



PENGARUH GAME BELAJAR MEMBACA TERHADAP KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN USIA 5-6 TAHUN

*Imro'atul Mufidah*¹⁾ *Eka Cahya Maulidiyah*¹⁾,
*Universitas Negeri Surabaya*¹⁾
ekamaulidiyah@unesa.ac.id

ABSTRAK

Membaca permulaan adalah kemampuan linguistik anak untuk mengenal berbagai jenis huruf dan akan menjadi bekal untuk jenjang pendidikan selanjutnya. Kemampuan membaca permulaan dapat ditingkatkan dengan berbagai macam kegiatan salah satunya adalah dengan memanfaatkan *game* yang bernama belajar membaca PAUD TK SD. Media aplikasi *game* belajar membaca didesain dengan kombinasi warna yang sangat menarik dan dilengkapi dengan materi pembelajaran membaca yang dapat diunduh. Salah satunya tersedia diponsel layar sentuh (*android*) melalui layanan *play store*. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh permainan *game* belajar membaca terhadap kemampuan membaca permulaan usia 5-6 tahun. Metode penelitian menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan desain penelitian *quasi eksperimental* dengan jenis *nonequivalen control group design*. Populasi penelitian adalah anak kelompok B dengan jumlah sampel 36 anak. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi. Teknik analisis data menggunakan statistik parametrik *paired sample t-test*. Hasil perhitungan data menggunakan *T-test* dengan taraf signifikansi 0.05 diperoleh hasil dari uji hipotesis menunjukkan nilai sig (2-tailed) pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sebesar $0,000 < 0,05$. Hasil penelitian disimpulkan H_0 ditolak dan H_a diterima. Berdasarkan analisis data tersebut dinyatakan bahwa ada pengaruh media *game* belajar membaca terhadap kemampuan membaca permulaan usia 5-6 tahun.

Kata Kunci: *bahasa, membaca permulaan, media game.*

ABSTRACT

Beginning reading is a child's linguistic ability to recognize various types of letters and later will be a provision for the next level of education. Beginning reading skills can be optimized through various activities. One of them is by using a game called belajar membaca PAUD TK SD. The game application media is designed with a very attractive color combination and is equipped with downloadable reading learning materials. One of them is available on touch screen phones (android) through the play store service. The purpose behind this study was to determine the effect of playing games on belajar membaca PAUD TK SD at Sunan Prapen Kindergarten on reading skills at the age of 5-6 years. This research method uses quantitative research with a quasi-experimental research design with a non-equivalent control group design. The population of this study was group B children with a sample of 36 children. The data collection technique used is observation. The data analysis technique used parametric statistics using paired sample t-test. The results of data calculations using T-test, with a significance level of 0.05 from the number of $n_1 = 18$, and $n_2 = 18$ obtained from the hypothesis test that the value of sig (2-tailed) in the experimental group and control group was $0.000 < 0.05$. So it can be stated that H_0 is rejected and H_a is accepted. Based on the data analysis, it was stated that there was an effect of learning to read game media on reading ability at the beginning of the age of 5-6 years

Keywords: *language, beginning reading, game media*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan bagian penting dalam mengembangkan potensi anak. Anak memperoleh pengetahuan baru dan meningkatkan berbagai potensi

didalamnya. Potensi *urgent* yang harus dikembangkan salah satunya adalah perkembangan bahasa. Bahasa merupakan modal bagi manusia untuk berkomunikasi dengan antar

sesamanya melalui pendidikan sehingga mereka bisa bertukar pikiran, menambah pengetahuan dan masih banyak lagi manfaat yang diperoleh dari perkembangan bahasa. Zubaidah (2003:1) menyampaikan bahasa merupakan hal penting yang digunakan sebagai alat dalam berkomunikasi dengan orang lain dan hal ini juga sangat penting bagi kehidupan anak untuk saling berhubungan, berbagi pengalaman, meningkatkan intelektualitas dan mengembangkan pengetahuan serta keterampilan berbahasa anak.

Masa kanak-kanak perkembangan bahasa anak melingkupi empat hal yakni kemampuan menyimak, kemampuan berbicara, kemampuan membaca dan kemampuan menulis Henry (2008:2). Anak-anak pertama kali mengenali bahasa dengan mendengarkan, kemudian anak mencoba meniru bahasa yang didengarnya. Langkah berikutnya, anak berlatih membaca dan mencoba mengenali ejaan, keempat keterampilan berbahasa ini sangat erat hubungannya (Wicaksono, 2014:9).

