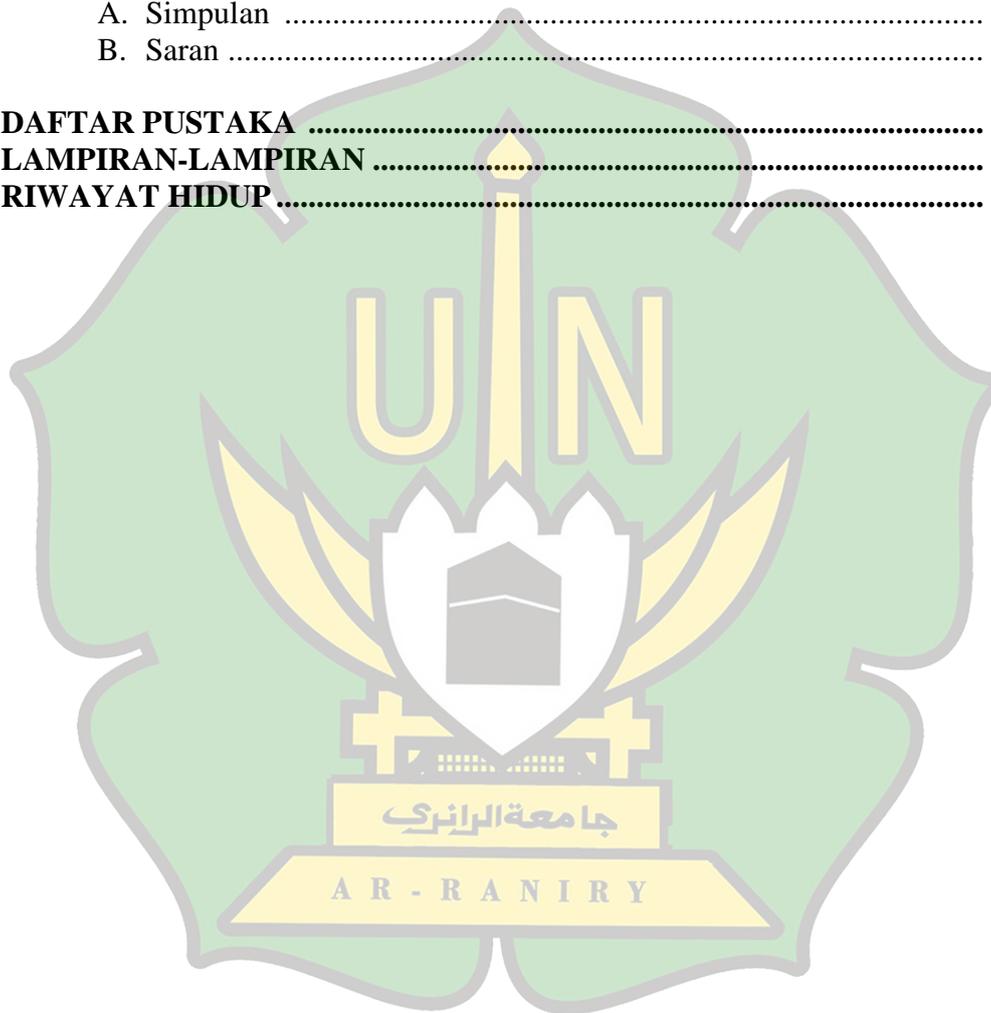
Banda Aceh, 5 April 2022
Penulis,

Mouliati

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG	
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Hipotesis Penelitian	7
E. Manfaat Penelitian	7
F. Penelitian Relavan	8
G. Definisi Operasional.....	13
BAB II PEMBAHASAN	
A. Permainan Detektif Huruf	14
1. Definisi Permainan Detektif Huruf	14
2. Manfaat Permainan Detektif Huruf	16
3. Langkah-Langkah Permainan Detektif Huruf	16
B. Keaksaraan Awal	18
1. Kemampuan Keaksaraan Awal	18
2. Tujuan Keaksaraan Awal	22
3. Upaya-Upaya Peningkatan Kemampuan Keaksaraan Awal Anak Usia 5-6 Tahun	22
4. Indikator Tingkat Pencapaian Kemampuan Keaksaraan Awal Usia 5-6 Tahun	23
C. Permainan Detektif Huruf Terhadap Perkembangan Keaksaraan Awal AUD	23
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Rancangan Penelitian	26
B. Tempat dan Waktu Penelitian	27
C. Populasi dan Sampel	28
D. Instrumen Penelitian	29
E. Teknik Pengumpulan Data	32
F. Teknik Analisis Data	33

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deksripsi Lokasi Penelitian	38
B. Pelaksanaan Penelitian	40
C. Deksripsi Hasil Penelitian	41
D. Pengolahan dan Analisis Data	42
E. Pembahasan.....	52
 BAB V PENUTUP	
A. Simpulan	55
B. Saran	55
 DAFTAR PUSTAKA	57
LAMPIRAN-LAMPIRAN	61
RIWAYAT HIDUP.....	109



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak	23
Tabel 3.1	Desain Penelitian <i>One Group Pretest-Posttest Design</i>	27
Tabel 3.2	Kategori Keberhasilan Anak	30
Tabel 3.3	Kisi-Kisi Instrumen Penelitian	30
Tabel 3.4	Rubrik Penilaian Indikator Pencapaian Keaksaraan Awal	30
Tabel 4.1	Daftar Sarana dan Prasarana Sekolah.....	39
Tabel 4.2	Daftar Keadaan Alat Permainan Outdoor	39
Tabel 4.3	Daftar Pendidik dan Tenaga Kependidikan	39
Tabel 4.4	Daftar Keadaan Nama Guru	39
Tabel 4.5	Daftar Keadaan Murid	40
Tabel 4.6	Daftar Jadwal Penelitian	40
Tabel 4.7	Daftar Nilai <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Anak Pada Kelas Eksperimen	41
Tabrl 4.8	Daftar Nilai Distribusi Frekuensi <i>Pre Test</i>	43
Tabel 4.9	Daftar Nilai Uji Normalitas <i>Pre-Test</i>	44
Tabel 4.10	Daftar Nilai Distribusi Frekuensi <i>Post-Test</i>	47
Tabel 4.11	Daftar Nilai Uji Normalitas <i>Post-Test</i>	48
Tabel 4.12	Daftar Nilai Uji- T	50



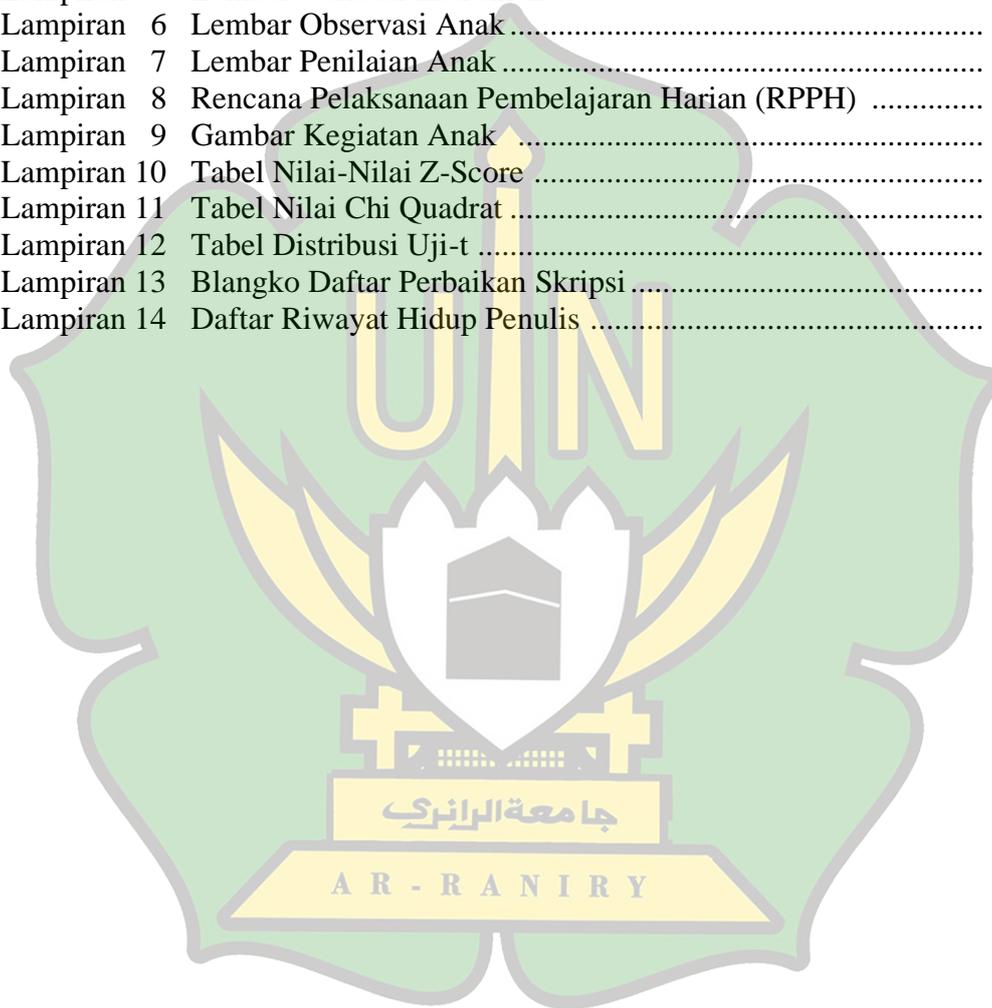
DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 4.1 Hasil Nilai <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Anak Kelas B	42
Gambar 4.2 Keseluruhan nilai rata-rata <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	53



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Surat Keputusan Skripsi Pembimbing	61
Lampiran 2	Surat Izin Melakukan Penelitian dari Fakultas dan Keguruan	62
Lampiran 3	Surat Izin Penelitian dari RA Darul Hikmah Kab. Aceh Besar	63
Lampiran 5	Surat Validasi Instrumen	64
Lampiran 7	Lembar Validasi Instrumen	65
Lampiran 6	Lembar Observasi Anak	68
Lampiran 7	Lembar Penilaian Anak	71
Lampiran 8	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)	75
Lampiran 9	Gambar Kegiatan Anak	101
Lampiran 10	Tabel Nilai-Nilai Z-Score	105
Lampiran 11	Tabel Nilai Chi Kuadrat	106
Lampiran 12	Tabel Distribusi Uji-t	107
Lampiran 13	Blangko Daftar Perbaikan Skripsi	108
Lampiran 14	Daftar Riwayat Hidup Penulis	109



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Undang-undang Republik No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa Pendidikan Anak Usia Dini adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak usia 0-6 tahun untuk pemberian rangsangan terhadap pertumbuhan dan perkembangan, jasmani dan rohani agar memiliki kesiapan memasuki pendidikan selanjutnya.¹

Penyelenggaraan pendidikan anak dapat dilakukan dalam bentuk formal, nonformal dan informal.² Anak usia dini adalah kelompok yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang memiliki koordinasi motorik halus dan kasar, daya pikir, daya cipta, bahasa, kecerdasan intelektual, kecerdasan emosional dan kecerdasan spiritual.³

Masa kanak-kanak disebut juga masa Pra-sekolah ialah pendidikan dirancang untuk anak usia 0-6 tahun dengan dilaksanakan secara terpadu dari satu program dapat mengembangkan berbagai aspek pada diri anak mulai dari potensi anak hingga kreativitasnya yang sesuai dengan kebutuhan anak seusianya.⁴

¹ Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, h. 5

² Yuliani Nurani S, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Indeks, 2011), h. 21

³ Mansur, *Pendidikan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011), h. 5

⁴ Aslieti & Lenny N, Meningkatkan Kemampuan Keaksaraan Awal untuk Anak Usia Dini Melalui Penggunaan Media Audiovisual, *Jurnal Ceria (cerdas energik Responsif Inovatif Adatif)*, vol. 4 No.1 Januari 2021, h. 2

Menurut Vygostky, bahasa merupakan alat untuk mengekspresikan ide dan bertanya, bahasa juga menghasilkan konsep dan kategori-kategori untuk berpikir.⁵ Bahasa adalah kemampuan untuk berkomunikasi, baik itu komunikasi secara lisan, tertulis maupun menggunakan kata-kata atau tanda-tanda dalam bentuk bahasa isyarat.⁶

Khotijah mengatakan bahwa kemampuan bahasa pada anak usia Taman Kanak-kanak (TK) adalah kemampuan dasar anak yang sangat penting dalam pendidikan bagi anak, agar anak mampu berkomunikasi secara lisan dengan lingkungannya, mengenal beberapa kata atau huruf, serta mengenal bentuk simbol-simbol huruf untuk persiapan baca awal.⁷

Bahasa adalah sebagai simbol teratur untuk mentrasfer berbagai ide atau informasi yang terdiri dari simbol-simbol visual dan verbal. Simbol visual dapat di lihat yaitu baca dan tulis, sedangkan simbol verbal dapat di lihat adalah ucapan dan pendengaran.⁸

Perkembangan bahasa adalah alat untuk berfikir, berkomunikasi dan mengekspresikan diri dari lingkungan baik di dalam maupun di luar lingkungannya. Bahasa juga merupakan sebuah kombinasi antara interaksi sosial,

⁵ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2012), h. 73

⁶ Mursid, *Pengembangan Pembelajaran PAUD*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2015), h. 8

⁷ Khotijah, *Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak Usia Dini*, *Jurnal Elementary*, Vol.2, Edisi 2, 2016, h.82

⁸ Nurbiana Dhinei, *Metode Pengembangan Bahasa*, (Penerbit Universitas Terbuka, 2008), h. 111

fisiknya, emosinya, dan kognitifnya yang berlangsung dalam suatu pendidikan anak.⁹

Kemampuan bahasa saling terkait dan mempengaruhi dengan bidang pengembangan lain, sebab anak mampu mendengar, berkomunikasi, perbendaharaan kata, dan mengenalkan simbol-simbol yang melambangkan.¹⁰ Bahasa terdiri dari 3 bagian yaitu bahasa ekspresif, reseptif, dan keaksaraan awal bagi anak usia dini.

Keaksaraan awal merupakan salah satu proses atau tahapan untuk melatih anak dalam membaca. Setelah anak membaca dan memahami satu-persatu huruf dan bunyinya kemudian mengenal suku kata, barulah mengenal kata dan akhirnya menjadi kalimat.¹¹

Keaksaraan awal dapat distimulasi guna menambah perbendaharaan kata anak sehingga memudahkan dalam proses membaca dan menulis yang mana saat ini biasa dijadikan syarat masuk ke jenjang selanjutnya.¹² Keaksaraan awal anak merupakan salah satu kemampuan anak dalam mengenal bentuk simbol-simbol huruf vokal dan konsonan, memahami huruf, dan dapat mengucapkan kata-kata untuk mempersiapkan diri dalam awal baca dan tulis.¹³

⁹ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini...*, h. 74

¹⁰ Hasti Sarahaswati, *Mengenal Keaksaraan di Taman Kanak-Kanak*, (Bandung: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2019), h. 5

¹¹ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak...*, h.78

¹² Aslieti & Lenny N, *Meningkatkan Kemampuan Keaksaraan...*, h. 2

¹³ John W Santrock, *Perkembangan Anak Jilid 1*, (Jakarta: Erlangga, 2007), h. 353

Keaksaraan awal anak adalah istilah yang digunakan untuk menjelaskan kemampuan anak dalam menggunakan aksara sebagai tahap persiapan baca awal, keaksaraan juga mencakup dalam pemahaman dan pengenalan bentuk huruf dan bunyi huruf, meniru bentuk huruf, pengenalan vokal dan konsonan, serta memahami kata-kata dalam cerita.¹⁴

Dapat disimpulkan bahwa keaksaraan awal adalah kemampuan terdapat beberapa tergolong yaitu mengenal lambang atau bentuk simbol-simbol huruf, memahami dan pengenalan huruf vokal dan konsonan, dan anak juga dapat mampu menyusun huruf dan memahami bunyi huruf tersebut. kemampuan keaksaraan ini sangat penting bagi anak untuk persiapan diri dalam baca dan tulis awal pada saat memasuki pendidikan anak.

Permainan detektif adalah pada dasar sama dengan permainan mencari jejak yakni mengutamakan keahlian mencari dan menganalisis. Hanya saja, mencari jejak bertujuan untuk mencari dan mengumpulkan jejak pemain lain, maka permainan detektif bertujuan untuk mencari benda-benda permainan seperti huruf dan angka.¹⁵

Permainan detektif adalah sangat penting bagi anak dan menarik jika dilakukan pada saat kegiatan permainan dilingkungan sekolah baik dalam maupun diluar ruangan yang ada disekitarnya, anak lebih senang bergerak sangat aktif

¹⁴ Ella Yulaelawati, *Kurikulum dan Pembelajaran: Filosofi, Teori dan Aplikasi*, (Bandung: Pakar Raya, 2014), h. 12

¹⁵ Agus N Cahyo, *Gudang Permainan Kreatif Khusus Asah Otak Kiri Anak*, (Yogyakarta: Flashbook, 2011), h. 84

untuk mencari sesuatu yang diperintahkan gurunya. Misalnya mencari benda-benda yang hilang dan dapat untuk menyelesaikan benda yang akan dicari.¹⁶

Permainan detektif huruf adalah kemampuan mengenali bentuk huruf, anak-anak akan diajak mencari huruf yang sama dengan huruf model, mirip dengan suasana mencari jejak. Sebab sifatnya mencari, maka permainan ini membutuhkan ketelitian, karena ciri bentuk lebih rumit daripada warna.¹⁷

Adapun dari tata cara permainan dalam permainan detektif huruf yaitu mencari dan menemukan benda-benda yang bentuknya mirip dan permainan benda yang disembunyikan baik itu di dalam atau di luar ruangan sekolah. Permainan ini akan melakukan pencarian yang sesuai diperintahkan gurunya, benda atau bentuk yang akan dicari yaitu berupa huruf.¹⁸

Dapat disimpulkan bahwa permainan detektif huruf adalah permainan suatu hal dalam menyelidiki atau mencari benda-benda yang mirip bentuk-bentuk huruf dimana seorang anak untuk mengeksplorasi benda atau bentuk huruf yang sesuai diperintahkan yang ada dilingkungannya, dan setelah itu anak akan menyusun huruf-huruf baik itu berupa abjad atau kata-kata.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan Peneliti pada tanggal 25 Agustus 2021 di RA Darul Hikmah Kabupaten Aceh Besar menunjukkan bahwa keaksaraan awal anak masih rendah dikarenakan sebagian dari anak belum

¹⁶ Agung Triharso, *Permainan Kreatif & Edukatif Untuk Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: CV Andi Offset, 2013), h. 62

¹⁷ Tadkiroatun Musfiroh, *Teks Pelangi: Mencari Jejak, Permainan Keaksaraan Berbasis Teks*, (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2013), h. 5

¹⁸ Agus N Cahyo, *Gudang Permainan...*, h. 86

mampu mengucapkan huruf atau simbol baik secara acak atau berurut-urutan. Masih ada sebagian dari anak dalam pengucapan huruf atau kata yang salah atau pengenalan huruf vokal dan konsonan anak juga masih rendah dan sulit membedakan bentuk, menemukan huruf dan memahami huruf. Media yang digunakan dalam pembelajaran yaitu hanya berfokus pada papan tulis.