Kemampuan membaca permulaan adalah keterampilan membaca pertama yang akan dilewati anak-anak saat mereka belajar mengenali huruf dan merangkai huruf menjadi kata. Sujarwo (2016:30) menyampaikan membaca permulaan ialah tahap awal bagi seorang anak untuk mengenali kalimat sebagai simbol bahasa dan mampu untuk mengucapkannya sebagai keterampilan membaca. Proses perkembangannya melalui berbagai faktor yang mempengaruhi kemampuan membaca permulaan yaitu dorongan dari orang disekitarnya, lingkungan yang mendukung, dan bacaan (Pranata,

2017:14). Dekskripsi membaca permulaan dari berbagai sumber tadi dapat disimpulkan merupakan kemampuan membaca pertama dilalui oleh anak pada proses perkembangannya dengan memperhatikan berbagai faktor yang mempengaruhinya.

Usia 5-6 anak memiliki kemampuan mengenali huruf A-Z dari alfabet dan dapat membunyikannya. Darmawi (2018:251) menyampaikan anak usia 5-6 tahun, mulai memahami bunyi abjad dan belajar mengenal sebagian besar huruf abjad. Usia ini juga anak memiliki rasa ingin tahu terhadap nama-nama benda disekitarnya. Hal ini menunjukkan anak usia 5-6 tahun ditahap membaca lanjutan (*take off leader stage*) yakni dengan mulai tertarik dengan membaca dan mulai membaca benda-benda dilingkungan sekitarnya seperti membaca karton susu, pasta gigi, dan lain-lain (Fitriana, 2017:2).

Indikator membaca permulaan anak menurut Meuller (dalam Permanasari, 2016:13) yaitu (1) anak mampu membaca secara sederhana teks yang sudah dikenal, (2) anak mampu membaca kalimat sederhana, (3) anak memiliki kemampuan untuk mengenal huruf, (4) anak memiliki kemampuan untuk memasang huruf dan bunyi, (5) anak mampu memasang dan mengenal bunyi awal dan bunyi akhir, (6) anak mampu memahami konsep tulisan kiri ke kanan dan atas ke bawah, (7) anak mampu memasang kata yang diucapkan secara verbal dengan kata dalam tulisan, (8) anak dapat menyebutkan macam-macam huruf

konsonan. Anak dapat menunjuk dan menyuarakan huruf-huruf konsonan, (9) anak dapat menyebutkan huruf-huruf vokal.

Permendikbud No. 137 tahun 2014 indikator dari kemampuan membaca permulaan pada anak usia 5-6 tahun yaitu (1) menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal, (2) mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada di sekitarnya, (3) menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf awal yang sama, (4) anak dapat membedakan antara huruf yang satu dengan huruf yang lain, (5) membaca nama sendiri, (6) menuliskan nama sendiri. Pada penelitian ini kemampuan membaca permulaan usia 5-6 tahun yang digunakan yaitu anak telah memiliki kemampuan mengenal dan membedakan huruf abjad A-Z, dengan kemampuan ini mereka dapat membaca kalimat sederhana salah satunya mampu menulis nama mereka sendiri dan membacanya. Penelitian

Kemampuan membaca memiliki kontribusi penting dalam mempersiapkan anak memasuki pendidikan dasar selanjutnya. Ketika anak terlambat dalam kemampuan membaca maka mereka akan terlambat dalam belajar. Novitasari (2017:10) menyampaikan dasar dalam menguasai pelajaran adalah membaca. Ketika anak tidak mempunyai kemampuan membaca, maka akan terkendala saat belajar dikelas berikutnya. Membaca dapat membantu mempelajari berbagai macam ilmu dan bersosialisasi dengan lingkungan disekitarnya.

Observasi awal menunjukkan beberapa anak usia 5-6 tahun mengalami problem dalam membaca huruf yang memiliki bentuk yang mirip, bahkan

dalam menulis. nama mereka sendiri, terkadang masih terdapat kesalahan, seperti kurangnya huruf atau penulisan huruf terbalik. Ketika anak disuruh membaca, maka mereka akan memalingkan perhatian dengan bermain dan masih terbata-bata membaca meskipun telah dibantu melalui perkataan guru. Berdasarkan keadaan tersebut, peneliti tertarik untuk mengatasi permasalahan membaca permulaan dengan memanfaatkan media pembelajaran yang tersedia di layanan *play store handphone android*. Media pembelajaran ini berupa aplikasi *game* belajar membaca PAUD TK SD yang didesain dengan kombinasi warna yang sangat menarik dan dilengkapi dengan materi pembelajaran membaca. Rayandra (2012:81) mengatakan dalam memilih media pembelajaran harus memperhatikan kriteria yang disebutkan yaitu praktis, fleksibel, tahan lama, berkualitas tinggi dan cocok untuk ukuran lingkungan belajar.

Peneliti menetapkan media *game* edukatif dengan alasan sebagai penelitian dikarenakan subjek masih anak-anak dan cenderung tertarik dengan permainan sehingga anak merasa senang dan dapat menikmati hal-hal menarik yang bisa diperoleh melalui sebuah *game*. Rivai (2011:2) mengatakan media pembelajaran memiliki berbagai macam manfaat dalam pembelajaran yaitu kegiatan pembelajaran bisa lebih menyenangkan dan mempermudah komunikasi antara guru dan murid saat menyampaikan materi pembelajaran, sehingga siswa faham

terhadap apa yang disampaikan, serta dari kegiatan tersebut siswa akan menjadi lebih aktif dan tidak cepat bosan dikarenakan guru menggunakan metode pembelajaran beraneka ragam.

Media pembelajaran adalah suatu benda yang diperlukan dalam memberikan materi pembelajaran, sehingga anak menjadi faham terhadap yang disampaikan guru. Cahyawati (2015:14) mengatakan bahwa media pembelajaran ialah alat yang dimanfaatkan guru dalam menyampaikan ilmu sehingga siswa termotivasi untuk berpikir dalam mencapai tujuan belajarnya. Media pembelajaran yang diterapkan kepada anak-anak memiliki berbagai macam bentuk, salah satunya ada media pembelajaran berbasis *android* yaitu, cara mengoprasikannya melalui *handphone*, komputer, *tablet* dan masih banyak teknologi yang bisa dimanfaatkan. Arsyad (2015:31) mengatakan bahwa media pembelajaran hadir dalam berbagai jenis percetakan, audiovisual, berbasis komputer, dan teknologi kompleks. Media pembelajaran dapat disimpulkan sebagai alat yang dipakai guru dalam menjelaskan materi kepada murid macam-macam media, salah satunya ialah media game.

Game pembelajaran merupakan media yang dimanfaatkan guru sebagai sarana dalam pembelajaran yang didalamnya ada unsur permainan sehingga bisa menciptakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan. Ramadhan, (2019:108) menyampaikan *game* pembelajaran merupakan aplikasi multimedia yang memiliki materi pembelajaran dan dikemas menjadi bentuk permainan. Menurut Darmawan,

(2013:193) menerapkan *game* saat pembelajaran menjadikan siswa senang ketika belajar sehingga siswa tidak merasa kelelahan belajar, dikarenakan materi yang disajikan dalam aplikasi *game* berupa permainan. Pengaruh *education game* sendiri pada anak ialah mengoptimalkan kemampuan kognitif dan bahasa serta mampu mengoptimalkan motorik halus dan motorik kasar anak Fithri, (2017:2). *Game* pembelajaran merupakan media pembelajaran berbentuk aplikasi yang memiliki berbagai macam manfaat dalam penerapannya dan didalam aplikasi *game* tersebut terdapat materi yang bersifat mendidik.

Pada implementasi pembelajaran membaca permulaan kepada anak dibutuhkan kolaborasi dengan metode yang tepat sehingga mendapatkan hasil yang memuaskan. Metode ini harus disamakan dengan kondisi anak, yakni usia dan kemampuannya Masjidi, (2007:57). Dari beberapa metode pembelajaran pada anak usia dini metode bernyanyi dipilih untuk mengembangkan kemampuan membaca permulaan. Metode bernyanyi ialah pembelajaran memakai syair yang dilagukan dan telah disesuaikan dengan materi pembelajaran oleh guru (Fadilah, (2014:43). Metode bernyanyi huruf dan kata dipilih dengan pertimbangan mampu menjadikan suasana pembelajaran menjadi riang gembira, sehingga bisa menambah penbendaharaan kata dan anak lebih mudah mengingatnya. Pada penelitian ini, diharapkan anak-anak dapat belajar membaca dengan menyenangkan dan kemampuan

membaca permulaan mereka dapat meningkat, serta media *game* ini dapat dimanfaatkan guru dan orang tua dalam memberikan ilmu pembelajaran membaca permulaan untuk anak.

Penelitian terdahulu yang menunjang penelitian ini adalah Diana (2020) dan Vivi (2020), Safitri (2018) dan Muryanti (2019) kemampuan membaca permulaan akan meningkat dengan memakai media *flashcard* dibandingkan dengan memakai media kartu kata. Ayu (2019), Silvi (2019) dan Putri (2018) permainan kartu huruf bisa memajukan kemampuan membaca permulaan anak. Musoda (2014), Alya (2021), Retno (2013) Siska (2020) dan Rafi'ah, (2020) media kartu kata bergambar dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan membaca permulaan. Rohaetil et al (2018) dan Nadar et al (2021) dalam penelitiannya kemampuan membaca permulaan menggunakan metode cantol roudhoh terjadi peningkatan yang signifikan dalam penerapannya. Nurwahyuni (2021), Suriati (2020) dan Aenida (2018) media *busy book* dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan dan efektif untuk digunakan saat pembelajaran. Farhatun (2021), Laila (2019) dan Aulia (2018) metode fonik dapat meningkatkan kemampuan membaca anak. Berdasarkan penelitian terdahulu masih belum ditemukan penelitian tentang membaca permulaan menggunakan media *game* belajar membaca. Peneliti berdasarkan hal tersebut maka tertarik untuk meneliti lebih dalam tentang membaca permulaan menggunakan media *game* yang bernama belajar membaca PAUD TK SD. Pada penelitian ini bagian game belajar membaca PAUD TK SD yang dipakai adalah yang sesuai dengan

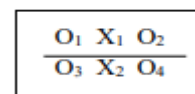
kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun.