Berdasarkan latar belakang diatas, Penulis tertarik untuk mengadakan penelitian yaitu tentang **“Pengaruh Permainan Detektif Huruf untuk Meningkatkan Kemampuan Keaksaraan Awal Anak Usia 5-6 Tahun di RA Darul Hikmah Kabupaten Aceh Besar”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka rumusan masalah penelitian adalah : Apakah permainan detektif huruf berpengaruh dalam meningkatkan kemampuan keaksaraan awal anak usia 5-6 tahun di RA Darul Hikmah Kabupaten Aceh Besar?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh permainan detektif huruf untuk meningkatkan kemampuan keaksaraan awal anak usia 5-6 tahun di RA Darul Hikmah Kabupaten Aceh Besar.

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian ini adalah asumsi atau jawaban sementara terhadap suatu masalah yang harus diuji kebenaran. Berdasarkan anggapan ini dapat dikatakan bahwa hipotesis yang terdapat dalam penelitian adalah tidak adanya

atau adanya pengaruh permainan detektif untuk meningkatkan kemampuan keaksaraan awal anak usia 5-6 tahun di TK Darul Hikmah Kabupaten Aceh Besar.

H_a: Apakah permainan detektif huruf berpengaruh untuk meningkatkan kemampuan keaksaraan awal anak usia 5-6 tahun di RA Darul Hikmah Kabupaten Aceh Besar.

H_o: Apakah permainan detektif huruf tidak berpengaruh untuk meningkatkan kemampuan keaksaraan awal anak usia 5-6 tahun di RA Darul Hikmah Kabupaten Aceh Besar.

E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat Penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini dapat dijadikan landasan teori dan diharapkan untuk menambah wawasan bagaimana permainan detektif huruf untuk meningkatkan kemampuan keaksaraan awal anak sehingga dapat diterapkan sekolah lebih lanjut.

- a. Bagi guru, dapat dijadikan masukan dan memberi wawasan yang luas dalam menerapkan pedoman pembelajaran peserta didik yang lebih aktif dalam kemampuan keaksaraan awal.
- b. Bagi sekolah, dapat diharapkan menjadi salah satu masukan dan wawasan dalam memberikan kegiatan selama pembelajaran.
- c. Bagi peneliti selanjutnya, dapat dijadikan tambahan informasi dan memberi wawasan luas yang digunakan sebagai bahan pertimbangan.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi anak, mendapatkan ilmu pengetahuan yang baru sehingga anak dapat berinteraksi sesama teman pada saat bermain, dan anak juga dapat mengembangkan kemampuan keaksaraan awal untuk memasuki ke jenjang pendidikan selanjutnya.

F. Penelitian Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Elfira “*Peningkatan Kemampuan Membaca Melalui Permainan Detektif Huruf di Taman Kanak-Kanak Islam Ibnu Syam Kubang Putih*”.¹⁹ Metode penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK) dua siklus dan tiga kali pertemuan dengan prosedurnya perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Sampel penelitian diambil kelompok B3 sebanyak 17 orang. Pengumpulan data menggunakan teknik observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian pada siklus pertama kemampuan membaca siswa masih rendah dan siklus kedua terjadinya peningkatan kemampuan membaca menjadi sangat baik. Berarti permainan detektif huruf dapat meningkatkan kemampuan membaca di TK Islam Ibnu Syam Kubang Putih.
- Persamaan penelitian terdahulu dan penelitian ini sama-sama menggunakan permainan detektif huruf dengan alat kaca pembesar.

¹⁹ Elfira, “Peningkatan Kemampuan Membaca Melalui Permainan Detektif huruf di Taman Kanak-Kanak Islam Ibnu Syam Kubang Putih”, *Jurnal Ilmiah Pesona PAUD*, Volume 4 No 1 tahun 2015.

Perbedaannya adalah penelitian terdahulu berfokus pada kemampuan membaca pada anak, sedangkan penelitian ini berfokus pada keaksaraan awal anak.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Yuli Pudji Lestari dkk “*Meningkatkan Kemampuan Mengenal Keaksaraan Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media Kartu Huruf di TK Kusuma Putra Surabaya*”²⁰. Metode penelitian ini menggunakan PTK yang dibagi dua siklus dengan terdiri dua pertemuan menjadi empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Teknik analisis yang digunakan adalah statistik deksriptif yaitu analisis refleksi berdasar siklus. Hasil penelitian pada siklus I aktivitas guru sebesar 56,25% dan siklus II menjadi meningkat 87,5%. Pada keberhasilan anak siklus I sebesar 53,13% dan siklus II mengalami peningkatan 84,38%. Hal ini terjadi peningkatan kemampuan mengenal keaksaraan melalui media kartu huruf, sehingga PTK dinyatakan berhasil.

Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah sama-sama membahas tentang kemampuan keaksaraan anak dan sama-sama menggunakan kartu huruf. Tetapi perbedaannya adalah penelitian ini berfokus pada permainan detektif huruf dan penelitian terdahulu berfokus pada media kartu huruf.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Hafi Barqi A dan Rachma H “*Pengaruh Papan Permainan Kata (PAPETA) Terhadap Kemampuan Keaksaraan Anak*

²⁰ Yuli Pudji Lestari dkk, Meningkatkan Kemampuan Mengenal Keaksaraan Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media Kartu Huruf Di Tk Kusuma Putra Surabaya, *Jurnal PAUD TERATAI* Volume 8 Nomor 2 Tahun 2019.

Kelompok B Usia 5-6 Tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 25 Surabaya".²¹

Metode penelitian ini menggunakan *Pre-Experimental* dengan pendekatan *One Group Design Pre-test and Pos-test*. Teknik analisis data yang digunakan adalah *Wilcoxon Match Pairs Test*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa sebelum adanya pemberian perlakuan diperoleh rata-rata 7,5 dan sedangkan setelah diberi pemberian perlakuan diperoleh rata-rata 11, 7. Hasil uji jenzang *Wilcoxon* diperoleh $T_{hitung} = 0$ dan $T_{tabel} = 21$, sehingga $T_{hitung} < T_{tabel} = 0 < 21$. Hal tersebut menjelaskan bahwa adanya pengaruh papan permainan kata (papeta) terhadap kemampuan keaksaraan anak kelompok B usia 5-6 tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 25 Surabaya.

Persamaan penelitian terdahulu dan penelitian ini sama-sama membahas tentang keaksaraan. Sama-sama sifatnya mencari huruf, menyusun huruf dan menyebutkan huruf dan juga sama-sama menggunakan kartu huruf. Tetapi, perbedaannya adalah penelitian terdahulu berfokus pada papan permainan kata, sedangkan penelitian berfokus pada permainan detektif huruf dengan menggunakan kaca pembesar.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Afrina Andriana FA dkk, "*Mengembangkan Keaksaraan Anak Melalui Media Bola Huruf di TK Teuku Nyak Arief Kabupaten Aceh Besar*"²². Metode penelitian ini menggunakan penelitian

²¹ Hafi Barqi A dan Rachma H "Pengaruh Papan Permainan Kata (PAPETA) Terhadap Kemampuan Keaksaraan Anak Kelompok B Usia 5-6 Tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 25 Surabaya", *Jurnal PAUD Teratai*, Tahun 2019

²² Afrina Adriana dkk, Mengembangkan Keaksaraan Anak Melalui Media Bola Huruf Di Tk Teuku Nyak Arief Kabupaten Aceh Besar, *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Guru Anak Usia Dini*, vol. 5 No. 2 Mei 2020

eksperimen kuantitatif pendekatan *one shot case study* yaitu menggunakan satu sampel tanpa sampel pembandingan dengan memberikan perlakuan terhadap sampel. Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti adalah observasi. Teknik analisis data menggunakan statistik deskriptif. Hasil penelitian ini menunjukkan terjadinya peningkatan anak dalam keaksaraan awal pada pertemuan I yang diperoleh mencapai persentase rata-rata 34,41%, pertemuan II 57,08% dan pertemuan III persentase rata-rata 85,66%.

Persamaan penelitian terdahulu dan penelitian ini adalah sama-sama terjadinya peningkatan keaksaraan anak.

Perbedaannya adalah penelitian terdahulu menggunakan bola huruf yang berfokus pada satu indikator yaitu menyebutkan simbol huruf, sedangkan penelitian menggunakan permainan detektif huruf dengan 4 indikator yaitu menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal, membaca kata pada kartu kata, anak mampu menyusun dan menemukan bentuk simbol huruf, dan memahami hubungan antara bunyi dan bentuk.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Rapi Halinapi Matin dkk “*Penerapan Media Pembelajaran Pop-Up Book Anak Usia Dini pada Kelompok B untuk Meningkatkan Kemampuan Keaksaraan Awal di TK Nusa Indah*”.²³ Metode penelitian ini menggunakan penelitian *Quasi Eksperimen* dengan desain penelitian *Nonequivalent Control Group Design*. Sampel ini menggunakan 2 kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol secara tidak acak. Teknik

²³ Rapi Halinapi Matin dkk, “Penerapan Media Pembelajaran Pop-Up Book Anak Usia Dini pada Kelompok B untuk Meningkatkan Kemampuan Keaksaraan Awal Di Tk Nusa Indah”, *Jurnal Ceria* Vol. 2, No. 2, Maret 2019

analisis data ini menggunakan data SPSS. Hasil *pre-test* menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dengan nilai $p\text{-value} > 0.05$ yaitu dengan hasil $0.065 > 0.05$. sedangkan nilai *post-test* adalah $p\text{-value} < 0.05$ yaitu dengan hasil $0.236 < 0.05$. media pembelajaran *pop-up book* dapat dijadikan sebagai salah satu media untuk meningkatkan kemampuan keaksaraan awal anak.

Persamaan penelitian terdahulu dan penelitian ini sama-sama membahas tentang kemampuan keaksaraan. Perbedaannya adalah penelitian terdahulu lebih berfokus untuk melihat apakah kemampuan keaksaraan awal anak yang pembelajarannya menggunakan media pembelajaran *pu-up book* lebih baik daripada pembelajaran lainnya. Sedangkan penelitian ini berfokus pada mengetahui pengaruh permainan detektif huruf terhadap kemampuan keaksaraan awal anak.

G. Definisi Operasional

1. Permainan detektif huruf

Permainan detektif huruf adalah permainan dengan alat bantu kaca pembesar yang berukuran kecil. Objeknya adalah mencari benda huruf, silabel, atau kata.²⁴ Dapat disimpulkan permainan detektif adalah anak yang berperan sebagai pemain untuk mencari suatu hal dalam menyelidiki atau mengeksplorasi pada saat mencari huruf disekitarnya dengan menggunakan alat kaca pembesar.

²⁴ Tadkiroatun Musfiroh, *Teks Pelangi: Detektif Aksara, Permainan Keaksaraan Berbasis Teks*, (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2013), h. 1

2. Keaksaraan awal

Keaksaraan awal adalah proses kemampuan yang dikuasai oleh seseorang dalam menggunakan aksara untuk membaca dan menulis awal. Keaksaraan awal dimulai sejak pada saat mengenal simbol huruf, bentuk huruf, menjiplak huruf, membaca huruf dan perkata, membaca gambar, hubungan bunyi-bunyi dengan huruf, menuliskan pikirannya walaupun hurufnya masih terbalik, menuliskan nama sendiri dan lain sebagainya.²⁵ Dapat disimpulkan bahwa keaksaraan awal adalah tahapan untuk melatih kemampuan seorang anak dalam memahami dan pengenalan huruf-huruf dan bentuk huruf untuk mempersiapkan diri dalam awal baca untuk persiapan memasuki sekolah pendidikan anak.

²⁵ Enah Suminaha, dkk., *Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum 2013 PAUD*, (Jakarta: Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini, 2015), h. 28

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Permainan Detektif Huruf

1. Definisi Permainan Detektif Huruf

Permainan adalah bentuk kegiatan bermain yang ditandai dan dikendalikan oleh aturan-aturan berdasarkan kesepakatan bersama dan memberi pengalaman belajar bagi anak.¹ Suatu permainan yang sangat penting bagi dalam aspek perkembangan anak terutama bahasa yaitu keaksaraan awal khususnya pada aspek pengenalan simbolik dan khayalan pada saat permainan tersebut.²

Menurut Santrock, permainan ialah kegiatan yang menyenangkan bagi anak, permainan disini tidak terlepas energi fisik yang berlebihan dan dapat membebaskan diri perasaan yang terpendam dalam diri anak.³

Menurut Vyostky bermain sebagai *self help tool*, dimana pada saat anak bermain mendapatkan *scalfolding* yang baik untuk mengontrol diri, penggunaan bahasa, daya ingat atas kerjasama dengan temannya saat bermain. Melalui aktivitas bermain, dapat memberikan anak kesempatan untuk bereksplorasi,

¹ Pupung Puspa Ardini, *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini (Sebuah Kajian Teori dan Pratik)*, (Demang Palang: Adjie Media Nusantara, 2018), h. 43

² Diana Mutiah, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2010), h. 138

³ Muhammad Fadlillah, *Permain dan Bermain Anak Usia Dini* (Yogyakarta, Kencana Pranadamedia, 2017), h. 26.

menemukan serta mengekspresikan perasaan, berkreasi dan belajar secara menyenangkan.⁴

Permainan detektif adalah permainan yang dapat memecahkan permasalahan pada suatu kasus-kasus, dimana seseorang dapat untuk menyelidiki, mengatur, mempelajari dan proses berfikir untuk membantu menyelesaikan suatu masalah kasus yang diberikan.⁵

Permainan detektif huruf adalah dimana anak yang berperan sebagai pemain saat mencari benda, anak akan diajak untuk mencari dan mengeksplorasi tempat-tempat persembunyian benda-benda yang ada disekitarnya dari apa yang sedang dicari oleh anak tersebut.⁶

Permainan detektif aksara adalah lebih menitikberatkan pada kemampuan mengenali simbol di antara warna yang berbeda. Pada tahap ini, anak diberi tantangan menemukan benda sama meskipun berbeda warna yang berupa huruf, suku kata atau silabel. Permainan ini mengakuratkan persepsi anak mengenai huruf secara mandiri dan huruf dalam komposisi.⁷

⁴ Nor Izatil, *A samapai Z permainan tradisional belajar untuk perkembangan anak*, (Banjarmasin: IAIN Antasari Pres, 2016), h. 5

⁵ John Dabe, *Brain Power SD: Aktivitas, Permainan, dan Ide Praktis Belajar Sains*, (Jakarta: Penerbit Erlangga, 2012), h. 310

⁶ Bahari Hamid, *Seabrek Permainan Kreatif Khusus Asah Otak Kanak-Kanak*, (Yogyakarta: Flash Book, 2011), h. 40

⁷ Tadkiroatun Musfiroh, *Teks Pelangi: Detektif Aksara...*, h. 5

Permainan mencari huruf yang sama bertujuan untuk merangsang kemampuan minat anak terhadap huruf, kesadaran terhadap huruf dan hubungan huruf dan bunyinya.⁸

2. Manfaat Permainan Detektif Huruf

Ada beberapa manfaat Permainan detektif huruf bagi anak usia dini ialah:

- a. Meningkatkan keterampilan anak untuk berpikir analisis dan kritis, permainan ini akan membuat anak berpikir secara kritis karena akan selalu mengajukan pertanyaan, mencari petunjuk, dan memecahkan masalah pada saat bermain.
- b. Untuk melatih kemampuan anak dalam bersosialisasi dengan temannya maupun yang ada sekitarnya yang dapat menumbuhkan imajinasi dalam diri anak.⁹
- c. Selain membutuhkan kemampuan kreativitas dan anak juga saling perhatian yang baik terhadap anggotanya, permainan ini juga menguji kemampuan anak sejauh mana anak mengenal teman sekelasnya pada saat berkelompok.¹⁰

3. Langkah-Langkah Permainan Detektif Huruf

Cara melakukan permainan detektif dalam penelitian ini yang dikembangkan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

⁸ Khadijah, *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*, (Medan: Perdana Publishing, 2017), h. 88

⁹ Bahari Hamid, *Seabrek Permainan Kreatif Khusus Asah Otak...*, h. 40

¹⁰ Hasan Danakum, *Detektif Dana*, (Jakarta: CV Beemedia Publisers, 2020), h. 61

- a. Anak dikondisikan duduk berkelompok yang masing-masing terdiri atas 3 atau 5 anak bahkan lebih.
- b. Anak diberi penjelasan tentang permainan yang akan dilakukan yaitu permainan detektif.
- c. Anak diberi contoh cara melakukan permainan ini akan dijelaskan sebagai berikut:¹¹
 - 1) Guru akan memberi arahan atau aturan dalam permainan
 - 2) Guru akan memberi contoh kepada anak untuk mencari simbol huruf yang sesuai dengan benda yang dicari.
 - 3) Guru akan menyuruh anak mencari simbol-simbol huruf yang disebut misalnya huruf a, b, c, dll. Anak tersebut mencari simbol- simbol huruf yang sesuai yang ada di dalam kelas maupun di luar kelas pada halaman sekolah, mencari tempat bermain atau tempat mainan.
 - 4) Guru akan bertanya kepada anak tentang simbol-simbol huruf apa yang dicari dan diambil oleh anak.
 - 5) Anak akan menyebut simbol-simbol huruf yang dikatakan oleh guru dan contohnya anak yang disuruh mencari yaitu huruf a, c, d dll.
 - 6) Lalu anak mencari simbol huruf yang sudah disediakan oleh gurunya di dalam kelas maupun di luar kelas halaman sekolah.

¹¹ Santi Ambarani, Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Permainan Detektif pada Anak Usia TK ABA, *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, (Edisi 8 Tahun 2016 ke 5), h. 40

B. Keaksaraan Awal

1. Kemampuan Keaksaraan Awal 5-6 Tahun

Kemampuan keaksaraan awal atau pra-aksara adalah untuk menjelaskan mengenal huruf abjad atau simbol dan bentuk huruf untuk persiapan diri membaca dan menulis ketika memasuki sekolah pendidikan anak lebih awal.¹²

Kemampuan keaksaraan awal merupakan dari proses tahap-tahapan untuk melatih kemampuan anak membaca lebih awal, setelah anak sudah memahami dan mengenal simbol-simbol huruf satu-persatu dan bunyinya huruf maka anak kemudian dapat membuat satu kata atau dua kata bahkan lebih perkata, lalu kemudian membuat beberapa kata menjadi satu kalimat atau lebih.¹³

Kemampuan keaksaraan awal adalah dimana kemampuan anak dalam mengenal konsep huruf dengan mengenali tanda-tanda atau ciri-ciri dari simbol aksara dalam tata cara dari baca dan tulis abjad yang dapat melambangkan bunyi huruf dan bentuk huruf tersebut.¹⁴

Keaksaraan awal merupakan dasar dari fondasi yang dapat untuk menguasai pada tahap-tahap huruf untuk membaca dan menulis lebih awal yang harus dikembangkan dengan baik dan menyenangkan bagi anak di PAUD dan memberikan perhatian dan tidak dialihkan dengan penguasaan keaksaraan

¹² Eko, *Pengembangan Keaksaraan Awal pada Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Buku Cerita Budaya Lokal*. NTT: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017), h. 4

¹³ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini...*, h. 84

¹⁴ Carrol Seefeld dan Barbara, A Wasik, *Pendidikan Anak Usia Dini (Alih bahasa: Pius Nasar)*, (Jakarta: Indeks, 2008), h. 330

kebiasaan yang akan melelahkan bagi anak dan dapat menimbulkan pengalaman negatif bagi anak pada saat mengenal huruf atau simbol huruf untuk membaca dan menulis awal bagi anak.¹⁵

Mengenal huruf sangat penting bagi anak usia dini yang didengar dari lingkungannya baik huruf latin atau huruf lainnya. Berbagi huruf dikenal menumbuhkan kemampuan untuk memilih dan memilah huruf, melatih anak mengenal huruf dan mengucapkan mesti harus diulang-ulang.¹⁶

Undang-undang No 58 tahun 2009 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini, kemampuan mengenal huruf merupakan bagian dari perkembangan bahasa diantaranya kemampuan mengetahui simbol-simbol dari sebuah benda.¹⁷

Kemampuan mengenal huruf merupakan tahap perkembangan anak dari belum tahu menjadi tahu tentang keterkaitan bentuk dan bunyi huruf, sehingga anak dapat mengetahui bentuk huruf dan memaknainya.¹⁸ Strategi keaksaraan atau pengenalan huruf sejak usia dini sangat bermanfaat bagi perkembangan bahasa, karena membantu mempersiapkan anak untuk dapat membaca dengan mudah.¹⁹

¹⁵ Eko, *Pengembangan Keaksaraan...*, h. 4

¹⁶ Harun Rasyid dkk, *Assemen Perkembangan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Multi Pressindo, 2009), h. 241

¹⁷ Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 58 Tahun 2009 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, h. 12

¹⁸ Soenjono Hardjowidjojo, *Pengantar Pemahaman Bahasa Manusia*, (Jakarta: Yayasan Obor Indonesia, 2003), h. 300

¹⁹ Agus Hariyanto, *Membuat Anak Cepat Pintar Membaca*, (Jogjakarta: Diva Press, 2009), h. 82

Shofi berpendapat bahwa mengajari atau membimbing anak untuk belajar mengenal huruf sejak usia dini sangat baik untuk dilakukan, karena pada usia ini anak sedang mengalami masa-masa keemasan, dimana anak memiliki rasa keingintahuan yang sangat tinggi dan anak mudah menyerap segala hal-hal yang diajarkan oleh guru dengan baik, dan memori anak terekam apa yang dipelajari oleh anak tersebut, tetapi tergantung pada saat mengajari dan membimbing dengan cara atau metode pengajarannya yang cocok bagi usia anak.²⁰

Permainan menempel huruf dan suku kata yang hilang bertujuan untuk merangsang kepekaan struktur huruf dan kata serta kemampuan dalam mengenali bentuk huruf.²¹

a. Huruf Vokal

Huruf vokal adalah awal dari pengenalan huruf pada proses belajar mengenai tentang huruf untuk anak, keaksaraan awal bagi anak adalah anak yang baru memasuki usia Taman Kanak-kanak harus bisa menguasai simbol-simbol atau kata berhuruf untuk bagi anak. Huruf vokal juga merupakan adanya bunyi dari ujaran sebab akibat udara yang keluar dari paru-paru dan tidak terkena hambatan.²²

²⁰ Ummu Shofi, *Sayang Belajar Baca Yuk!*, (Surakarta: Afra Publishing, 2008), h. 21.