Berdasarkan pertimbangan dan uraian diatas, maka tujuan dari penelitian ialah untuk mengetahui pengaruh permainan *game* belajar membaca PAUD TK SD di TK Sunan Prapen terhadap kemampuan membaca permulaan usia 5-6 tahun.

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan desain berupa *Quasi Experimental Design* jenis *nonequivalent control group design*, yaitu dengan menggunakan dua kelompok eksperimen (perlakuan bermain game belajar membaca) dan kelompok kontrol (perlakuan mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan lembar kerja anak yang diberikan oleh guru). Kedua kelompok tersebut diberikan *pre-test* dan *post-test* untuk melihat perbandingan keadaan sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Desain ini bisa dilihat melalui gambar dibawah ini:



Gambar 1
Desain Penelitian Quasi Eksperimental
Design

Variabel penelitian ini dibagi menjadi variabel bebas dan terikat. Variabel bebas pada penelitian ini yaitu *game* belajar membaca sementara variabel terikat yaitu kemampuan membaca permulaan. Definisi operasional *game* belajar membaca adalah media pembelajaran

game edukasi yang bersifat mendidik anak-anak dalam pembelajaran membaca permulaan secara menyenangkan. Aplikasi *game* ini bisa diunduh melalui ponsel layar sentuh (*android*) pada layanan *play store*. Definisi operasional kemampuan membaca permulaan merupakan kemampuan anak dalam mengenal huruf abjad yang terdiri dari huruf vokal dan konsonan sehingga mampu mengenali huruf susunan huruf vokal dan konsonan dalam suku kata. Populasi penelitian ini ialah kelompok B sebanyak 36 anak di TK Sunan Prapen. Sampel yang dibutuhkan dalam penelitian ini sebanyak 18 siswa kelompok eksperimen dengan diterapkan media *game* bernama belajar membaca PAUD TK SD 18 siswa kelompok kontrol yang diterapkan pembelajaran yang biasa diberikan oleh guru kelas.

Teknik pengumpulan data yang dibutuhkan pada penelitian ini adalah observasi. Penelitian ini menggunakan observasi *non partisipan*. Peneliti tidak terlibat langsung ketika penelitian, namun sebagai pengamat *independen*. Observasi dilaksanakan secara langsung pada kelompok eksperimen dan kontrol dan membawa lembar instrumen penelitian yang telah divalidasi sebelumnya.

Jenis instrumen yang dipakai dalam penelitian ini ialah skala bertingkat atau *rating scale* dengan kriteria penilain berkembang sangat baik (BSB) nilai 4, berkembang sesuai harapan (BSH) nilai 3, mulai berkembang (MB) nilai 2, belum berkembang (BB) nilai 1. Penyusunan indikator membaca permulaan pada usia 5-6 tahun ini didasarkan oleh beberapa sumber yaitu

Permendikbud No.137 Tahun 2014 dan Meuller (dalam Permanasari, 2016:13). Pada pengukuran tingkat kevalidan suatu instrumen, perlu menerapkan uji validitas konstruk dengan rumus *Product Moment*

Hasil uji validitas diperoleh hasil yang valid dan dilanjutkan uji reliabilitas. Yaitu dengan mempraktekkan instrumen satu kali. Hasil uji reliabilitas menunjukkan telah reliabel maka instrumen penelitian ini bisa dipakai untuk mengukur kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun. Rumus yang diterapkan adalah *Alpha Cronbach*.

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum_i^k s_i^2}{s_t^2} \right)$$

Rumus Alpha Cronbach

Penelitian ini dilaksanakan sebanyak 8 pertemuan yakni *pre-test* dilaksanakan sebanyak 2 kali, perlakuan *treatment* yang dilaksanakan sebanyak 4 kali dan *post-test* dilaksanakan sebanyak 2 kali. Tahap implementasi pembelajaran menggunakan *game* belajar membaca PAUD TK SD dan didukung dengan sarana media LCD proyektor sebagai berikut :

1. *Treatment* Pertama

Treatment pertama anak diberikan materi pembelajaran tentang huruf abjad meliputi huruf vokal dan konsonan.