²¹ Khadijah, *Bermain dan Permainan...*, h. 87

²² Suhartono, *Pengembangan Keterampilan Berbicara Anak Usia Dini*, (Jakarta: Depdiknas, 2005), h. 163

Mengenal huruf vokal yaitu a, i, u, e, dan o adalah salah satu dari dasar pengembangan pada kemampuan bahasa anak terutama ialah keaksaraan awal anak yang didalam kegiatannya terdapat mengenali, membaca, pendengaran, dan penglihatan. Apabila anak sudah memiliki menunjukkan masa peka pada mengenal keaksaraan awal anak, maka guru harus tanggap melayani dan membimbing anak sebaiknya-baiknya sehingga keaksaraan awal anak dapat secara optimal.²³

b. Huruf Konsonan

Huruf konsonan merupakan huruf bunyi yang ujarannya adanya yang keluar dari paru-paru dan tidak memiliki hambatan, jumlah ada 21 huruf yaitu b, c, d, f, g, h, j, k, l, m, n, p, q, r, s, t, v, w, x, y, dan z.

Mengenalkan huruf abjad pada anak memiliki tujuan agar anak memahami keaksaraan awal dan dapat menghubungkan kata-kata dan makna sebuah kata. Belajar mengenalkan keaksaraan awal merupakan proses panjang dan dimulai sejak anak belum masuk sekolah. Anak menerima stimulasi pengalaman keaksaraan sejak usia dini dan memiliki kelebihan pengembangan kosa kata.²⁴

²³ Yamin dan Sanan, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: IKAPI, 2010), h. 142

²⁴ Nafiqoh dkk, Peningkatan Keaksaraan Awal dan Pengenalan Kemampuan Berhitung Dasar Anak Usia Dini dengan Menggunakan Model Maya Hasyim, *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, vol. 3 No. 1 Tahun 2019, h. 10

2. Tujuan Keaksaraan Awal

Keaksaraan awal memiliki beberapa tujuan yaitu sebagai berikut:

- a. Mendeteksi kemampuan awal mengenal huruf dan membaca.
- b. Mengembangkan kemampuan dalam menyimak, mengumpulkan, mengkomunikasikan berbagai hal melalui bentuk permainan dan gambar.
- c. Melatih kelenturan motorik anak melalui berbagai bentuk permainan dari olah tangan dalam rangka mempersiapkan anak mampu membaca.²⁵

3. Upaya Peningkatan Kemampuan Keaksaraan Awal Pada Anak Usia 5-6 Tahun.

Ada beberapa yang dapat meningkatkan kemampuan pra-keaksaraan atau keaksaraan awal pada anak TK / RA yaitu sebagai berikut:

- a. Menyediakan seperangkat alat pembelajaran berupa buku cerita atau mengenai simbol-simbol huruf untuk anak.
- b. Menyediakan perangkat pembelajaran yang berupa alat permainan edukatif baik berupa permainan detektif, kartu huruf atau simbol huruf, kartu gambar yang sesuai tema, kartu kata untuk membuat perkaliat, atau permainan yang dapat berhubungan dengan huruf atau kata.
- c. Menyediakan kegiatan alternatif yang berhubungan dengan permainan simbol huruf atau kata yaitu menggunakan kartu gambar untuk anak,

²⁵ Departemen Dinas Nasional, *Standar Isi Satuan untuk Pendidikan Dasar*, (Jakarta: Dirjen Dikti Depdiknas, 2007), h.2

kartu huruf dan kartu kata atau permainan yang berhubungan dengan huruf atau kata.²⁶

4. Indikator Pencapaian Kemampuan Keaksaraan Awal Usia 5-6 Tahun

Ada beberapa indikator tingkat pencapaian perkembangan anak usia dini 5-6 tahun pada kemampuan keaksaraan awal anak yaitu sebagai berikut :

Tabel 2.1 Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia 5-6 Tahun

No	Aspek perkembangan	Indikator
1	Keaksaraan Awal	1. Menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal
2. Membaca kata pada kartu kata		
3. Menemukan huruf-huruf dari kartu kata		
4. Menyusun kalimat sederhana dari kartu kata		
5. Memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf		

Sumber : Eko, *Pengembangan Keaksaraan Awal Pada Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Buku Cerita Budaya Lokal*.²⁷

C. Permainan Detektif Huruf Terhadap Perkembangan Keaksaraan Awal Anak Usia 5-6 Tahun

Permainan detektif huruf terhadap perkembangan keaksaraan awal bagi anak adalah permainan membaca yang akan memberi peluang pada anak untuk memfokuskan pada saat bermain, dimana pandangan mereka pada saat bermain yaitu tentang visual-spasial yaitu bermain simbol, huruf, kartu gambar, silabel,

²⁶ Eko, *Pengembangan Keaksaraan...*, h. 10

²⁷ Eko, *Pengembangan Keaksaraan awal...*, h. 16

maupun kata, sehingga anak dapat memiliki konsentrasi yang baik pada saat permainan detektif yang dapat memperhatikan keaksaraan awal bagi anak.²⁸

Permainan edukatif mencari jejak atau detektif bagi perkembangan anak adalah permainan yang dapat mengasah semua aspek perkembangan anak dan usaha untuk melakukan penemuan baru dalam dunia anak, dimana anak akan diikuti sertakan dalam suatu permainan yang mereka sedang mencari atau menemukan sesuatu hal baru, sesuatu yang belum anak melakukan kegiatan sebelumnya.²⁹

Permainan detektif bagi anak adalah kemampuan anak untuk mengatur strategi dan memprediksi yang akan terjadi, dimana anak adalah sebagai pemain yang menjadi seorang detektif untuk melakukan tugasnya untuk mengambil keputusan dan mengambil kesimpulan yang benar dalam memecahkan kasus yang diberikan.³⁰

Ada beberapa prinsip-prinsip permainan detektif huruf terhadap perkembangan keaksaraan awal bagi Taman Kanak-kanak yaitu :

- a. Anak berpusat memiliki pola pemikiran yang unik
- b. Anak memiliki pengalaman secara langsung
- c. Permainan ini sangat penting untuk perkembangan anak secara keseluruhan. Anak biasanya akan melakukan secara mengeksplorasi,

²⁸ Tadkiroatun Musfiroh, *Teks Pelangi...*, h. 1

²⁹ Nunung Nurwahida, *Peningkatan Kecerdasan Visual Spasial Melalui Strategi Pembelajaran Outbund*, (Magelang: Universitas Muhammadiyah Magelang, 2016), h. 31

³⁰ Feni Olivia, *Kembangkan Kecerdikan Anak Dengan Taktik Biosmart*, (Jakarta: IKAPI, 2009), h. 202

menemukan, mencoba, melakukan restrukturisasi, berbicara, dan mendengarkan yang disering dilakukan aktivitas dalam program TK yang sangat baik dan berkaitan status perkembangan anak usia 5-6 tahun terutama pada saat permainan detektif huruf.³¹



³¹ Santi Ambarani, Meningkatkan Kemampuan Mengenal....., h. 39

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian adalah suatu proses yang dapat dilakukan dalam proses perencanaan dan pelaksanaan penelitian tersebut.¹ Desain penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen yaitu metode pendekatan kuantitatif untuk mengetahui “Pengaruh Permainan Detektif Huruf untuk Meningkatkan Kemampuan Keaksaraan Awal Anak Usia 5-6 tahun”. Menurut Arikunto, penelitian eksperimen adalah suatu cara untuk mencari tahu hubungan dari sebab akibat antara dua faktor yang sengaja ditimbulkan oleh peneliti, dengan mengeliminasi atau mengurangi faktor-faktor lain yang mengganggu serta eksperimen selalu dikatakan maksud dengan melihat dari hasil suatu perlakuan.²

Penelitian ini menggunakan desain penelitian *Pre-eksperimental Design* dengan pendekatan kuantitatif yaitu *One Group Pre-test and Post-test Design* dengan menggunakan satu kelas sebagai kelas eksperimen. *Pre-test* terlebih dahulu sebelum diberikan perlakuan, *Treatment* diberikan perlakuan dan *Post-test* setelah perlakuan dengan menggunakan 4 indikator-indikator anak untuk meningkatkan kemampuan keaksaraan awal anak 5-6 tahun. Desain ini bertujuan yang hendak dicapai oleh anak yaitu meningkatkan kemampuan keaksaraan awal

¹ Putu Ade Andre Payadnya, *Panduan Penelitian Eksperimen Beserta Analisis Statistik dengan SPSS*, (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2018), h. 1

² Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2006), h. 49

anak 5-6 tahun setelah diterapkan dengan menggunakan permainan detektif huruf di RA Darul Hikmah Kabupaten Aceh Besar.

Dalam penelitian ini membahas tentang pengaruh permainan detektif huruf untuk meningkatkan kemampuan keaksaraan awal anak usia 5-6 tahun di RA Darul Hikmah Kabupaten Aceh Besar. Berikut tabel *One Group Pre-test and Post-test design* :

Tabel 3.1 Desain Penelitian

PRE-TEST	TREATMENT	POST-TEST
O ₁	X	O ₂

Sumber: Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*.

Keterangan :

O₁ : Tes awal (*Pre-test*) sebelum perlakuan

X : Perlakuan terhadap kelompok eksperimen yaitu pengaruh permainan detektif huruf untuk meningkatkan kemampuan keaksaraan awal anak usia 5-6 tahun.

O₂ : Tes akhir (*Post-test*) setelah perlakuan.³

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di RA Darul Hikmah Kabupaten Aceh Besar. Kegiatan ini dilakukan pada saat bulan awal Januari 2022 Semester Genap.

C. Populasi dan Sampel

³ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2015), h. 111

1. Populasi

Populasi adalah seluruh individu yang akan ditetapkan sebagai sumber data penelitian.⁴ Populasi penelitian ini adalah kelompok RA Darul Hikmah Kabupaten Aceh Besar Tahun Ajaran 2022.

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah populasi yang memiliki karakteristik atau bagian kecil dari anggota populasi yang di pilih dengan menggunakan prosedur sehingga dapat mewakili dari populasi.⁵ Pada penelitian ini, sampel yang diambil dari populasi menggunakan *purposive sampling*. *Purposive sampling* adalah teknik pengambilan data dengan pertimbangan tertentu.⁶

Alasan memilih sampel *purposive sampling* dikarenakan peneliti memerlukan satu kelas sebagai objek penelitian karena kelas tersebut dapat mewakili karakteristik populasi yang diinginkan. Dan alasan memilih kelas B yaitu pada saat observasi dimana sebagian dari anak ada yang belum mampu keaksaraan awal atau pengenalan huruf.

Berdasarkan penjelasan dari atas tersebut, sampel penelitian ini pada kelompok B di RA Darul Hikmah Kab. Aceh Besar sebagai kelas B dengan jumlah 17 anggota anak (9 anak laki-laki dan 8 anak perempuan).

⁴ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2002), h. 108

⁵ Sandu Siyoto & Ali Sodik, *Dasar Metodologi Penelitian*, (Yogyakarta: Media Publishing, 2015), h. 64

⁶ Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian*, (Bandung : Alfabeta, 2012), h. 218

D. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen merupakan alat bantu ukur yang digunakan oleh peneliti dalam melakukan pengumpulan data dalam suatu penelitian pada saat melakukannya. Penelitian ini menggunakan lembar pengamatan yang berpedoman pada observasi, tes dan dokumentasi saat penelitian tersebut.⁷ Adapun instrumen observasi yang akan digunakan untuk menilai kemampuan anak pada pedoman indikator-indikator yang ingin dicapai untuk anak, dengan menggunakan penilaian berupa tanda *Check-List* pada kategori belum berkembang sehingga menjadi berkembang sangat baik. Sedangkan tes adalah alat mengukur hasil belajar siswa yang dilaksanakan dengan pre-test dan post-tes. Dokumentasi adalah pedoman *check-list* yang memuat daftar variabel yang akan dikumpulkan datanya.

Pengukuran untuk subjek penelitian menggunakan pedoman dari Ditjen Mandas Diknas dengan kategori yaitu : Belum Berkembang 1 (BB), Mulai Berkembang 2 (MB), Berkembang Sesuai Harapan 3 (BSH), dan Berkembang Sangat Baik 4 (BSB).⁸

Tabel 3.2 Kategori Keberhasilan Anak

Interval	Kategori	Skor
0-25	Belum Berkembang (BB)	1
26-50	Mulai Berkembang (MB)	2
51-75	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	3

⁷ Nanang Martono, *Metode Penelitian kuantitatif, Analisis Isi dan Analisis Data Sekunder*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2010), h. 66

⁸ Johni Dimiyanti, *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Aplikasinya pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*, (Jakarta: Kencana, 2013), h. 53

76-100	Berkembang Sangat Baik (BSB)	4
--------	------------------------------	---

Sumber: Johni Dimiyanti, *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Aplikasinya pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*, (Jakarta: Kencana, 2013), h. 53

Berikut kisi-kisi instrumen pada aktivitas anak dalam permainan detektif huruf untuk meningkatkan kemampuan keaksaraan awal usia 5-6 tahun.

TABEL 3.3

KISI-KISI INSTRUMEN PENELITIAN

No	Variabel	Sub Variabel	Indikator Pencapaian
1	Bahasa	Kekasaraan Awal	Menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal
			Membaca kata pada kartu kata
			Anak mampu menyusun dan menemukan bentuk simbol huruf
			Memahami hubungan antara bunyi dan bentuk

Sumber: Eko, *Pengembangan Keaksaraan Awal Pada Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Buku Cerita Budaya Lokal*.

Tabel 3. 4 Rubrik Penilaian Indikator Pencapaian Keaksaraan Awal

No	Indikator	Keterangan	Kriteria	Skor
1	Menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal	Anak belum mampu menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal	BB	1
		Anak mulai menyebutkan simbol-simbol huruf tetapi tidak secara huruf yang dikenal	MB	2
		Anak mampu menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal tetapi dengan bantuan guru	BSH	3
		Anak mampu menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal dengan baik	BSB	4
2	Membaca kata pada kartu kata	Anak belum mampu membaca kata pada kartu kata	BB	1

		Anak mulai membaca kata pada kartu kata tetapi sesuai.	MB	2
		Anak mampu membaca kata pada kartu kata tetapi dengan bantuan guru.	BSH	3
		Anak mampu membaca kata pada kartu kata dengan baik.	BSB	4
3	Anak mampu menemukan dan menyusun bentuk simbol huruf	Anak belum mampu menemukan dan menyusun bentuk simbol huruf yang diperintahkan	BB	1
		Anak mulai menemukan dan menyusun simbol huruf tetapi tidak sesuai yang diperintahkan	MB	2
		Anak mampu menemukan dan menyusun bentuk simbol huruf dengan bantuan guru	BSH	3
		Anak mampu menemukan dan menyusun simbol huruf yang diperintahkan dengan baik	BSB	4
4	Memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf	Anak belum mampu memahami bunyi dan bentuk huruf	BB	1
		Anak mulai memahami bunyi dan bentuk huruf	MB	2
		Anak mampu memahami bunyi dan bentuk huruf dengan bantuan guru	BSH	3
		Anak mampu memahami bunyi dan bentuk huruf dengan baik.	BSB	4

Sumber: Eko, Pengembangan Keaksaraan Awal Pada Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Buku Cerita Budaya Lokal

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah suatu kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh atau mengumpulkan data untuk diolah menjadi suatu data yang dapat disajikan sesuai dengan masalah yang dihadapi dalam penelitian.⁹ Adapun teknik pengumpulan data yang dapat dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Observasi

Kegiatan observasi adalah cara menghimpun bahan-bahan keterangan yang dilakukan dengan mengadakan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap fenomena-fenomena objek pengamatan. Observasi adalah sebagai alat evaluasi banyak digunakan untuk menilai tingkah laku individu atau proses terjadinya suatu kegiatan yang dapat di amati.¹⁰

2. Tes unjuk kerja

Tes adalah sebagai alat untuk mengukur hasil belajar siswa, sebagai efek, pengaruh atau hasil dari kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan. Tes ini menggunakan tes awal (*pre-test*) dan tes akhir (*post-test*) untuk mengetahui sejauh mana kemampuan hasil belajar siswa.¹¹ Bentuk tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes unjuk kerja tujuannya mengukur pencapaian siswa setelah mempelajari suatu materi pelajaran. Penilaian untuk tes unjuk kerja merupakan teknik yang melibatkan dalam bentuk pelaksanaan suatu aktivitas yang dapat diamati.¹²

⁹ Johni Dimiyanti, *Metodologi Penelitian...*, h. 55

¹⁰ Djaali, Pudji Muljono, *Pengukuran dalam Bidang Pendidikan*, (Jakarta: PT Gramedia Widia Sarana, 2008), h. 16

¹¹ Djaali, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2000), h. 64

¹² Nurhayati, *Penulisan Karya Tulis Ilmiah*, (Guepedia, 2022), h. 118

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah mencari dan mengenai hal-hal atau variable yang berupa catatan, transkrip, buku, majalah dan lain sebagainya.¹³ Dokumen yang dikumpulkan pada penelitian ini berupa data-data yang berkaitan dengan penelitian seperti identitas anak, identitas guru sekolah, perangkat pembelajaran, foto-foto kegiatan tindakan dan lain-lain.

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan salah satu langkah yang paling menentukan dari suatu penelitian, karena analisa data berfungsi untuk menyimpulkan hasil dari penelitian. Analisis data pada penelitian ini menggunakan deskriptif kuantitatif yaitu penelitian yang bertujuan menjelaskan fenomena yang ada dengan menggunakan angka-angka untuk menjelaskan karakteristik individu atau kelompok.¹⁴

Kemudian setelah diberikan dari *pre-test* dan *pos-test*, untuk melihat hasil belajar atau kegiatan anak, data yang diperoleh dalam penelitian ini diuji dengan statistik uji-t pihak kanan dengan taraf signifikansi ($\alpha = 0,05$). Dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data ialah sebagai berikut:

1. Uji-t

Teknik analisis data ini untuk menguji hipotesis penelitian adalah dilakukan dengan cara membandingkan data sebelum dengan data yang sudah

¹³ Suharsimi, Arikunto, *Prosedur penelitian...*, h. 231

¹⁴ Syamsuddin, dkk., *Metode Penelitian Pendidikan Bahasa*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011), h. 25

di berikan perlakuan dari satu kelompok sampel atau satu kelas sebagai eksperimen. Maka, adapun rumus pengujian hipotesis komparasi dengan uji-t sebagai berikut:

Rumus Uji-t

$$t = \frac{M_d}{\sqrt{\frac{\sum X^2 d}{n(n-1)}}} \quad \text{dengan} \quad M_d = \frac{\sum d}{n}$$

Keterangan :

d = Selisih skor gain sesudah dengan skor gain sebelum dari setiap subjek

M_d = Mean dari perbedaan pre-test dan post-test

$\sum X^2 d$ = Jumlah kuadrat deviasi

n = Banyaknya sampel (subjek penelitian)

X_d = Deviasi masing-masing subjek ($d - M_d$)

2. Uji Hipotesis

Untuk pengujian hipotesis, selanjutnya nilai $t_{\text{(hitung)}}$ di atas dibanding dengan nilai t dari tabel distribusi (t_{tabel}). Cara penentuan nilai (t_{tabel}) didasarkan pada taraf signifikan $\alpha = 0.05$ dengan derajat kebebasan $dk = n-1$ kriteria hipotesis untuk uji satu pihak kanan yaitu:¹⁵

Tolak H_0 , jika $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$, terima H_a

¹⁵ Supardi, *Aplikasi Statistika dalam Penelitian Konsep Statistika yang lebih Komprehensif*, (Jakarta: Change Publication, 2013), h.32.

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

Rumus hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini diantaranya yaitu:

H_a : adanya pengaruh kemampuan keaksaraan awal anak pada usia 5-6 tahun di RA Darul Hikmah Kab. Aceh Besar terhadap permainan detektif huruf.

H_0 : tidak adanya pengaruh kemampuan keaksaraan awal anak pada usia 5-6 tahun di RA Darul Hikmah Kab. Aceh Besar terhadap permainan detektif huruf.

3. Daftar Distribusi Frekuensi (Uji Normalitas)

Daftar distribusi frekuensi ini adalah memberikan gambaran-gambaran kepada pembaca untuk mengetahui mengenai hasil dari suatu penelitian yang dilakukan. Langkah-langkah untuk membuat hasil daftar distribusi frekuensi adalah dengan panjang kelas yang dilakukan penelitian yaitu sebagai berikut:

- a. Tentukan rentang adalah data terbesar dikurang dengan data terkecil.
- b. Tentukan banyak kelas yang diperlukan dengan aturan.
- c. Banyak kelas = $1 + (3,3) \log n$, dengan hasil yang diberikan dan dibulatkan ke angka yang lebih kecil atau lebih besar, misal 7495, maka dapat dibulatkan ke angka 7 atau 9 untuk membuat banyak kelas tersebut.
- d. Tentukan rentang kelas interval P dengan aturan yaitu $P \frac{\text{Rentang}}{\text{Banyak Kelas}}$

- e. Pilihlah ujung kelas bawah interval yang pertama, untuk ini bisa diambil sama dengan data terkecil tetapi selisihnya harus kurang dari panjang kelas yang telah ditentukan.¹⁶
- f. Nilai rata-rata (\bar{x}) dan deviasi standar (s). Untuk mencari nilai rata-rata menurut Sudjana digunakan rumus.

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

keterangan :

\bar{x} = Nilai rata-rata

- g. Rumus mencari deviasi standar (s)

$$s^2 = \frac{n \sum f_i x_i^2 - (\sum f_i x_i)^2}{n(n-1)}$$

Keterangan :

n = Sampel

S^2 = Varians

S = Simpannya baku

f_i = Frekuensi yang sesuai dengan tanda kelas interval

x_i = Tanda kelas interval

- h. Rumus Normalitas sebaran data :

$$\chi^2 = \sum_{i=1}^k \frac{O_i - E_x^2}{E_i}$$

¹⁶ Sudjana, *Metode Statistika*, (Bandung: Tarsito, 2015), h. 45-48

Keterangan :

X^2 = Chi-kuadrat.

O_i = Frekuensi pengamatan.

E_i = Frekuensi yang diharapkan.¹⁷



¹⁷ Rahayu, *Dasar-Dasar Statistik Pendidikan*, (Bandung : CV PUSTAKA SETIA, 2012), h. 177

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di RA Darul Hikmah yang beralamat di jalan pukesmas baru/ lorong pertanian, Kajhu Kabupaten Aceh Besar. RA Darul Hikmah didirikan oleh yayasan Uswatun Hasanah Aceh, yang dimana RA terletak disamping pukesmas kajhu, di sekolah tersebut memiliki bangunan yang cukup luas dan kokoh, di mana sekolah ini memiliki luas tanah kurang lebih dari 1 hektar, di dalam RA juga terdapat ada beberapa sekolah di lingkungannya yaitu Madrasah Tsanawiyah (MTs) Darul Hikmah dan Madrasah Aliyah (MAS) Darul Hikmah.

Lokasi sekolah juga sangat cocok untuk proses pembelajaran karena sekolah mudah dijangkau dan terletak dikawasan perumahan warga. RA Darul Hikmah ini juga menyediakan tempat bermain dengan anak untuk bebas di perkarangan sekolah. Sekolah ini juga dilingkari pagar yang membuat anak-anak dengan aman ketika anak sedang bermain di perkarangan sekolah.¹

1. Sarana dan Prasarana

Sarana pendidikan merupakan sarana penunjang bagi anak atau peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran di sekolah. Lengkap atau tidaknya fasilitas sekolah anak akan memperngaruhi keberhasilan program yang sudah di siap kan oleh pendidik untuk peserta didik. Kegiatan penelitian pada RA Darul

¹ Data dari RA Darul Hikmah Kab. Aceh Besar

Hikmah Kab. Aceh Besar terlaksana dengan adanya sarana dan prasarana sebagaimana dapat dilihat pada tabel sebagai berikut.

Tabel 4. 1 Sarana dan Prasarana pada RA Darul Hikmah

No	Nama Fasilitas	Jumlah	Kondisi
1	Ruang Kelas	2	Baik
2	Ruang Kepala Sekolah/ Guru	1	Baik
3	Kamar Mandi/ WC	1	Baik

Sumber: Data dari RA Darul Hikmah Kab. Aceh Besar

Sarana permainan yang ada cukup memadai dan dalam kondisi baik sehingga alat permainan outdoor mudah dimainkan oleh anak dengan aman.

Sarana permainan yang ada mencakup:

Tabel 4. 2 keadaan alat permainan outdoor RA Darul Hikmah

No	Nama Barang	Jumlah	Kondisi
1	Jungkitan	1	Baik
2	Ayunan Tali	2	Baik
3	Komedi Putar	1	Baik
4	Pelosotan	1	Baik
5	Ayunan	1	Baik
6	Tangga Majemuk	1	Baik

Sumber: Data dari RA Darul Hikmah Kab. Aceh Besar

2. Keadaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan

Tenaga pendidik dan kependidikan di RA Darul Hikmah ada 4 (empat) orang guru. Berikut data guru di RA Darul Hikmah Kab. Aceh Besar.

Tabel 4. 3 Data Keadaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan RA Darul Hikmah Kab. Aceh Besar

No	Jabatan	Jumlah
1	Kepala Sekolah	1
2	Guru	3

Sumber: Data dari RA Darul Hikmah Kab. Aceh Besar

Tabel 4.4 Keadaan Guru RA Darul Hikmah Kab. Aceh Besar

No	Nama	Jabatan	Pendidikan Terakhir
1	Masyithah S.Pd.I	Kepala Sekolah/ Guru	S1
2	Fajria Wardani	Guru/ Sekretaris	SMA
3	Zahratul Idami A.Ma	Guru/ Bendahara	D2

4	Mardhatillah S.Pd.I	Guru	S1
---	---------------------	------	----

Sumber: Data dari RA Darul Hikmah Kab. Aceh Besar

3. Keadaan Anak

Kelompok A dan B di RA Darul Hikmah memiliki 27 siswa dan diampu oleh 4 orang guru yaitu ibu Fajria Wardani dan ibu Zahratul Idami A.Ma sebagai guru kelompok A berjumlah 10 anak, dan ibu Masyithah S.Pd.I dan ibu Mardhatillah S.Pd.I sebagai guru kelompok B dengan jumlah anak 17 orang. Dalam penelitian ini menggunakan kelas B yang terdiri dari:

Tabel 4.5 Keadaan anak kelas B di RA Darul Hikmah

No	Kelompok	Anak Laki-Laki	Anak Perempuan	Jumlah
1	A	4	6	10
2	B	9	8	17

Sumber: Data dari RA Darul Hikmah Kab. Aceh Besar

B. Pelaksanaan Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada satu kelas yang berjumlah 17 orang anak sebagai kelas eksperimen. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh permainan detektif huruf untuk meningkatkan kemampuan keaksaraan awal anak usia 5-6 tahun di RA Darul Hikmah Kab. Aceh Besar.

Pelaksanaan jadwal penelitian ini dilakukan oleh peneliti RA Darul Hikmah Kab. Aceh Besar. Pelaksanaan penelitian dilakukan kurang lebih 2 minggu yang dilaksanakan pada tanggal 04 s/d 17 Januari 2022

Tabel 4.6 jadwal penelitian di RA Darul Hikmah Kab. Aceh Besar

No	Hari/ Tanggal	Waktu	Kegiatan
1	Selasa, 04 Januari 2022		Observasi/ pengamatan
2	Rabu, 05 Januari 2022	45 menit	Pre test
3	Kamis, 06 Januari 2022	45 menit	Treatmen 1
4	Jum'at, 07 Januari 2022		Observasi/kegiatan persiapan

			lomba
5	Senin, 10 Januari 2022	45 menit	Treatment 2
8	Selasa, 11 Januari 2022	45 menit	Treatment 3
7	Rabu, 12 Januari 2022		Observasi
8	Kamis, 13 Januari 2022	45 menit	Post test
9	Jum'at, 14 Januari 2022		Observasi/kegiatan persiapan lomba
10	Senin, 14 Januari 2022		selesai penelitian

Sumber: Jadwal Penelitian

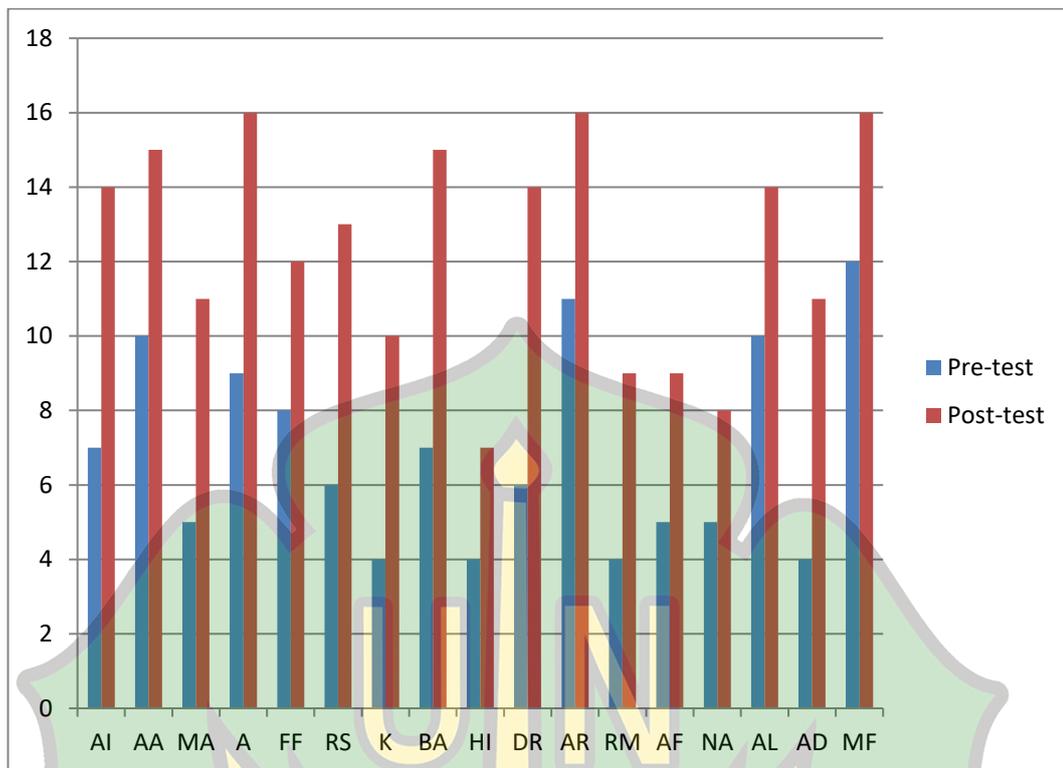
C. Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada satu kelas, yaitu yang berjumlah 17 anak sebagai kelas eksperimen. Tujuan deskripsi hasil penelitian ini adalah pengaruh permainan detektif huruf untuk meningkatkan kemampuan keaksaraan awal anak di RA Darul Hikmah. Dimana pengukuran tersebut dilakukan dengan beberapa bagian menggunakan lembar pengamatan anak yang terdiri dari 4 indikator penilaian.

Tabel 4. 7 Daftar Nilai Pre-test Anak Pada Kelas Eksperimen

No	Nama Anak	Pre-test	Persen (%)	Post-test	Persen(%)
1	AI	7	43,75	14	87,5
2	AA	10	62,5	15	93,75
3	MA	5	31,25	11	68,75
4	A	9	56,25	16	100
5	FF	8	50	12	75
6	RS	6	37,5	13	81,25
7	K	4	25	10	62,5
8	BA	7	43,75	15	93,75
9	HI	4	25	7	43,75
10	DR	6	37,5	14	87,5
11	AR	11	68,75	16	100
12	RM	4	25	9	56,25
13	AF	5	31,25	9	56,25
14	NA	5	31,25	8	50
15	AL	10	62,5	14	87,5
16	AD	4	25	11	68,75
17	MF	12	75	16	100
	Jumlah	115	731,25	210	1312,5
	Rata-rata		43%		77,2%

Sumber : Hasil Nilai Pretest Pada Kelas Eksperimen di RA Darul Hikmah



Gambar 4.1 Hasil Nilai Anak Pre-test dan Post-test Kelas B

Grafik di atas memperlihatkan bahwa dari 17 orang anak mengalami peningkatan pada keaksaraan awal anak terhadap permainan detektif huruf.

D. Pengolahan dan Analisis Data

1. Daftar Distribusi Frekuensi (Uji Normalitas)

a. Pengolahan data Pre-test Kelas eksperimen

1) Menentukan Rentang

$$\text{Rentang} = \text{Data terbesar} - \text{Data Terkecil}$$

$$= 12 - 4$$

$$= 8$$

2) Menentukan banyaknya kelas interval

$$\text{Banyaknya kelas} = 1 + 3,3 \log n$$

$$= 1 + 3,3 \log 17$$

$$= 1 + 3,3 (1,23)$$

$$= 1 + 4,059$$

$$= 5,059 \text{ (diambil } k = 5)$$

3) Menentukan panjang kelas interval

$$P = \frac{\text{rentang}}{\text{banyak kelas}}$$

$$= \frac{8}{5}$$

$$= 1,6$$

Tabel 4. 8 Daftar Distribusi Frekuensi Pre-test

Nilai Tes	f_i	X_i	x_i^2	$f_i \cdot x_i$	$f_i \cdot x_i^2$
4-5	7	4,5	20,25	31,5	141,75
6-7	4	6,5	42,25	26	169
8-9	3	8,5	72,25	25,5	216,75
10-11	2	10,5	110,25	21	220,5
12-13	1	12,5	156,25	12,5	156,25
	17			116,5	904,25

Sumber: hasil pengolahan data

Berdasarkan data di atas diperoleh rata-rata dan standar deviasi sebagai berikut:

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

$$= \frac{116,5}{17}$$

$$= 6,8$$

$$S^2 = \frac{n \sum f_i x_i^2 - (\sum f_i x_i)^2}{n(n-1)}$$

$$s^2 = \frac{17 (904,25) - (116,5)^2}{17(17 - 1)}$$

$$s^2 = \frac{15,372.25 - 13,572.25}{272}$$

$$s^2 = \frac{1800}{272}$$

$$S^2 = \sqrt{6.6}$$

$$S = 2,57$$

Tabel 4.9 Daftar Uji Normalitas Nilai Pre-test

Nilai tes	Batas Kelas x_i	Z-score	Batas Luas Daerah (O-Z)	Luas tiap kelas interval	Frekuensi diharapkan E_i	Frekuensi Pengamatan O_i	Chi Kuadrat x^2
	3,5	-1,30	0,4032				
4-5				0,2047	3,4799	7	3,56
6-7	5,5	-0,52	0,1985	0,0998	1,6966	4	3,12
	7,5	0,25	0,0987				
8-9				0,4472	7,6024	3	2,78
	9,5	1,03	0,3485				
10-11				0,1156	1,9652	2	0,00
	11,5	1,80	0,4641				
12-13				0,0337	0,5729	1	0,31
	13,5	2,85	0,4978			17	$X^2 = 9,77$

Sumber : hasil pengolahan data

Cara menghitung hasil dari daftar uji normalitas pre-test

1) Batas kelas (x_i)

Nilai bawah -0,5

Nilai atas +0,5

2) Menghitung Z-score

$$Z\text{-score} = \frac{x_i - x}{s} \quad x_i = 3,5 \text{ dan } x = 6,85 \text{ dan } s = 2,57$$

$$= \frac{3,5 - 6,85}{2,57}$$

$$= \frac{2,57}{2,57}$$

$$= \frac{-3,35}{2,57}$$

$$= -1,30$$

3) Menghitung batas luas daerah

Dapat dilihat daftar tabel (luas di bawah lengkungan kurve normal dari O s/d Z. Misalnya Z-score adalah -1,30 maka dapat dilihat pada diagram atau tabel nilai -1,3 (diatas kebawah) dan ke kolom 0 (kesamping kanan), jadi diperoleh 0,4032.