Materi huruf

2. *Treatment* Kedua

Treatment kedua anak diberikan materi pembelajaran tentang cara membaca dengan bernyanyi mengeja hewan dan buah.



Mengeja hewan dan buah

3. *Treatment* Ketiga

Treatment ketiga anak diberikan materi pembelajaran tentang cara membaca dengan bernyanyi mengeja warna dan benda.



Mengeja warna dan kata benda

4. *Treatment* Keempat

Treatment keempat anak diberikan materi pembelajaran tentang permainan menyusun huruf dan tebak nama sesuai gambar yang telah disajikan.



Permainan susun huruf dan tebak nama

Analisis data dalam penelitian ini ialah analisis data kuantitatif yaitu data yang diolah berupa angka. Metode analisis data yang digunakan, maka

diterapkan uji normalitas untuk mengetahui sampel pada penelitian berdistribusi normal atau tidak. Karena itu diterapkan uji normalitas Shapiro-wilks sebagai berikut:

$$T_3 = \frac{1}{D} f(x) = \left[\sum_{i=1}^n a_i (x_{n-i+1} - x_1)^2 \right]$$

Rumus Uji Shapiro-wilks

Dari Hasil uji normalitas, maka diketahui data pada penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti berdistribusi normal. Analisis data yang diterapkan ialah statistik *Paired Sampel T-Test*.

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2} - 2r\left(\frac{s_1}{\sqrt{n_1}}\right)\left(\frac{s_2}{\sqrt{n_2}}\right)}}$$

Rumus Paired Samples T-Test

HASIL DAN PEMBAHASAN Hasil

Hasil Penelitian di TK Sunan Prapen Kecamatan Kebomas, Kabupaten Gresik pada tanggal 07 - 14 Juni 2022. Hasil perbedaan kelompok eksperimen dan kontrol sebelum diberikan *treatment* media *game* belajar membaca PAUD TK SD maka dilakukan uji *pre-test* LKA (lembar kerja anak) dan tanya jawab. Pertanyaan dalam uji *pre-test* tersebut berisikan pertanyaan tentang menulis nama, menyebutkan dan membedakan huruf abjad, vokal dan konsonan, menulis huruf abjad yang hilang, menghitung jumlah huruf vokal, melengkapi huruf vokal dan konsonan pada suku kata, menemukan awalan huruf, menggabungkan suku kata,

menghubungkan kata sesuai gambar dan menunjuk huruf sesuai perintah guru. Uji *post-test* kemampuan anak dinilai selesai diberi *treatment* dengan media *game* belajar membaca PAUD TK SD. Karena itu sebelum diterapkan ke kelompok eksperimen dan kontrol, maka dilakukan uji validitas *Product Moment*. Di bawah ini hasil uji *Product Moment* menggunakan SPSS versi 23

No. Item	r _{hitung}	r _{tabel 5% (14)}	Sig.	Kriteria
1.	0,937	0,532	000	Valid
2.	0,915	0,532	000	Valid
3.	0,893	0,532	000	Valid
4.	0,798	0,532	001	Valid
5.	0,892	0,532	000	Valid
6.	0,756	0,532	002	Valid
7.	0,774	0,532	001	Valid
8.	0,764	0,532	001	Valid
9.	0,892	0,532	000	Valid
10.	0,707	0,532	005	Valid
11.	0,868	0,532	000	Valid
12.	0,892	0,532	000	Valid
13.	0,837	0,532	000	Valid
14.	0,798	0,532	001	Valid
15.	0,915	0,532	000	Valid

Berdasarkan hasil output uji validitas menerapkan uji *Product Moment* maka dihasilkan r hitung > r tabel yaitu seluruh pertanyaan dikatakan valid. Berikut hasil uji reliabilitas menggunakan uji *Alpha Cronbach* menggunakan SPSS versi 23.

Tabel 2. Hasil uji Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.962	15

Berdasarkan hasil *output* uji reliabilitas membuktikan nilai *Cronbach's Alpha* dari 15 item pertanyaan sebanyak 0,962 > 0,60 maka dapat dinyatakan 15 item pertanyaan dinyatakan konsisten atau reliabel.

Melihat data berdistribusi normal atau tidak, maka dilakukan uji normalitas *Shapiro-Wilk* SPSS versi 23.

Tabel 3. Hasil uji Normalitas

Kelas		Tests of Normality		
		Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Post Test Kelas Eksperimen	.915	18	.107
	Post Test Kelas Kontrol	.952	18	.457

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil uji normalitas perhitungan data *post-test* kelompok eksperimen dengan nilai signifikansi (Sig) 0,107 > 0,05 dan *post-test* kelompok kontrol dengan nilai signifikansi (Sig) 0,457 > 0,05). Sebab itu dapat dinyatakan hasil keseluruhan uji normalitas data berdistribusi normal, maka diterapkan analisis uji *Paired samples T-Test* versi 23.

Tabel 4. Hasil Uji Paired Samples T-Test

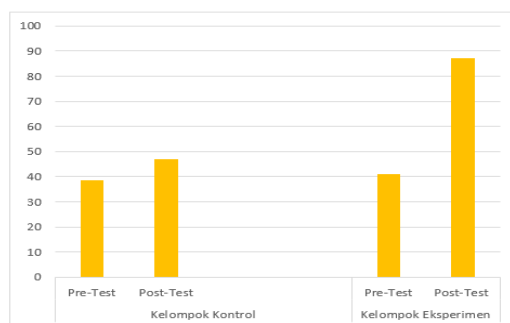
		Paired Samples Test						t	df	Sig. (2-tailed)
		Paired Differences				95% Confidence Interval of the Difference				
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower					
Pair 1	PreEks - PostEks	-27.667	5.402	1.273	-30.353	-24.981	-21.731	17	.000	
Pair 2	PreKon - PostKon	-5.056	4.556	1.074	-7.321	-2.790	-4.707	17	.000	

Berdasarkan hasil output *Paired Samples T-Test*, maka diketahui nilai sig (2-tailed) kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sebanyak 0,000 < 0,05, sebab itu dapat dinyatakan terdapat perbedaan hasil kemampuan membaca permulaan anak sebelum dan sesudah diberikan *treatment* media *game* belajar membaca PAUD TK SD, sehingga bisa dinyatakan Ho ditolak dan Ha diterima.

Tabel 5. Hasil Uji Statistik Deskriptif

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
PreEks	18	21	29	24.61	2.789
PostEks	18	48	58	52.28	3.357
PreKon	18	20	31	23.17	3.092
PostKon	18	23	34	28.22	3.282
Valid N (listwise)	18				

Berdasarkan hasil *output* uji statistik deskriptif menunjukkan nilai *pre-test* kelompok eksperimen rata-rata 24,61 dan kelompok kontrol rata-rata 23,17. Nilai *post-test* kelompok eksperimen rata-rata 52,28 dan kelompok kontrol rata-rata 28,22. Berikut hasil presentase dan selisih kelompok eksperimen dan kelompok kontrol :

**Diagram 1 Presentase *pre-test* dan *post-test***

Berdasarkan hasil presentase *pre-test* kelompok eksperimen sebanyak 41% dan *post-test* sebanyak 87,1% yaitu selisih sebesar 46,1%. Hasil *pre-test* kelompok kontrol sebanyak 38,6% dan *post-test* sebanyak 47% yaitu selisih 8,4%, sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan media *game* belajar membaca PAUD TK SD dikelompok eksperimen bisa meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun sebanyak

46%. Poin pembelajaran yang diberikan oleh guru kelas sebesar 8,4%.

Pembahasan

Kemampuan membaca permulaan anak sebelum dikasih perlakuan *pre-test* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol membuktikan hasil kurang maksimal, banyak diantara mereka berada dikemampuan mulai berkembang. Indikator huruf vokal dan konsonan berada di kemampuan belum berkembang, hal ini disebabkan bahwa pembelajaran yang diberikan oleh guru hanya menjelaskan materi tentang huruf abjad saja, namun tidak menjelaskan tentang huruf abjad dibagi menjadi dua, yaitu huruf vokal dan konsonan. Oleh karena itu anak-anak faham terhadap huruf abjad saja, namun mereka tidak mengerti bahwa huruf abjad dibagi menjadi dua jenis yakni huruf vokal dan konsonan.

Metode pembelajaran yang diterapkan untuk *treatment* kelompok eksperimen berupa metode bernyanyi dilengkapi dengan media *game* belajar membaca PAUD TK SD, sedangkan kelompok kontrol berupa pembelajaran konvensional menggunakan lembar kerja anak oleh guru kelas. *Treatment* pertama dilaksanakan pada tanggal 8 Juni 2022 dengan materi pembelajaran huruf abjad meliputi huruf vokal dan konsonan. *Treatment* pertama ini untuk meningkatkan kemampuan anak pada indikator mengenal huruf namanya sendiri, mengetahui huruf abjad, mengetahui huruf vocal dan konsonan serta membedakan huruf berdasarkan bentuk *Treatment* kedua

dilaksanakan pada tanggal 9 Juni 2022 dengan materi pembelajaran tentang cara membaca dengan bernyanyi mengeja hewan dan buah. *Treatment* ketiga dilaksanakan pada tanggal 10 Juni 2022 dengan materi pembelajaran tentang cara membaca dengan bernyanyi mengeja warna dan benda. *Treatment* kedua dan ketiga ini meningkatkan kemampuan anak pada indikator mengidentifikasi huruf sesuai bentuk dan bunyi. *Treatment* keempat dilaksanakan pada 11 Juni 2022 dengan materi pembelajaran tentang permainan menyusun huruf dan tebak nama sesuai gambar yang telah disajikan. *Treatment* keempat meningkatkan kemampuan anak pada indikator mengetahui awalan huruf pada benda di sekitarnya.