4) Menghitung luas tiap kelas interval

a) Menghitung dari batas luas daerah (O-Z) yaitu untuk angka dibagian atas pertama dan dikurangi di bawah baris kedua

$$\text{Contoh: } 0,4032 - 0,1985 = 0,2047$$

b) Untuk angka dibagian bawah dibagian angka baris terakhir dikurangi baris diatasnya

$$\text{Contoh. } 0,4978 - 0,4641 = 0,0337$$

c) Untuk angka pada baris paling tengah ditambahkan dengan angka pada baris berikutnya atau dibawahnya yang mendekati baris tengah.

$$\text{Contoh. } 0,0987 + 0,3485 = 0,4472$$

5) Menghitung frekuensi diharapkan E_i

Cara menghitungnya adalah menggunakan luas tiap kelas interval dikali dengan banyaknya anak atau siswa.

$$\text{Contoh : } = \text{luas tiap kelas interval} \times n$$

$$= 0,2047 \times 17$$

$$= 3,4799$$

6) Cara mengambil nilai frekuensi pengamatan O_i ialah mengambil banyaknya sampel dari f_i

7) Menghitung nilai chi kuadrat χ^2

$$\chi^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$$

$$\begin{aligned} \chi^2 &= \frac{(7-3.4799)^2}{3.4799} + \frac{(4-1.6966)^2}{1.6966} + \frac{(3-7.6024)^2}{7.6024} + \frac{2-1.9652)^2}{1.9652} + \frac{(1-0.5729)^2}{0.5729} \\ &= 3,56 + 3,12 + 2,78 + 0,00 + 0,31 \\ &= 9,77 \end{aligned}$$

Setelah memperoleh nilai $\chi^2_{hitung} = 9,77$ maka selanjutnya adalah dikonfirmasi dengan nilai χ^2_{tabel} pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dengan $dk=1$ ($17-1=16$). Dari tabel dapat dilihat dari perolehan tabel chi kuadrat $\chi^2_{0,05(16)} = 26,30$. Oleh karena itu, $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$ yaitu $9,77 < 26,30$ maka H_0 diterima dapat disimpulkan bahwa sebaran data *pre-test* kelas eksperimen berdistribusi normal.

b. Pengolahan data Posat-test kelas eksperimen

1) Menentukan Rentang

$$\text{Rentang} = \text{Data terbesar} - \text{Data Terkecil}$$

$$= 16-7$$

$$= 9$$

2) Menentukan banyaknya kelas interval

$$\begin{aligned}
 \text{Banyaknya kelas} &= 1 + 3,3 \log n \\
 &= 1 + 3,3 \log 17 \\
 &= 1 + 3,3 (1,23) \\
 &= 1 + 4,059 \\
 &= 5,059 \text{ (diambil } k = 5)
 \end{aligned}$$

3) Menentukan panjang kelas interval

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{\text{rentang}}{\text{banyak kelas}} \\
 &= \frac{9}{5} \\
 &= 1,8
 \end{aligned}$$

Tabel 4. 11 Daftar Distribusi Frekuensi Post-test

Nilai Tes	f_i	x_i	x_i^2	$f_i \cdot x_i$	$f_i \cdot x_i^2$
7-8	2	7,5	56	15	112
9-10	3	9,5	90,25	28,5	270,75
11-12	3	11,5	132,25	34,5	396,75
13-14	4	13,5	182,25	54	729
15-16	5	15,5	240,25	77,5	1201,25
	17			209,5	2709,75

Sumber: hasil pengolahan data

Berdasarkan data diatas diperoleh rata-rata dan standar deviasi sebagai

berikut:

$$\begin{aligned}
 x &= \frac{\sum f_i \cdot x_i}{\sum f_i} \\
 &= \frac{209,5}{17} \\
 &= 12,3
 \end{aligned}$$

$$s^2 = \frac{n\sum f_i x_i^2 - (\sum f_i x_i)^2}{n(n-1)}$$

$$s^2 = \frac{17(2709.75) - (209.5)^2}{17(17-1)}$$

$$s^2 = \frac{46065.75 - 43890.25}{272}$$

$$s^2 = \frac{2175.5}{272}$$

$$S^2 = \sqrt{7.9}$$

$$S = 2,81$$

Tabel 4. 12 Daftar Uji Normalitas Nilai Post-test

Nilai tes	Batas Kelas x_i	Z-score	Batas Luas Daerah (O-Z)	Luas tiap kelas interval	Frekuensi diharapkan E_i	Frekuensi Pengamatan O_i	Chi Quadr at x^2
	6,5	-2,07	0,4803				
7-8				0,0688	1,1696	2	0,58
	8,5	-1,35	0,4115				
9-10				0,1726	2,9342	3	0,00
	10,5	-0,64	0,2389				
11-12				0,2668	4,5356	3	0,51
	12,5	0,07	0,0279				
13-14				0,2544	4,3248	4	0,02
	14,5	0,78	0,2823				
15-16				0,1496	2,5432	5	2,37
	16,5	1,49	0,4319			17	$X^2 = 3,48$

Sumber : hasil pengolahan data

Setelah diperoleh nilai-nilai pada tabel 4.10 diatas selanjutnya menghitung normalitas data pada kelas eksperimen dengan menggunakan rumus nilai chi kuadrat x^2 sebagai berikut:

$$\chi^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$$

$$\begin{aligned} \chi^2 &= \frac{(2-1.1696)_2}{1.1696} + \frac{(3-2.9342)_2}{2.9342} + \frac{(3-4.5356)_2}{4.5356} + \frac{(4-4.3248)_2}{4.3248} + \frac{(5-2.5432)_2}{2.5432} \\ &= 0,58 + 0,00 + 0,51 + 0,02 + 2,37 \\ &= 3,48 \end{aligned}$$

Setelah memperoleh nilai $\chi^2_{hitung} = 3,48$ maka selanjutnya adalah dikonfirmasi dengan nilai χ^2_{tabel} pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dengan $dk=1$ ($17-1=16$). Dari tabel dapat dilihat dari perolehan tabel chi kuadrat $\chi^2_{0,05(16)} = 26,30$. Oleh karena itu, $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$ yaitu $3,48 < 26,30$ maka H_0 diterima dapat disimpulkan bahwa sebaran data *post-test* kelas eksperimen berdistribusi normal.

2. Uji-t

Berdasarkan nilai rata-rata pengamatan awal dan pengamatan nilai akhir (setelah penerapan permainan detektif huruf), langkah selanjutnya adalah menguji nilai uji-t yang diajukan yaitu “permainan detektif huruf berpengaruh dalam meningkatkan kemampuan keaksaraan awal anak usia 5-6 tahun di RA Darul Hikmah Kabupaten Aceh Besar”. Sehingga diperoleh kesimpulan mengenai uji-t yang diajukan dengan langkah sebagai berikut.

Tabel 4.13 Nilai, Jumlah Kuadrat dan Rata-Rata Deviasi

No	Nama	X ₁ (Pretest)	X ₂ (Posttest)	D (x ₂ - x ₁)	Md	x _d (d-Md)	x _d ²
1	AI	7	14	7	5,4	1,6	2,56
2	AA	10	15	5	5,4	-0,4	-0,16
3	MA	5	11	6	5,4	0,6	0,36
4	A	9	16	7	5,4	1,6	2,56
5	FF	8	12	4	5,4	-1,4	-1,69
6	RS	6	13	7	5,4	1,6	2,56
7	K	4	10	6	5,4	0,6	0,36
8	BA	7	15	8	5,4	2,6	6,76
9	HI	4	7	3	5,4	-2,4	-5,76
10	DR	6	14	8	5,4	2,6	6,76
11	AR	11	16	5	5,4	-0,4	-0,16
12	MR	4	9	5	5,4	-0,4	-0,16
13	A	5	9	4	5,4	-1,4	-1,96
14	NA	5	8	3	5,4	-2,4	-5,76
15	AL	10	14	4	5,4	-1,4	-1,69
16	AN	4	11	7	5,4	1,6	2,56
17	MF	12	16	4	5,4	-1,4	-1,69
				93			

Sumber : hasil penelitian olah data

Berdasarkan diatas dapat dicari dengan harga Mean dari perbedaan antara hasil pretest dan hasil post-test (setelah penerapan permainan detektif huruf pada kelompok B di RA Darul Hikmah Kabupaten Aceh Besar dengan menggunakan rumus yaitu:

$$M_d = \frac{\sum d}{N}$$

$$= \frac{93}{17}$$

$$= 5,4$$

Setelah harga mean (M_d) diperoleh sebesar 5,4 maka dihitung nilai x_d dan x_d². Setelah semua data yang diperoleh selanjutnya semua data tersebut dicari

rata-rata dari perbedaan pre-test dan post-test, menghitung dari sesudah post-test dikurangi dengan pre-test, lalu dicari deviasi masing-masing subjek, jumlah kuadrat deviasi dan jumlah keseluruhan nilai variabel x_1 dan variabel x_2 dalam tabel di atas tersebut. Setelah mendapat nilai M_d , untuk analisis dan pembahasan secara menyeluruh dan menarik kesimpulan penelitian maka diperlukan dan dilaksanakan dengan uji-t tersebut.

Setelah distribusi skor untuk menggunakan atau memperluas dengan uji-t diketahui, selanjutnya data diolah dengan menggunakan rumus yaitu:

$$t = \frac{M_d}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{n(n-1)}}$$

$$t = \frac{5.4}{\sqrt{\frac{12.3}{17(17-1)}}$$

$$t = \frac{5.4}{\sqrt{\frac{12.3}{272}}}$$

$$t = \frac{5.4}{\sqrt{0.045}}$$

$$t = \frac{5.4}{0.212}$$

$$=25,47$$

3. Uji hipotesis

Uji hipotesis diajukan dengan menggunakan kriteria sebagai berikut:

Terima H_0 jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ di lain pihak H_a ditolak, dan Terima H_a jika $t_{hitung} >$

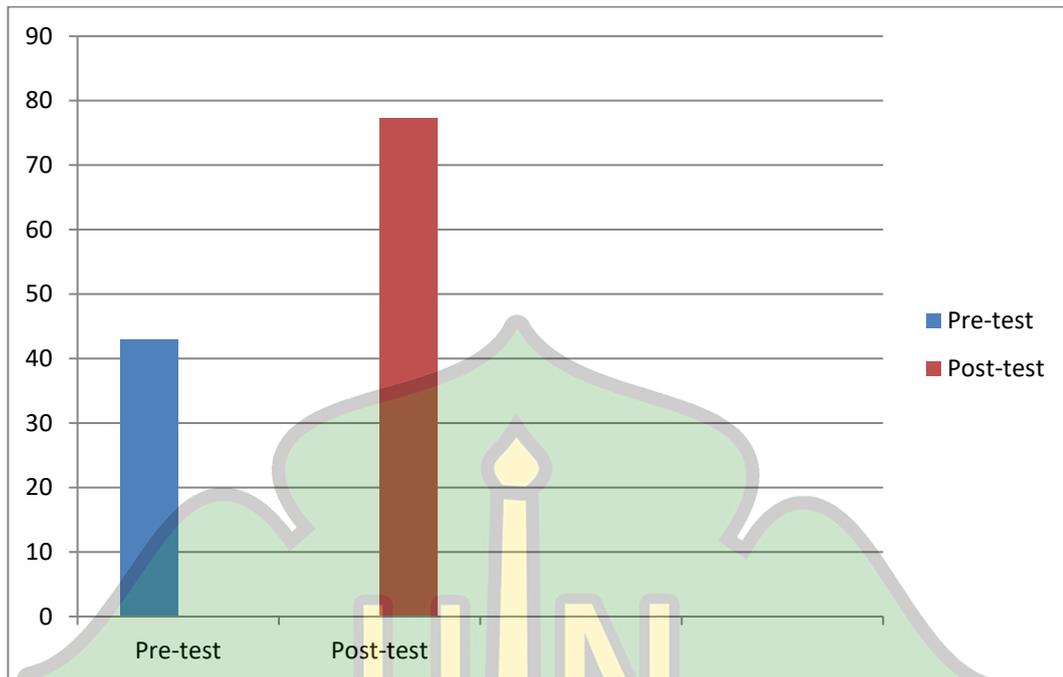
t_{tabel} dilain pihak H_0 ditolak pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan $dk = 1$ atau jika nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka hipotesis alternatif yang diajukan ditolak.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diselesaikan, maka dapat dihitung $t_{hitung} = 25,47$ kemudian dicari t_{tabel} dengan $dk (17-1 = 16)$ pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ maka dari tabel distribusi t didapat $t_{(0,05)(16)} = 1,69$. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $25,47 > 1,69$, sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak.

E. Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di RA Darul Hikmah Kabupaten Aceh Besar yang beralamat kajhu. Sampel yang digunakan adalah kelas B sebagai kelas eksperimen. Penelitian ini dilakukan 3 tahap kegiatan yaitu pada tanggal 05 Januari 2022 peneliti melakukan penelitian tes awal (*pre-test*) yaitu (sebelum diberi perlakuan, pada tanggal 06 s/d 11 Januari 2022 dilakukan kegiatan pada *treatment* yaitu (diberikan perlakuan menggunakan permainan detektif huruf) dan tanggal 13 Januari 2022 dilakukan kegiatan tes akhir (*post-test*) yaitu (setelah diberikan perlakuan).

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti di RA Darul Hikmah Kab. Aceh Besar tahun ajaran 2022 awal semester genap pada kelompok anak kelas B bahwa peneliti sudah melakukan penelitian untuk meningkatkan kemampuan keaksaraan awal anak usia 5-6 tahun dengan menggunakan permainan detektif huruf. Hasil pada anak usia 5-6 tahun yang dapat meningkat kemampuan keaksaraan awal pada diagram batang dapat dilihat dibawah ini sebagai berikut:



Gambar 4.2 Keseluruhan nilai rata-rata pre-test dan post-test

Pada tes awal (*Pre-test*) yaitu nilai rata-rata keseluruhannya adalah mencapai 43% dalam kategori Mulai Berkembang (MB), sedangkan pada tes akhir (*Post-test*) yaitu nilai rata-rata keseluruhannya adalah mencapai 77,2 % dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB).

Hasil dari penelitian yang dimaksud adalah untuk mengetahui apakah permainan detektif huruf berpengaruh dalam meningkatkan kemampuan keaksaraan awal anak usia 5-6 tahun di RA Darul Hikmah Kab. Aceh Besar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perhitungan uji-t diperoleh nilai t_{hitung} dibandingkan dengan nilai t_{tabel} pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan $dk = 1$ ($17-1= 16$) adalah 1,69. Berdasarkan hasil penelitian yang telah diselesaikan, maka dapat dihitung $t_{hitung} = 25,47$ maka dari tabel distribusi t didapat $t_{(0,05)(16)} = 1,69$. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $25,47 > 1,69$ sehingga H_a diterima dan H_o ditolak. H_a berbunyi pengaruh

permainan detektif huruf berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan keaksaraan awal usia 5-6 tahun di RA Darul Hikmah Kab. Aceh Besar.



BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Hasil penelitian atau hasil analisis data tentang pengaruh permainan detektif huruf untuk meningkatkan kemampuan keaksaraan usia 5-6 tahun di RA Darul Hikmah Kab. Aceh Besar telah menghasilkan kesimpulan yaitu hasil dari analisis data pre-test diperoleh nilai rata-rata 43% dalam kategori Mulai Berkembang (MB) dan post-test diperoleh nilai rata-rata 77,2 % dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Hasil pengujian hipotesis uji-t yaitu $t_{hitung} = 25,47$ sedangkan $t_{tabel} = 1,69$ berarti $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $25,47 > 1,69$. Dengan demikian, maka H_a diterima dan H_o ditolak. Hal ini dapat disimpulkan bahwa H_a berbunyi pengaruh permainan detektif huruf berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan keaksaraan awal usia 5-6 tahun di RA Darul Hikmah Kab. Aceh Besar.

B. Saran

Berdasarkan hasil pelaksanaan penelitian, maka dapat dikemukakan beberapa saran sebagai berikut:

1. Hasil penelitian ini semoga bisa dijadikan sebagai salah satu dari banyaknya informasi dalam meningkatkan proses pembelajaran mengenai tentang permainan detektif huruf terhadap keaksaraan awal anak.
2. Diharapkan pendidik dapat meningkatkan kemampuan keaksaraan awal anak. Apabila pendidik memberikan rangsangan atau stimulus pada kegiatan yang

menarik bagi anak. Pendidik bisa menggunakan permainan detektif huruf untuk meningkatkan kemampuan keaksaraan awal anak.



DAFTAR PUSTAKA

- Afrina Adriana dkk, Mengembangkan Keaksaraan Anak Melalui Media Bola Huruf Di Tk Teuku Nyak Arief Kabupaten Aceh Besar, *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Guru Anak Usia Dini*, ol. 5 No. 2 Mei 2020
- Agung Triharso. 2013. *Permainan Kreatif & Edukatif Untuk Anak Usia Dini*. Yogyakarta: CV Andi Offset.
- Agus Hariyanto. 2009. *Membuat Anak Cepat Pintar Membaca*. Jogjakarta: Diva Press.
- Agus N Cahyo. 2011. *Gudang Permainan Kreatif Khusus Asah Otak Kiri Anak*. Yogyakarta: Flashbook.
- Ahmad Susanto. 2012. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Aslieti O& Lenny N, Meningkatkan Kemampuan Keaksaraan Awal untuk Anak Usia Dini Melalui Penggunaan Media Audiovisual, *Jurnal Ceria*, vol. 4 No.1 Tahun Januari 2021
- Bahari Hamid. 2011. *Seabrek Permainan Kreatif Khusus Asah Otak Kanak Kanak*. Yogyakarta : Flash Book.
- Carrol Seefeld dan Barbara, A Wasik. 2008. *Pendidikan Anak Usia Dini (Alih bahasa: Pius Nasar)*. Jakarta: Indeks.
- Departemen Dinas Nasional. 2007. *Standar Isi Satuan untuk Pendidikan Dasar*. Jakarta: DirjenDikti Depdiknas. جامعة الرانري
- Diana Mutiah. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Djaali. 2000. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Eko. 2017. *Pengembangan Keaksaraan Awal pada Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Buku Cerita Budaya Lokal*. NTT: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Enah Suminaha, dkk., 2015 *Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum 2013 PAUD*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini.
- Feni Olivia. 2009. *Kembangkan Kecerdikan Anak Dengan Taktik Biosmart*. Jakarta: IKAPI.

- Hafi Barqi A dan Rachma H “Pengaruh Papan Permainan Kata (PAPETA) Terhadap Kemampuan Keaksaraan Anak Kelompok B Usia 5-6 Tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 25 Surabaya”, *Jurnal PAUD Teratai*, Tahun 2019
- Harun Rasyid dkk. 2009. *Assemen Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Hasan Danakum. 2020. *Detektif Dana*. Jakarta: CV Beemedia Publisier.
- Hasil Dokumentasi RA Darul Hikmah Kab. Aceh Besar
- Hasti Sarahaswati. 2019. *Mengenal Keaksaraan di Taman Kanak-Kanak*. Bandung: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- John Dabe. 2012. *Brain Power SD: Aktivitas, Permainan, dan Ide Praktis Belajar Sains*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- John W Santrock. 2007. *Perkembangan Anak Jilid 1*. Jakarta: Erlangga
- Johni Dimyanti. 2013. *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Aplikasinya pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*. Jakarta: Kencana.
- Khadijah. 2017. *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing.
- Khotijah. Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Elementary*. Vol.2., Edisi 2, 2016.
- Mansur. 2011. *Pendidikan Anak Usia Dini dalam Islam*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Muhammad Fadlilla. 2017. *Permainan dan Bermain Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Kencana Pranadamedia.
- Mursid. 2015. *Pengembangan Pembelajaran PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nanang Martono. 2010. *Metode Penelitian kuantitatif, Analisis Isi dan Analisis Data Sekunder*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Nafiqoh dkk, Peningkatan Keaksaraan Awal dan Pengenalan Kemampuan Berhitung Dasar Anak Usia Dini dengan Menggunakan Model Maya Hasyim, *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, vol. 3 No. 1 Tahun 2019.
- Nisfu Nuril Lailiyah dkk, “ Pengaruh Model Pembelajaran Snowball Throwing Terhadap Kemampuan Keaksaraan Anak Kelompok B Di TK Dharma

Wanita II Unesa Teratai 04 Tambaksari Surabaya”, *Jurnal PAUD Teratai*. Vol. 07, No 01 Tahun 2018.