Berdasarkan hasil kegiatan *treatment* pembelajaran pada kelompok eksperimen menggunakan metode bernyanyi dengan media *game* belajar membaca PAUD TK SD. Pertemuan pertama anak terlihat belajar beradaptasi dengan pembelajaran huruf menggunakan metode bernyanyi dimana pada saat itu anak terlihat antusias mengikuti bernyanyi bersama guru namun masih belum lancar dalam mengikutinya dan didukung tampilan huruf abjad, vokal dan konsonan pada media *game* belajar membaca. Pertemuan kedua dan ketiga anak mulai beradaptasi dengan pembelajaran, dengan terlihat antusias mengikuti pembelajaran dan didukung tampilan media *game* belajar membaca yang menarik dan disertai dengan audio dan gambar. Pertemuan keempat anak sangat antusias dalam mengikuti bermain tebak huruf dan tebak nama, hal ini bisa dilihat ketika anak menjawab pertanyaan

dengan suara keras dan menunjuk jari telunjuk kearah LCD proyektor. Keempat *treatment* yang diberikan oleh peneliti saat pembelajaran, peneliti selalu memberikan pembelajaran secara berulang-ulang, sehingga anak tidak akan lupa terhadap apa yang disampaikan oleh peneliti.

Berdasarkan hasil pembelajaran menggunakan metode bernyanyi anak terlihat antusias dalam mengikuti pembelajaran, didukung dengan penelitian Sri Sundari (2014) yang berjudul meningkatkan kemampuan mengenal huruf melalui metode bernyanyi pada anak kelompok A di TK Kuncup Mekar Surabaya. Pada penelitian tersebut diketahui bahwa dalam menerapkan metode bernyanyi bisa meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak usia 4-5 Tahun. Penelitian selanjutnya yang menunjang dalam penelitian ini oleh Kamtini (2020) yang berjudul pengaruh metode bernyanyi terhadap kemampuan mengingat huruf dan angka pada anak usia dini. Pada penelitian tersebut diketahui bahwa terdapat pengaruh yang signifikan melalui metode bernyanyi mengenai kemampuan mengingat huruf dan angka usia 5-6 tahun.

Pada penelitian tentang kemampuan membaca permulaan menggunakan media *game* belajar membaca PAUD TK SD membuktikan bahwa terjadinya peningkatan yang signifikan pada kelompok eksperimen. sedangkan pada kelompok kontrol yang tidak diberikan perlakuan media *game* belajar membaca tidak mengalami

peningkatan, dan hanya ada sedikit yaitu 7 anak yang mengalami peningkatan dengan point sedikit. Selaras dengan penelitian Mardhotillah (2022) yang berjudul pengembangan *game* interaktif berbasis *android* untuk meningkatkan kemampuan membaca anak usia dini. Pada penelitian tersebut diketahui bahwa *game* interaktif dapat meningkatkan kemampuan membaca anak di TK Kemala Bhayangkari 13 Batusangkar dengan peningkatan kemampuan membaca dari 37,5% menjadi 85,9% dengan kategori Sangat Berhasil. Penelitian selanjutnya yang menunjang dalam penelitian ini adalah Kharisma (2019) dalam penelitiannya yang berjudul Pengembangan aplikasi android berbentuk *education games* berbasis budaya lokal untuk keterampilan membaca permulaan bagi siswa kelas 1 SD/MI. Pada penelitian tersebut diketahui bahwa media aplikasi berbentuk *education games* berbasis budaya lokal layak untuk diimplementasikan di MIN Timor Tengah Utara, hal tersebut didukung melalui hasil observasi bahwa hasil persentase lebih dari 75% dari tujuh indikator kemampuan membaca permulaan.

Berdasarkan hasil analisis penelitian yang selesai dilaksanakan menggunakan SPSS versi 23, kemampuan membaca permulaan membuktikan hasil yang signifikan setelah anak usia 5-6 tahun diberi *treatment* berupa media *game* belajar membaca PAUD TK SD sebanyak empat kali pertemuan yaitu anak mengenal huruf sesuai namanya, mengetahui huruf abjad, huruf vokal dan huruf konsonan, mengetahui awalan huruf, mengidentifikasi huruf sesuai

bentuk dan bunyi, dan membedakan huruf berdasarkan bentuk.