Nor Izatil. 2016. *A samapai Z permainan tradisional belajar untuk perkembangan anak*. Banjarmasin: IAIN Antasari Pres.

Nunung Nurwahida. 2016. *Peningkatan Kecerdasan Visual Spasial Melalui Strategi Pembelajaran Outbund*. Magelang: Universitas Muhammadiyah Magelang

Nurbiana Dhinei. 2008. *Metode Pengembangan Bahasa*. Penerbit Universitas Terbuka.

Nurhayati. 2022. *Penulisan Karya Tulis Ilmiah*. Guepedia.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 58 Tahun 2009 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.

Pudji Muljono Djaali. 2010. *Pengukuran dalam Bidang Pendidikan*. Jakarta: PT Gramedia Widia Sarana.

Pupung Puspa Ardini. 2018. *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini (Sebuah Kajian Teori dan Pratik)*. Demang Palang: Adjie Media Nusantara.

Putu Ade Andre Payadnya. 2018. *Panduan Penelitian Eksperimen Beserta Analisis Statistik dengan SPSSI*. Yogyakarta: CV Budi Utama.

Rahayu. 2012. *Dasar-Dasar Statistik Pendidikan*. Bandung : CV PUSTAKA SETIA.

Rapi Halipani Matin dkk, “Penerapan Media Pembelajaran Pop-Up Book Anak Usia Dini pada Kelompok B untuk Meningkatkan Kemampuan Keaksaraan Awal Di Tk Nusa Indah”, *Jurnal Ceria* Vol. 2, No. 2, Maret 2019

Sandu Siyoto & Ali Sodik. 2015. *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Media Publishing.

Santi Ambarani, Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Permainan Detektif pada Anak Usia TK ABA. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Edisi 8 Tahun 2016 ke-5.

Soenjono Hardjowidjojo. 2003. *Pengantar Pemahaman Bahasa Manusia*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.

- Sudjana. 2015. *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Sugiyono. 2012. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung : Alfabeta.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Suharsimi Arikunto. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Suhartono. 2005. *Pengembangan Keterampilan Berbicara Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.
- Supardi. 2013. *Aplikasi Statistika dalam Penelitian Konsep Statistika yang lebih Komprehensif*. Jakarta: Change Publication
- Syamsuddin, dkk., 2011. *Metode Penelitian Pendidikan Bahasa*. Bandung:Remaja Rosdakarya.
- Tadkiroatun Musfiroh. 2013. *Teks Pelangi : Mencari Jejak, Permainan Keaksaraan Berbasis Teks*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Tadkiroatun Musfiroh. 2013. *Teks Pelangi: Detektif Aksara, Permainan Keaksaraan Berbasis Teks*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Ummu Shofi. 2008. *Sayang Belajar Baca Yuk!*. Surakarta: Afra Publishing.
- Yamin dan Sanan. 2010. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta:IKAPI.
- Yuli Pudji Lestari dkk, Meningkatkan Kemampuan Mengenal Keaksaraan Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Media Kartu Huruf Di Tk Kusuma Putra Surabaya, *Jurnal PAUD TERATAI* Volume 8 Nomor 2 Tahun 2019.
- Yuliana Nurani. 2011. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks.



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Jl. Syeikh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
Telepon : 0651- 7557321, Email : uin@ar-raniry.ac.id

Nomor : B-17318/Un.08/FTK-I/TL.00/11/2021
Lamp : -
Hal : **Penelitian Ilmiah Mahasiswa**

Kepada Yth,
Kepala RA Darul Hikmah kabupaten Aceh besar

Assalamu'alaikum Wr.Wb.
Pimpinan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

Nama/NIM : **MOULIATI / 160210002**
Semester/Jurusan : **XI / Pendidikan Islam Anak Usia Dini**
Alamat sekarang : **Beurawe**

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul **Pengaruh Permainan Detektif Huruf untuk Meningkatkan Kemampuan Keaksaraan Awal Anak Usia 5-6 tahun di RA Darul Hikmah Kabupaten Aceh Besar**

Demikian surat ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami mengucapkan terimakasih.

Banda Aceh, 02 Desember 2021
an. Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan,



*Berlaku sampai : 10 Januari
2022*

Dr. M. Chalis, M.Ag

YAYASAN USWATUN HASANAH

RA DARUL HIKMAH

Jalan Pukesmas Baru/ Lorong Pertanian, Kajhu, Kec. Baitussalam, Kabupaten Aceh Besar

SURAT KETERANGAN

Nomor : 10/

Asslamu'alaikum Wr Wb

Berdasarkan surat dari Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Fakultas Tarbiyah dan Keguruan dengan nomor B-17318/Un.08/FTK-I/TL.00/11/2021 yang bertanda tangan dibawah ini Kepala Sekolah RA Darul Hikmah menerangkan bahwa:

Nama : Mouliati

NIM : 160210002

Prodi/Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Semester : 12

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry

Yang tersebut diatas benar telah melakukan penelitian guna penyusun skripsi dan telah dilaksanakan pada tanggal 4 s/d 17 Januari 2022 dengan judul skripsi “ Pengaruh Permainan detektif Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Keaksaraan Awal Anak Usia 5-6 Tahun di RA Darul Hikmah Kabupaten Aceh Besar”.

Demikian surat ini disampaikan untuk dapat dipergunakan sebagaimana semestinya.

Banda Aceh, 17 Januari 2022

Kelas,


Zahratul Idami A. Ma



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
Jl. Syekh Abdul Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
Telp. 0651 8553020 : www.tarbiyah.ar-raniry.ac.id

Nomor : B-1142/Un.08/Kp.PIAUD/11/2021
Lamp : 1 Lembar
Hal : *Validasi Instrumen*

Kepada Yth,
Ibu Rafidhah Hanum, M. Pd

di-

Banda Aceh

Assalamu'alaikum wr. wb.

Dengan hormat,

Sehubungan dengan penyelesaian Tugas Akhir (TA) mahasiswi, maka Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UTN Ar-Raniry Banda Aceh, memohon kepada Ibu untuk melakukan Validasi Instrumen Mahasiswi yang tersebut di bawah ini:

Nama : Mouliati
NIM : 160210002
Judul : Pengaruh Permainan Detektif Huruf untuk Meningkatkan Kemampuan Keaksaraan Awal Anak Usia 5-6 Tahun di RA Darul Hikmah Kab. Aceh Besar
Kegiatan : Validasi Instrumen Observasi Anak

Demikian surat ini kami sampaikan, atas bantuan dan kerjasama Ibu, kami hanturkan terima kasih.

A R - R A N I R Y Banda Aceh, 05 November 2021

An. Ketua Prodi PIAUD,
Sekretaris Prodi PIAUD,


Heliati Fajriah

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN

PENGARUH PERMAINAN DETEKTIF HURUF UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KEAKSARAAN AWAL ANAK USIA 5-6 TAHUN

Nama Sekolah : RA Darul Hikmah Kab. Aceh Besar
Tema/sub tema : Rekreasi/ Kebun binatang
Kelompok : B
Penulis : Mouliati
Nama Validator : Rafidhah Hanum, M.Pd
Pekerjaan Validator : Dosen

A. Petunjuk

Berikan tanda silang (X) pada nomor yang ada dalam kolom 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 3. Seluruh penomorannya sudah jelas
	2. Pengaturan tata letak	1. Letaknya tidak teratur 2. Sebagian besar sudah teratur ③ 3. Seluruhnya sudah teratur
	3. Keseragaman penggunaan jenis ukuran dan huruf	1. Seluruhnya berbeda-beda 2. Sebagian ada yang sama ③ 3. Seluruhnya sama
	4. Tampilan instrumen	1. Tidak menarik 2. Hanya beberapa bagian yang menarik ③ 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 yang 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

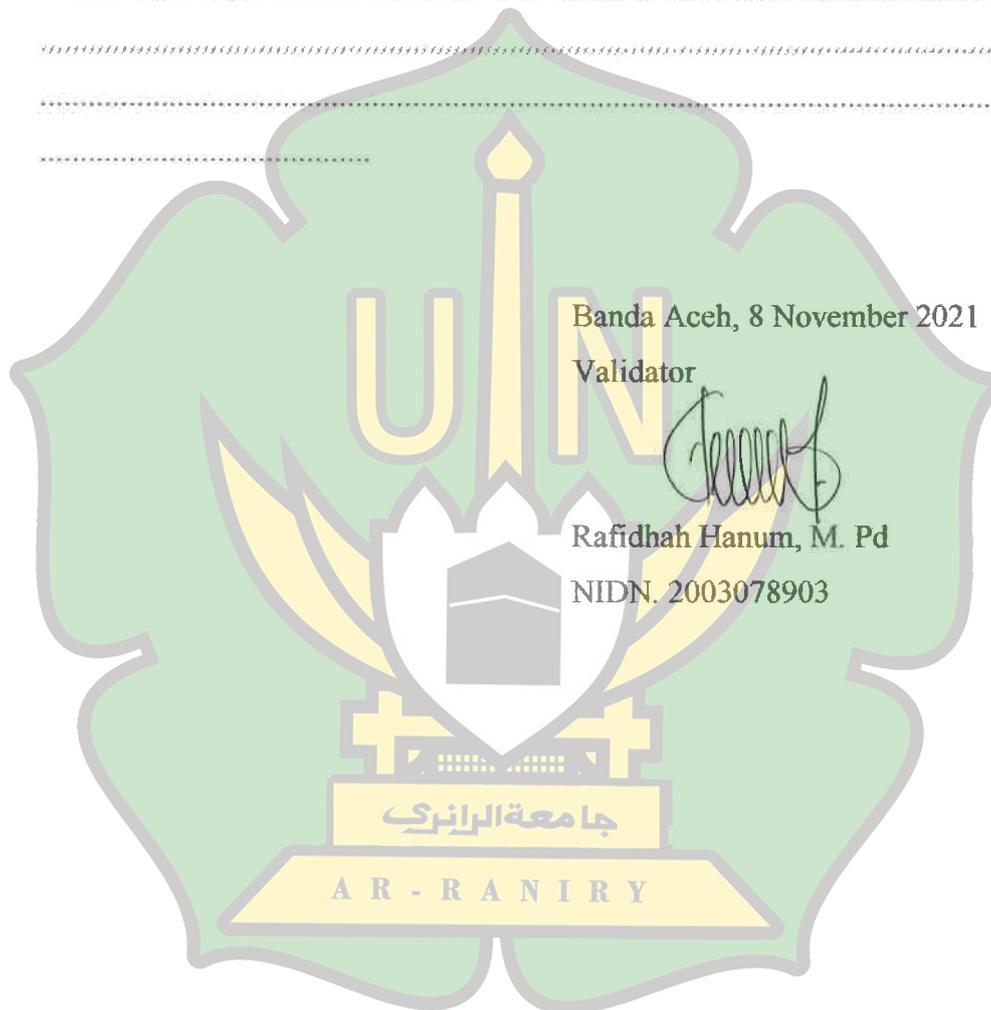
b. Lembar pengamatan ini:

1. Belum dapat digunakan dan masih memerlukan konsultasi
2. Dapat digunakan dengan banyak revisi
3. Dapat digunakan dengan sedikit revisi
4. Dapat digunakan tanpa revisi

Lingkari nomor/angka sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu

D. Komentar dan Saran

sudah bisa digunakan



**Lembar Observasi Pengamatan Anak Untuk Meningkatkan Kemampuan Keaksaraan
Awal dalam Permainan Detektif Huruf Usia 5-6 Tahun Di RA Darul Hikmah
Kabupaten Aceh Besar**

Kelas : B (5-6 Tahun)

Nama Observasi : Mouliati

1 : Belum Berkembang (BB)

2 : Mulai Berkembang (MB)

3 : Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

4 : Berkembang Sangat Baik (BSB)

No	Indikator	Keterangan	Kriteria	Skor
1	Menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal	Anak belum mampu menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal	BB	1
		Anak mulai menyebutkan simbol-simbol huruf tetapi tidak secara huruf yang dikenal	MB	2
		Anak mampu menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal tetapi dengan bantuan guru	BSH	3
		Anak mampu menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal dengan baik	BSB	4

2	Membaca kata pada kartu kata	Anak belum mampu membaca kata pada kartu kata	BB	1
		Anak mulai membaca kata pada kartu kata tetapi sesuai.	MB	2
		Anak mampu membaca kata pada kartu kata tetapi dengan bantuan guru.	BSH	3
		Anak mampu membaca kata pada kartu kata dengan baik.	BSB	4
3	Anak mampu menemukan dan menyusun simbol huruf	Anak belum mampu menemukan dan menyusun bentuk simbol huruf yang diperintahkan	BB	1
		Anak mulai menemukan dan menyusun simbol huruf tetapi tidak sesuai yang diperintahkan	MB	2
		Anak mampu menemukan dan menyusun bentuk simbol huruf dengan bantuan guru	BSH	3
		Anak mampu menemukan dan menyusun simbol huruf yang diperintahkan dengan baik	BSB	4

4	Memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf	Anak belum mampu memahami bunyi dan bentuk huruf	BB	1
		Anak mulai mamahami bunyi dan bentuk huruf	MB	2
		Anak mampu memahami bunyi dan bentuk huruf dengan bantuan guru	BSH	3
		Anak mampu memahami bunyi dan bentuk huruf dengan baik.	BSB	4



**Lembar Observasi Pengamatan Anak Untuk Meningkatkan Kemampuan Keaksaraan
Awal dalam Permainan Detektif Huruf Usia 5-6 Tahun Di RA Darul Hikmah
Kabupaten Aceh Besar**

Kelas : B

Hari/tanggal : Rabu, 5 Januari 2022

Pengamat : Mouliati

Pertemuan : Pre-test

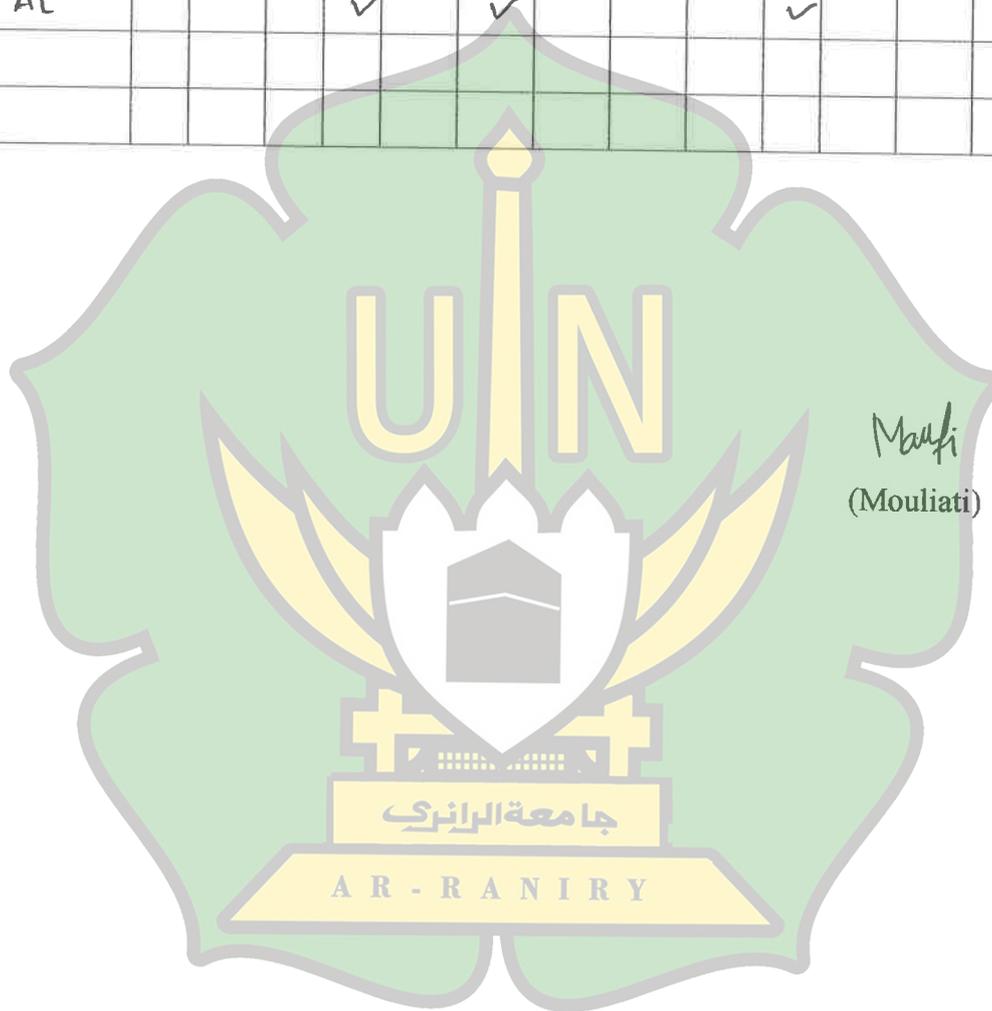
Berilah tanda (x) dalam kolom penilaian sesuai dengan keberhasilan pada tabel berikut:

Keterangan:

- 1 : Belum Berkembang (BB)
- 2 : Mulai Berkembang (MB)
- 3 : Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
- 4 : Berkembang Sangat Baik (BSB).

No	Nama	Aspek yang dinilai pada anak															
		Menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal				Membaca kata pada kartu kata				Anak mampu menemukan dan menyusun bentuk simbol huruf				Memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Al		✓			✓				✓						✓	
2	AA			✓		✓						✓				✓	
3	MA		✓			✓				✓				✓			
4	A		✓	✓		✓					✓						✓
5	FF		✓			✓						✓				✓	
6	RS	✓															
7	K	✓				✓				✓				✓			
8	BA			✓		✓						✓		✓			
9	HI	✓				✓				✓				✓			

		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
10	DR		✓			✓				✓					✓		
11	AP			✓			✓					✓				✓	
12	KM	✓				✓				✓				✓			
13	AF		✓			✓				✓				✓			
14	NA		✓			✓				✓				✓			
15	AD	✓				✓				✓				✓			
16	MA				✓		✓						✓			✓	
17	AL				✓		✓				✓					✓	
18																	
19																	



Mauli
(Mouliati)

**Lembar Observasi Pengamatan Anak Untuk Meningkatkan Kemampuan Keaksaraan
Awal dalam Permainan Detektif Huruf Usia 5-6 Tahun Di RA Darul Hikmah
Kabupaten Aceh Besar**

Kelas : B

Hari/tanggal : Kamis 13 Januari 2022

Pengamat : Fandra Novliana.

Pertemuan : Postest

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

Keterangan:

1 : Belum Berkembang (BB)

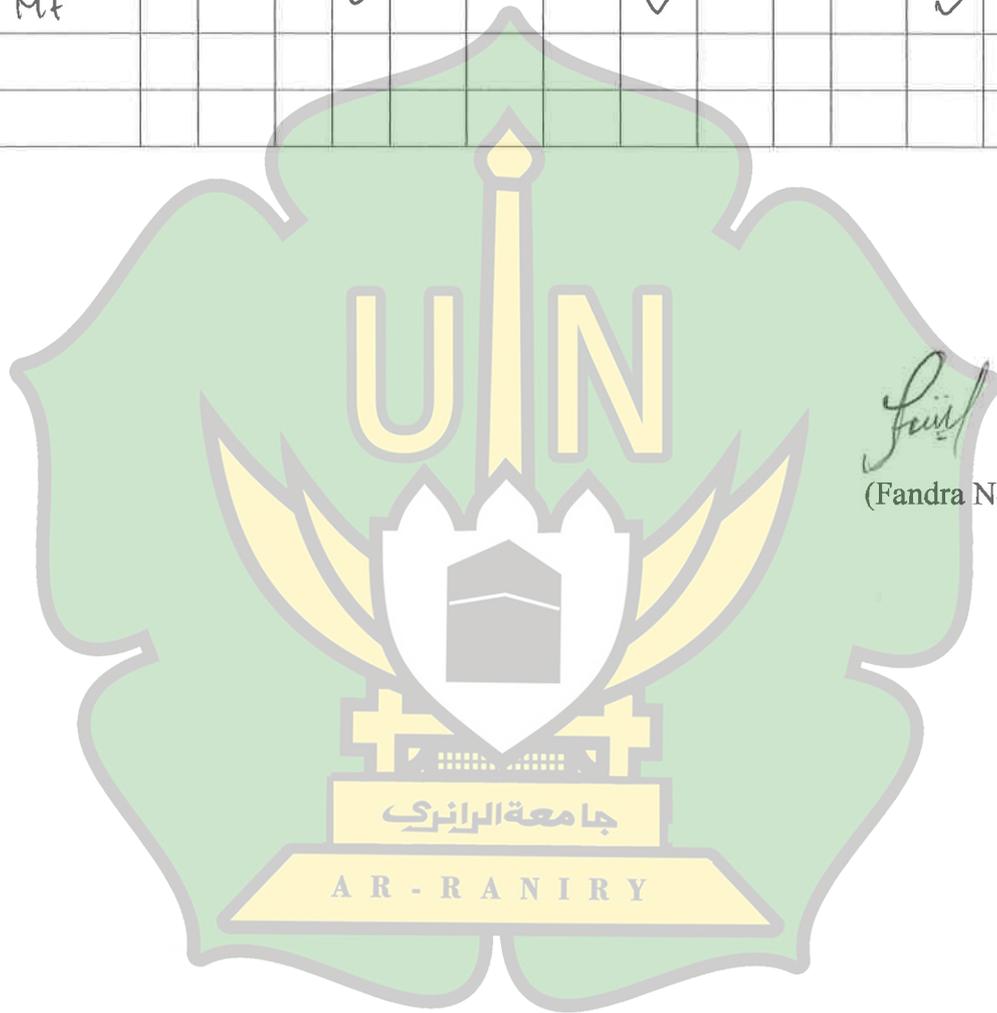
2 : Mulai Berkembang (MB)

3 : Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

4 : Berkembang Sangat Baik (BSB).

No	Nama	Aspek yang dinilai pada anak															
		Menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal				Membaca kata pada kartu kata				Anak mampu menemukan dan menyusun bentuk simbol huruf				Memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	AI				✓			✓					✓			✓	
2	AA				✓			✓					✓				✓
3	NA			✓			✓					✓				✓	
4	A				✓				✓				✓				✓
5	ff			✓				✓				✓				✓	
6	RS				✓			✓				✓				✓	
7	K			✓		✓						✓				✓	
8	BA				✓			✓					✓				✓
9	Hi			✓		✓					✓			✓	✓		

		1	2	3	A	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
10	DR				✓			✓					✓				✓
11	AR				✓				✓				✓				✓
12	RM			✓		✓						✓			✓	✓	
13	AP			✓		✓						✓			✓	✓	
14	NA		✓	✓		✓				✓							✓
15	AL				✓			✓					✓				✓
16	AN				✓	✓						✓					✓
17	MF				✓				✓				✓				✓
18																	
19																	



Fandra Novliana
(Fandra Novliana)

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
RA DARUL HIKMAH KABUPATEN ACEH BESAR
MODEL KELOMPOK

Semester/ Bulan/ Minggu/Tahun	2/ Januari/ 2/ 2022
Hari/ Tanggal	Rabu/ 5
Kelompok/ usia	B/ 5-6 Tahun
Tema/ Sub Tema	Pengenalan Huruf
Pertemuan	Pre-test
Materi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pembiasaan 2. Berdoa (doa belajar, doa kedua orang tua, doa kebaikan dunia akhirat, doa naik kendaraan dll) 3. Membaca surah pendek (Al-fatihah, An-Naas, Al-Ikhlâs, al-falaq, al-lahab, al-fiil dll) 4. Mengenalkan rukun islam dan rukun iman dll 5. Kalimat Thoyyibah 6. Pengenalan simbol-simbol huruf papan tulis
Alat dan bahan	Papan tulis
Kompetensi Dasar (KD)	1.1, 1.2, 2.1, 2.2, 2.6, 2.7, 3.3, 3.8, 3.12, 3.10, 4.3, 4.8, 4.10, 4.12, 4.13, dan 4.15.
Tujuan Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Agar anak terbiasa mengucapkan doa sehari-hari 2. Agar anak terbiasa membaca surah pendek 3. Mengulang rukun iman dan rukun islam 4. Agar anak terbiasa mengucapkan kalimat thoyyibah: Alhamdulillah, Astaghfirullah, Subhanallah, dan Allahu Akbar, terimakasih, tolong-menolong, dan maaf dalam setiap kesempatan yang tepat 5. Anak mampu mengenal simbol-simbol huruf

Langkah-langkah kegiatan

Tahap Pembelajaran	Nama Kegiatan	Kegiatan	Keterangan
Persiapan		Pendidik menyiapkan lingkungan dan alat/ bahan belajar bagi anak	
Pembukaan (30 Menit)	Kegiatan awal	Penyambutan kegiatan pagi.	Transisi
	Kegiatan berkumpul dalam kelompok	<ul style="list-style-type: none"> - Berisalam - Menanyakan kabar anak - Menanyakan kehidupan sehari-hari pada anak - Menceritakan kembali dan Mengulang kegiatan sebelumnya - Sop berdoa (doa belajar dan doa kedua orang tua, kebaikan dunia akhirat, doa makan, doa setelah makan, doa tidur, doa setelah tidur dan lain sebagainya) - Membaca dan mengulang surah-surah pendek (al-fatihah, al-ikhlas, an-nass, dan lain-lainnya). - Mengucapkan dua kalimat syahadat - Mengulang rukun islam - Mengulang rukun iman - Mengucapkan kalimat 	

		<p>thoyyibah : Alhamdulillah, Astagfirullah, Subhanallah, dan Allahu Akbar, terimakasih, tolong- menolong, dan maaf dalam setiap kesempatan yang tepat.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Rencana kegiatan hari ini - Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan saat bermain 	
Inti (45 Menit)		<ul style="list-style-type: none"> - Guru menjelaskan tema kegiatan hari ini - Guru menjelaskan kepada anak tentang pengenalan simbol-simbol huruf - Guru memperkenalkan dan menjelaskan huruf abjad dan membedakan huruf - Guru memberikan kesempatan pada anak untuk bertanya - Guru menanyakan pada anak mengenai pengenalan simbol huruf bersama - Guru menyuruh anak maju satu persatu kedepan mengenai simbol-simbol huruf dan membedakan - Guru menyuruh anak menulis huruf di buku tulis 	

		binatang	
Istirahat (30 menit)	Istirahat (makan sehat)	<ul style="list-style-type: none"> - Baca doa sebelum makan dan setelah makan - Cuci tangan, makanan bekal anak. - Bermain diluar lingkungan 	
Penutup (40 menit)	Kegiatan akhir	<p><i>Recalling</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Anak membereskan bahan atau alat permainan yang sudah dimainkan - Melakukan kegiatan tarian aceh - Diskusi tentang perasaan anak selama melakukan kegiatan - Menanyakan pada anak tema hari ini - Doa setelah belajar, doa kendaraan naik, sholawat, doa kedua orang tua dan doa keselamatan dunia akhirat dll - Salam penutup 	

Mengetahui

A R - R A N I R Y

Banda Aceh, 17 Januari 2022



Peneliti

(Mouliati)

Nim : 160210002

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

RA DARUL HIKMAH KABUPATEN ACEH BESAR

MODEL KELOMPOK

Semester/ Bulan/ Minggu/ Tahun	2/ Januari/ 2/2022
Hari/ Tanggal	Kamis/6
Kelompok/ usia	B/ 5-6 Tahun
Tema/ Sub Tema	Rekreasi/ Kebun Binatang
Pertemuan	Treatment 1
Materi	<ol style="list-style-type: none">1. Pembiasaan2. Berdoa (doa belajar, doa kedua orang tua, doa keselamatan dunia akhirat, doa naik kendaraan dll)3. Membaca surah pendek (Al-fatihah, An-Naas, Al-Ikhlâs, al-falaq, al-lahab)4. Kalimat Thoyyibah5. Pengenalan nama-nama kebun binatang6. Pengenal simbol-simbol huruf abjad binatang7. Menyambungkan pola huruf8. Membaca atau memperkenalkan huruf9. mewarnai
Alat dan bahan	Kertas gambar, kartu huruf, kertas origami huruf dll
Kompetensi Dasar (KD)	1.1, 1.2, 2.1, 2.2, 2.6, 2.7, 3.8, 3.10 3.12, 4.8, 4.12, 4.13, dan 4.15.
Tujuan Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none">1. Agar anak terbiasa mengucapkan doa sehari-hari2. Agar anak terbiasa membaca surah pendek3. Agar anak terbiasa mengucapkan kalimat thoyyibah: Alhamdulillah, Astaghfirullah, Subhanallah, dan Allahu Akbar, terimakasih, tolong-menolong, dan maaf dalam setiap kesempatan yang tepat4. Anak mampu mengenal nama-nama kebun

	<p>binatang</p> <p>5. Anak mampu mengucapkan simbol-simbol huruf</p> <p>6. Anak mampu menyambungkan pola huruf</p>
--	--

Langkah-langkah kegiatan

Tahap Pembelajaran	Nama Kegiatan	Kegiatan	Keterangan
Persiapan		Pendidik menyiapkan lingkungan dan alat/ bahan belajar bagi anak	
Pembukaan (40 Menit)	Kegiatan awal (35 menit)	Penyambutan kegiatan pagi	Transisi
	Kegiatan berkumpul dalam kelompok	<ul style="list-style-type: none"> - Sop berdoa (doa belajar dan doa kedua orang tua dll) - Membaca dan mengulang surah pendek - Mengucap 2 kalimat syahadat - Mengucap rukun islam dan rukun iman dll - Menucapkan kalimat thoyyibah : Alhamdulillah, Astaghfirullah, Subhanallah, dan Allahu Akbar, terimakasih, tolong-menolong, dan maaf dalam setiap kesempatan yang tepat. - Rencana kegiatan hari ini - Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan saat bermain 	
Inti (45 Menit)		<ul style="list-style-type: none"> - Guru menjelaskan kepada anak tentang kebun binatang - Guru memperlihatkan gambar 	

		<p>kebun binatang</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru memperkenalkan nama simbol huruf - Guru memberikan tugas untuk menyambungkan pola huruf - Guru membagi siswa menjadi 3 kelompok secara acak, dengan masing-masing kelompok sejumlah 4 atau lebih - Anak duduk dengan kelompoknya masing-masing - Guru memberikan kesempatan pada anak untuk bertanya - Guru membagikan tugas pada setiap kelompok - Guru membimbing anak melakukan kegiatan menyambungkan pola huruf - Guru membimbing anak dan menanyakan pada anak mengenai simbol huruf, cara membedakan huruf, memahami huruf dan bentuk huruf - Guru menanyakan pada anak mengenai pengenalan huruf dan membaca atau memahami bentuk huruf sambil anak mewarnai - Anak membereskan bahan atau alat permainan yang sudah dimainkan 	
--	--	--	--

		binatang	
Istirahat (30 menit)	Istirahat (makan sehat)	<ul style="list-style-type: none"> - Baca doa sebelum makan dan setelah makan - Cuci tangan, makanan bekal anak. - Bermain diluar lingkungan 	
Penutup (40 menit)	Kegiatan akhir	<p><i>Recalling</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Anak membereskan bahan atau alat permainan yang sudah dimainkan - Melakukan kegiatan tarian aceh - Diskusi tentang perasaan anak selama melakukan kegiatan - Menanyakan pada anak tema hari ini - Doa setelah belajar, doa kendaraan naik, sholawat, doa kedua orang tua dan doa keselamatan dunia akhirat dll - Salam penutup 	

Mengetahui

Banda Aceh, 17 Januari 2022



Lahratul Kdami A.Ma

Peneliti

(Mouliati)

Nim : 160210002

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

RA DARUL HIKMAH KABUPATEN ACEH BESAR

MODEL KELOMPOK

Semester/ Bulan/ Minggu/ Tahun	2/ Januari/ 2/2022
Hari/ Tanggal	Senin / 10
Kelompok/ usia	B/ 5-6 Tahun
Tema/ Sub Tema	Rekreasi/ Kebun Binatang
Pertemuan	Treatment 2
Materi	<ol style="list-style-type: none">1. Pembiasaan2. Berdoa (doa belajar, doa kedua orang tua, doa keselamatan dunia akhirat, doa naik kendaraan dll)3. Membaca surah pendek (Al-fatihah, An-Naas, Al-Ikhlâs, al-falaq, al-lahab)4. Mengucapkan 2 kalimat syahadat5. Mengucapkan rukun islam dan rukun iman dan lain-lain6. Kalimat Thoyyibah7. Pengenalan nama-nama kebun binatang8. Pengenal Simbol-simbol Huruf9. Pengenalan aturan permainan detektif huruf10. Menulis huruf dibuku
Media/ permainan	Permainan detektif huruf
Alat dan bahan	Kertas gambar, kartu huruf, kaca pembesar, kertas karton, kertas origami huruf, dan menulis buku
Kompetensi Dasar (KD)	1.1, 1.2, 2.1, 2.2, 2.6, 2.7, 3.8, 3.10 3.12, 4.8, 4.12, 4.13, dan 4.15.
Tujuan Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none">1. Agar anak terbiasa mengucapkan doa sehari-hari2. Agar anak terbiasa membaca surah pendek

3. Agar anak terbiasa mengucapkan kalimat thoyyibah: Alhamdulillah, Astaghfirullah, Subhanallah, dan Allahu Akbar, terimakasih, tolong-menolong, dan maaf dalam setiap kesempatan yang tepat
4. Anak mampu mengenal nama-nama kebun binatang
5. Anak mampu mengucapkan simbol-simbol huruf abjad dan kata huruf
6. Anak mampu mengikuti aturan permainan detektif huruf pada sub tema
7. Anak mampu menulis huruf dibuku



		<p>lebih</p> <ul style="list-style-type: none"> - Anak duduk dengan kelompoknya masing-masing - Guru menjelaskan aturan permainan detektif huruf - Guru memberikan kesempatan pada anak untuk bertanya aturan bermain - Guru membagikan tugas pada setiap kelompok - Guru membimbing atau menyuruh anak satu bersatu kedepan untuk melakukan kegiatan menemukan, menyusun huruf, memahami bentuk, dan huruf yang dikenal dengan melalui permainan detektif - Setelah anak disuruh satu bersatu digantikan dengan anak yang lain - Anak yang sudah dipanggil guru, anak dapat menyelesaikan menulis huruf dibuku masing-masing - Setelah anak menyelesaikan menulis huruf dibuku masing-masing, lalu - Anak membereskan bahan atau alat permainan yang sudah dimainkan pada sub tema kebun binatang 	
--	--	---	--

		binatang	
Istirahat (30 menit)	Istirahat (makan sehat)	<ul style="list-style-type: none"> - Baca doa sebelum makan dan setelah makan - Cuci tangan, makanan bekal anak. - Bermain diluar lingkungan 	
Penutup (40 menit)	Kegiatan akhir	<p><i>Recalling</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Anak membereskan bahan atau alat permainan yang sudah dimainkan - Melakukan kegiatan tarian aceh - Diskusi tentang perasaan anak selama melakukan kegiatan - Menanyakan pada anak tema hari ini - Doa setelah belajar, doa kendaraan naik, sholawat, doa kedua orang tua dan doa keselamatan dunia akhirat dll - Salam penutup 	

Mengetahui

Guru Kelas



Zahratul Idami A.Ma

A R - R A N I R Y

Banda Aceh, 17 Januari 2022

Peneliti

(Mouliati)

Nim : 160210002

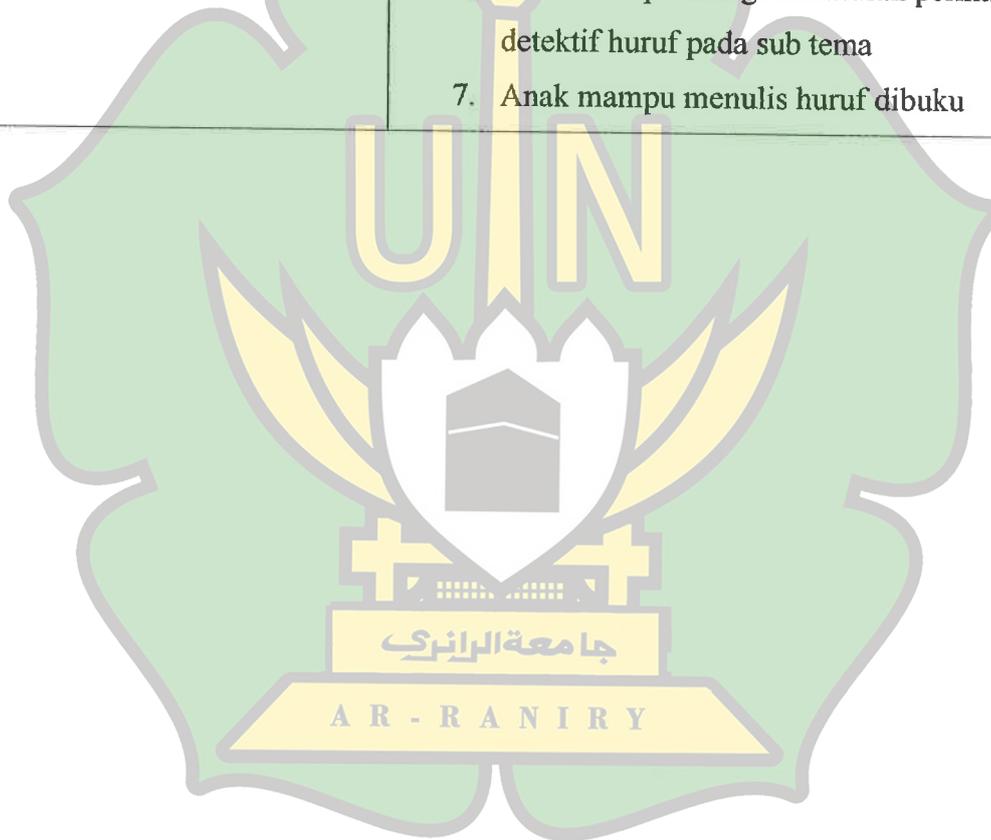
RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

RA DARUL HIKMAH KABUPATEN ACEH BESAR

MODEL KELOMPOK

Semester/ Bulan/ Minggu/ Tahun	2/ Januari/ 2/2022
Hari/ Tanggal	Selasa/ 11
Kelompok/ usia	B/ 5-6 Tahun
Tema/ Sub Tema	Rekreasi/ Kebun Binatang
Pertemuan	Treatment 3
Materi	<ol style="list-style-type: none">1. Pembiasaan2. Berdoa (doa belajar, doa kedua orang tua, doa keselamatan dunia akhirat, doa naik kendaraan dll)3. Membaca surah pendek (Al-fatihah, An-Naas, Al-Ikhlash, al-falaq, al-lahab)4. Mengucapkan 2 kalimat syahadat5. Mengucapkan rukun islam dan rukun iman dan lain-lain6. Kalimat Thoyyibah7. Pengenalan nama-nama kebun binatang8. Pengenal Simbol-simbol Huruf9. Pengenalan aturan permainan detektif huruf10. Manfaat permainan detektif huruf11. Menulis huruf dibuku
Media/ permainan	Permainan detektif huruf
Alat dan bahan	Kertas gambar, kartu huruf, kaca pembesar, kertas karton, kertas origami huruf
Kompetensi Dasar (KD)	1.1, 1.2, 2.1, 2.2, 2.6, 2.7, 3.8, 3.10 3.12, 4.8, 4.12, 4.13, dan 4.15.
Tujuan Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none">1. Agar anak terbiasa mengucapkan doa sehari-hari

2. Agar anak terbiasa membaca surah pendek
3. Agar anak terbiasa mengucapkan kalimat thoyyibah: Alhamdulillah, Astaghfirullah, Subhanallah, dan Allahu Akbar, terimakasih, tolong-menolong, dan maaf dalam setiap kesempatan yang tepat
4. Anak mampu mengenal nama-nama kebun binatang
5. Anak mampu mengucapkan simbol-simbol huruf abjad dan kata huruf
6. Anak mampu mengikuti aturan permainan detektif huruf pada sub tema
7. Anak mampu menulis huruf dibuku



Langkah-langkah kegiatan

Tahap Pembelajaran	Nama Kegiatan	Kegiatan	Keterangan
Persiapan		Pendidik menyiapkan lingkungan dan alat/ bahan belajar bagi anak	
Pembukaan (30 Menit)	Kegiatan awal (35 menit)	Penyambutan kegiatan pagi	Transisi
	Kegiatan berkumpul dalam kelompok	<ul style="list-style-type: none"> - Sop berdoa (doa belajar dan doa kedua orang tua dll) - Membaca dan mengulang surah pendek - Mengucapkan dua kalimat syahadat - Menucapkan kalimat thoyyibah : Alhamdulillah, Astaghfirullah, Subhanallah, dan Allahu Akbar, terimakasih, tolong-menolong, dan maaf dalam setiap kesempatan yang tepat. - Rencana kegiatan hari ini - Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan saat bermain 	
Inti (45 Menit)		<ul style="list-style-type: none"> - Guru memperlihatkan gambar kebun binatang - Guru memperkenalkan huruf abjad - Guru menjelaskan manfaat permainan detektif huruf - Guru membagi siswa menjadi 3 kelompok secara acak, dengan masing-masing 	

		<p>kelompok sejumlah 4 atau lebih</p> <ul style="list-style-type: none"> - Anak duduk dengan kelompoknya masing-masing - Guru menjelaskan aturan permainan detektif huruf - Guru memberikan kesempatan pada anak untuk bertanya aturan bermain - Guru membagikan tugas pada setiap kelompok - Guru membimbing atau menyuruh anak satu bersatu kedepan untuk melakukan kegiatan menemukan, menyusun huruf, memahami bentuk, dan huruf yang dikenal dengan melalui permainan detektif - Setelah anak disuruh satu bersatu digantikan dengan anak yang lain <p>Anak yang sudah dipanggil guru, anak dapat menyelesaikan menulis huruf dibuku masing-masing</p> <ul style="list-style-type: none"> - Setelah anak menyelesaikan menulis huruf dibuku masing-masing, lalu - Anak membereskan bahan atau alat permainan yang sudah dimainkan pada sub tema kebun binatang 	
--	--	---	--

		binatang	
Istirahat (30 menit)	Istirahat (makan sehat)	<ul style="list-style-type: none"> - Baca doa sebelum makan dan setelah makan - Cuci tangan, makanan bekal anak. - Bermain diluar lingkungan 	
Penutup (40 menit)	Kegiatan akhir	<p><i>Recalling</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Anak membereskan bahan atau alat permainan yang sudah dimainkan - Melakukan kegiatan tarian aceh - Diskusi tentang perasaan anak selama melakukan kegiatan - Menanyakan pada anak tema hari ini - Doa setelah belajar, doa kendaraan naik, sholawat, doa kedua orang tua dan doa keselamatan dunia akhirat dll - Salam penutup 	

Mengetahui

A R - R A N I R Y Banda Aceh, 17 Januari 2022

Guru Kelas

Peneliti


 Zahratul Idami A.Ma


 (Mouliati)

Nim : 160210002

RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

RA DARUL HIKMAH KABUPATEN ACEH BESAR

MODEL KELOMPOK

Semester/ Bulan/ Minggu/Tahun	2/ Januari/ 2/ 2022
Hari/ Tanggal	Kamis/13
Kelompok/ usia	B/ 5-6 Tahun
Tema/ Sub Tema	Rekreasi/Kebun Binatang
Pertemuan	Post-test
Materi	<ol style="list-style-type: none">1. Pembiasaan2. Berdoa (doa belajar, doa kedua orang tua, doa keselamatan dunia akhirat, doa naik kendaraan dll)3. Membaca surah pendek (Al-fatihah, An-Naas, Al-Ikhlash, al-falaq, al-lahab dll)4. Kalimat Thoyyibah5. Pengenalan nama-nama kebun binatang6. Pengenal Simbol-simbol Huruf Abjad binatang7. Pengenalan aturan permainan detektif huruf
Alat dan bahan	Kertas gambar, kartu huruf, kaca pembesar, kertas karton, kertas origami huruf
Kompetensi Dasar (KD)	1.1, 1.2, 2.1, 2.2, 2.6, 2.7, 3.8, 3.10 3.12, 4.8, 4.12, 4.13, dan 4.15.
Tujuan Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none">1. Agar anak terbiasa mengucapkan doa sehari-hari2. Agar anak terbiasa membaca surah pendek3. Agar anak terbiasa mengucapkan kalimat thoyyibah: Alhamdulillah, Astaghfirullah, Subhanallah, dan Allahu Akbar, terimakasih, tolong-menolong, dan maaf dalam setiap kesempatan yang tepat4. Anak mampu mengenal kebun binatang5. Anak mampu mengucapkan simbol-simbol huruf

Langkah-langkah kegiatan

Tahap Pembelajaran	Nama Kegiatan	Kegiatan	Keterangan
Persiapan		Pendidik menyiapkan lingkungan dan alat/ bahan belajar bagi anak	
Pembukaan (30 Menit)	Kegiatan awal Kegiatan berkumpul dalam kelompok	Penyambutan kegiatan pagi - Sop berdoa (doa belajar dan doa kedua orang tua, doa keselamatan dunia dan akhirat dll) - Membaca dan mengulang surah pendek - Mengucap dua kalimat syahadat - Mengucapkan kalimat thoyyibah : Alhamdulillah, Astaghfirullah, Subhanallah, dan Allahu Akbar, terimakasih, tolong-menolong, dan maaf dalam setiap kesempatan yang tepat. - Rencana kegiatan hari ini - Mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan saat bermain	Transisi
Inti (45Menit)		- Guru menjelaskan kepada anak tentang kebun binatang - Guru memperlihatkan gambar kebun binatang - Guru memperkenalkan huruf abjab	

		<ul style="list-style-type: none"> - Guru membagi siswa menjadi 3 kelompok secara acak, dengan masing-masing kelompok sejumlah 4 atau lebih - Anak duduk dengan kelompoknya masing-masing - Guru menjelaskan aturan permainan detektif huruf - Guru memberikan kesempatan pada anak untuk bertanya tentang kebun binatang/ aturan bermain - Guru membagikan tugas pada setiap kelompok - Guru membimbing atau menyuruh anak satu bersatu kedepan untuk melakukan kegiatan menemukan, menyusun huruf, memahami bentuk, dan huruf yang dikenal dengan melalui permainan detektif <p>Setelah anak disuruh satu bersatu digantikan dengan anak yang lain</p> <ul style="list-style-type: none"> - Anak yang sudah dipanggil guru, anak dapat menyelesaikan menulis huruf dibuku masing-masing - Anak membereskan bahan atau alat permainan yang sudah dimainkan pada sub 	
--	--	--	--

		binatang	
Istirahat (30 menit)	Istirahat (makan sehat)	<ul style="list-style-type: none"> - Baca doa sebelum makan dan setelah makan - Cuci tangan, makanan bekal anak. - Bermain diluar lingkungan 	
Penutup (40 menit)	Kegiatan akhir	<p><i>Recalling</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Anak membereskan bahan atau alat permainan yang sudah dimainkan - Melakukan kegiatan tarian aceh - Diskusi tentang perasaan anak selama melakukan kegiatan - Menanyakan pada anak tema hari ini - Doa setelah belajar, doa kendaraan naik, sholawat, doa kedua orang tua dan doa keselamatan dunia akhirat dll - Salam penutup 	

Mengetahui

Banda Aceh, 17 Januari 2022

Guru Kelas

Peneliti



Zahratul Idami A.Ma

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Mouliati'.

(Mouliati)

Nim : 160210002

DOKUMENTASI

Foto Bersama Guru dan Murid



Proses Kegiatan Penelitian

Pre-test



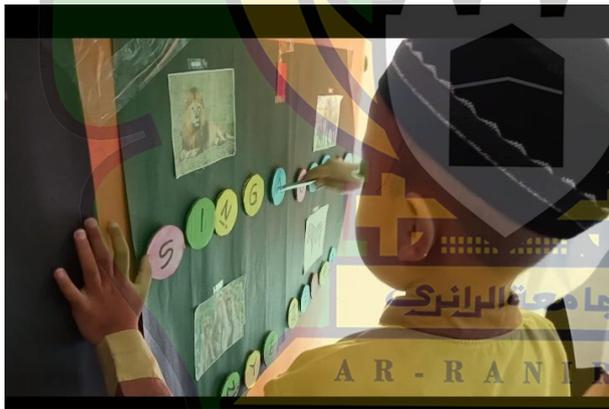
AR - RANIRY

Treatment



Post-test





TABEL I
LUAS DI BAWAH LENGKUNGAN KURVE NORMAL
DARI 0 S/D Z

z	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
0,0	00,00	00,40	00,80	01,20	01,60	01,99	02,39	02,79	03,19	03,59
0,1	03,98	04,38	04,78	05,17	05,57	05,96	06,36	06,75	07,14	07,53
0,2	07,93	08,32	08,71	09,10	09,48	09,87	10,26	10,64	11,03	11,41
0,3	11,79	12,17	12,55	12,93	13,31	13,68	14,06	14,43	14,80	15,17
0,4	15,54	15,91	16,28	16,64	17,00	17,36	17,72	18,08	18,44	18,79
0,5	19,15	19,50	19,85	20,19	20,54	20,88	21,23	21,57	21,90	22,24
0,6	22,57	22,91	23,24	23,57	23,89	24,22	24,54	24,86	25,17	25,49
0,7	25,80	26,11	26,42	26,73	27,03	27,34	27,64	27,94	28,23	28,52
0,8	28,81	29,10	29,39	29,67	29,95	30,23	30,51	30,78	31,06	31,33
0,9	31,59	31,86	32,12	32,38	32,64	32,89	33,15	33,40	33,65	33,89
1,0	34,13	34,38	34,61	34,85	35,08	35,31	35,54	35,77	35,99	36,21
1,1	36,43	36,65	36,86	37,08	37,29	37,49	37,70	37,90	38,10	38,30
1,2	38,49	38,69	38,88	39,07	39,25	39,44	39,62	39,80	39,97	40,15
1,3	40,32	40,49	40,66	40,82	40,99	41,15	41,31	41,47	41,62	41,77
1,4	41,92	42,07	42,22	42,36	42,51	42,65	42,79	42,92	43,06	43,19
1,5	43,32	43,45	43,57	43,70	43,82	43,94	44,06	44,19	44,29	44,41
1,6	44,52	44,63	44,74	44,84	44,95	45,05	45,15	45,25	45,35	45,45
1,7	45,54	45,64	45,73	45,82	45,91	45,99	46,08	46,16	46,25	46,33
1,8	46,41	46,49	46,56	46,64	46,71	46,78	46,86	46,93	46,99	47,06
1,9	47,13	47,19	47,26	47,32	47,38	47,44	47,50	47,56	47,61	47,67
2,0	47,72	47,78	47,83	47,88	47,93	47,98	48,03	48,08	48,12	48,17
2,1	48,21	48,26	48,30	48,34	48,38	48,42	48,46	48,50	48,54	48,57
2,2	48,61	48,64	48,68	48,71	48,75	48,78	48,81	48,84	48,87	48,90
2,3	48,98	48,96	48,98	49,01	49,04	49,06	49,09	49,11	49,13	49,16
2,4	49,18	49,20	49,22	49,25	49,27	49,29	49,31	49,32	49,34	49,36
2,5	49,38	49,40	49,41	49,43	49,45	49,46	49,48	49,49	49,51	49,52
2,6	49,53	49,55	49,56	49,57	49,59	49,60	49,61	49,62	49,63	49,64
2,7	49,65	49,66	49,67	49,68	49,69	49,70	49,71	49,72	49,73	49,74
2,8	49,74	49,75	49,76	49,77	49,77	49,78	49,79	49,79	49,80	49,81
2,9	49,81	49,82	49,82	49,83	49,84	49,84	49,85	49,85	49,86	49,86
3,0	49,87	49,87	49,87	49,88	49,88	49,89	49,89	49,89	49,90	49,90
3,1	49,90	49,91	49,91	49,91	49,92	49,92	49,92	49,92	49,93	49,93
3,2	49,93	49,93	49,94	49,94	49,94	49,94	49,94	49,95	49,95	49,95
3,3	49,95	49,95	49,95	49,96	49,96	49,96	49,96	49,96	49,97	49,97
3,4	49,97	49,97	49,97	49,97	49,97	49,97	49,97	49,97	49,97	49,98
3,5	49,98	49,98	49,98	49,98	49,98	49,98	49,98	49,98	49,98	49,98
3,6	49,98	49,98	49,99	49,99	49,99	49,99	49,99	49,99	49,99	49,99
3,7	49,99	49,99	49,99	49,99	49,99	49,99	49,99	49,99	49,99	49,99
3,8	49,99	49,99	49,99	49,99	49,99	49,99	49,99	49,99	49,99	49,99
3,9	50,00	50,00	50,00	50,00	50,00	50,00	50,00	50,00	50,00	50,00

TABEL IV
NILAI-NILAI CHI KUADRAT

dk	Tarf signifikansi					
	50%	30%	20%	10%	5%,	1%
1	0,455	1,074	1,642	2,706	3,841	6,635
2	1,386	2,408	3,219	4,605	5,991	9,210
3	2,366	3,665	4,642	6,251	7,815	11,341
4	3,357	4,878	5,989	7,779	9,488	13,277
5	4,351	6,064	7,289	9,236	11,070	15,086
6	5,348	7,231	8,558	10,645	12,592	16,812
7	6,346	8,383	9,803	12,017	14,067	18,475
8	7,344	9,524	11,030	13,362	15,507	20,090
9	8,343	10,656	12,242	14,684	16,919	21,666
10	9,342	11,781	13,442	15,987	18,307	23,209
11	10,341	12,899	14,631	17,275	19,675	24,725
12	11,340	14,011	15,812	18,549	21,026	26,217
13	12,340	15,119	16,985	19,812	22,362	27,688
14	13,339	16,222	18,151	21,064	23,685	29,141
15	14,339	17,322	19,311	22,307	24,996	30,578
16	15,338	18,418	20,465	23,542	26,296	32,000
17	16,338	19,511	21,615	24,769	27,587	33,409
18	17,338	20,601	22,760	25,989	28,869	34,805
19	18,338	21,689	23,900	27,204	30,144	36,191
20	19,337	22,775	25,038	28,412	31,410	37,566
21	20,337	23,858	26,171	29,615	32,671	38,932
22	21,337	24,939	27,301	30,813	33,924	40,289
23	22,337	26,018	28,429	32,007	35,172	41,638
24	23,337	27,096	29,553	33,196	35,415	42,980
25	24,337	28,172	30,675	34,382	37,652	44,314
26	25,336	29,246	31,795	35,563	38,885	45,642
27	26,336	30,319	32,912	36,741	40,113	46,963
28	27,336	31,391	34,027	37,916	41,337	48,278
29	28,336	32,461	35,139	39,087	42,557	49,588
30	29,336	33,530	36,250	40,256	43,773	50,892

TABEL II
NILAI-NILAI DALAM DISTRIBUSI t

α untuk uji dua pihak (<i>two tail test</i>)						
	0,50	0,20	0,10	0,05	0,02	0,01
α untuk uji satu pihak (<i>one tail test</i>)						
dk	0,25	0,10	0,05	0,025	0,01	0,005
1	1,000	3,078	6,314	12,706	31,821	63,657
2	0,816	1,886	2,920	4,303	6,965	9,925
3	0,765	1,638	2,353	3,182	4,541	5,841
4	0,741	1,533	2,132	2,776	3,747	4,604
5	0,727	1,476	2,015	2,571	3,365	4,032
6	0,718	1,440	1,943	2,447	3,143	3,707
7	0,711	1,415	1,895	2,365	2,998	3,499
8	0,706	1,397	1,860	2,306	2,896	3,355
9	0,703	1,383	1,833	2,262	2,821	3,250
10	0,700	1,372	1,812	2,228	2,764	3,169
11	0,697	1,363	1,796	2,201	2,718	3,106
12	0,695	1,356	1,782	2,179	2,681	3,055
13	0,692	1,350	1,771	2,160	2,650	3,012
14	0,691	1,345	1,761	2,145	2,624	2,977
15	0,690	1,341	1,753	2,131	2,602	2,947
16	0,689	1,337	1,746	2,120	2,583	2,921
17	0,688	1,333	1,740	2,110	2,567	2,898
18	0,688	1,330	1,734	2,101	2,552	2,878
19	0,687	1,328	1,729	2,093	2,539	2,861
20	0,687	1,325	1,725	2,086	2,528	2,845
21	0,686	1,323	1,721	2,080	2,518	2,831
22	0,686	1,321	1,717	2,074	2,508	2,819
23	0,685	1,319	1,714	2,069	2,500	2,807
24	0,685	1,318	1,711	2,064	2,492	2,797
25	0,684	1,316	1,708	2,060	2,485	2,787
26	0,684	1,315	1,706	2,056	2,479	2,779
27	0,684	1,314	1,703	2,052	2,473	2,771
28	0,683	1,313	1,701	2,048	2,467	2,763
29	0,683	1,311	1,699	2,045	2,462	2,756
30	0,683	1,310	1,697	2,042	2,457	2,750
40	0,681	1,303	1,684	2,021	2,423	2,704
60	0,679	1,296	1,671	2,000	2,390	2,660
120	0,677	1,289	1,658	1,980	2,358	2,617
∞	0,674	1,282	1,645	1,960	2,326	2,576

BLANGKO DAFTAR PERBAIKAN SKRIPSI

Nama : MULLIATI
 NIM : 16026002.
 Jurusan / Prodi : PLANO .

NO	KATAGORI PERBAIKAN	HALAMAN
1.	Pengambilan sampel & jelaskan jalan teorinya! Alasan pakai purposive itu juga & jelaskan!	
2.	Teknik penulisan secara keseluruhan & Perbaiki sesuai dengan panduan penulisan skripsi! serta bahas yang digunakan itu secara ilmiah, & hindari kata bahasa sehari-hari.	
3.	Persamaan dan perbedaan pd penelitian keleran & perbaiki, serta di buat ya!	
4.	validasi meta.	
5.	kata pengantar, Daftar isi & perbaiki.	
6.	penomoran per halamannya & cek kembali.	
7.	Tahun ts di gunakan pda Referensi minimal 5 tahun terakhir. - skripsi tidak bisa di pake 567 Referensi.	
8.	hasil & lain & perbaiki dan disesuaikan kembali.	

Banda Aceh, 27 Juli 2021.
 Sekretaris,


 (...Ramellia Poetri S.Pd)
 NIP:.....