Pada penelitian tersebut dapat diketahui bahwa kelebihan menggunakan media *game* belajar membaca PAUD TK SD dalam proses pembelajaran. Pertama, dapat dijadikan untuk media pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan sesuai dengan indikator dalam Permendikbud No.137 Tahun 2014 dan Mueller (dalam Permanasari, 2016:13). Kedua, desain yang dikemas dalam media *game* belajar membaca PAUD TK SD secara menarik dan menyenangkan serta terdapat audio visualnya sehingga menumbuhkan rasa ingin tahu dan semangat anak dalam belajar mengenal huruf. Ketiga, media *game* belajar membaca PAUD TK SD dapat digunakan dimana saja karena *game* ini terdapat pada handphone layar sentuh android. Hasil dari penelitian ini yaitu pemanfaatan media *game* belajar membaca PAUD TK SD berpengaruh terhadap kemampuan membaca permulaan pada anak usia 5-6 tahun di TK Sunan Prapen

SIMPULAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh hasil bahwa ada pengaruh media *game* belajar membaca PAUD TK SD terhadap kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun. dibuktikan dengan hasil Uji *Paired Samples T-Test* memperoleh hasil nilai sig (2-tailed) sebanyak $0,00 < 0,05$. Jumlah presentase sebesar 46% yang telah diberikan *treatment* sebanyak 4 kali dengan materi pembelajaran huruf abjad meliputi huruf vokal dan konsonan, membaca dengan bernyanyi mengeja hewan,

buah, warna dan benda serta materi pembelajaran tentang permainan menyusun huruf dan tebak nama sesuai gambar yang telah disajikan.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, maka saran yang diberikan ialah melalui penelitian ini diharapkan guru dapat memanfaatkan *game* android yang telah tersedia dilayanan *play store* sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak.

Bagi penelitian selanjutnya diharapkan dapat dijadikan referensi untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan menggunakan media *game* belajar membaca PAUD TK SD dengan metode penelitian menggunakan media dan model pembelajaran yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Aenida Yasinta Rahman. 2018. Peningkatan kemampuan membaca permulaan melalui media busy book di TK B Hikari Serpong Tangerang Selatan tahun ajaran 2017/2018. UIN Syarif Hidayatullah.
- Alya Muthia Khanza. 2021. Pengaruh media bermain kartu kata bergambar terhadap kemampuan membaca pada siswa kelompok B di TK Bina Anaprasa Nuris Antirogo Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2020/2021. Universitas Jember.
- Ari Musoda. 2014. Peningkatan kemampuan membaca permulaan melalui media kartu kata bergambar pada anak kelompok B2 RA Ma'arif NU Karang Tengah Kertanegara Purbalingga. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Arsyad, A. 2015. *Media pembelajaran (edisi revisi)*. PT Raja Grafindo Persada.
- Aulia Putri. 2018. Meningkatkan kemampuan membaca melalui metode fonik di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Tanjung Barulak Kecamatan Tanjung Emas. Institut Agama Islam Negeri Batusangkar.
- Ayu Nurafifah. 2019. Peningkatan kemampuan membaca permulaan melalui media kartu huruf pada kelompok B di Taman Kanak-Kanak Raudlatul Athfal Muslimat Al-Mansur Pertapan Maduretno Taman Sidoarjo. Universitas Negeri Sunan Ampel Surabaya.
- Cahyawati. 2015. Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis macromedia flash 8 standar kompetensi menangani surat/dokumen kantor pada siswa kelas X kompetensi keahlian administrasi perkantoran SMK Muhammadiyah 1 Wates: Vol. II. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Darmawan, D. 2013. *Teknologi pembelajaran*. PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Darmawi. 2018. *Membaca yuk: strategi menumbuhkan minat baca anak usia dini*. Guepedia.
- Diana Esti Handayani. 2020. Pengaruh metode struktural analitik sintetik terhadap kemampuan membaca permulaan anak usia TK B di TK Islam Sabilul Huda Kaloran.

- Universitas Negeri Semarang.
- Dwi Irma Safitri. 2018. Pengaruh bermain flashcard dalam meningkatkan perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-Kanak Surya Bahari Lampung Timur. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Dwi Muryanti. 2019. Pengaruh media flash card terhadap kemampuan membaca permulaan peserta didik kelas 1 di MIN 8 Bandar Lampung. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Farhatun Naura. 2021. Peningkatan keterampilan membaca permulaan melalui metode fonik dengan menggunakan puzzle siswa kelas II MIN 35 Aceh Besar. Universitas Islam Negeri Ar-Raniry.
- Fithri, & Setiawan. 2017. Analisa dan perancangan game edukasi sebagai motivasi belajar untuk anak usia dini. *Simetris: Jurnal Teknik Industri, Mesin, Elektro Dan Ilmu Komputer*, 8(1), 2.
- Fitriana Halimatussa'diyah. 2017. Pengembangan media big book untuk menstimulasi kemampuan membaca permulaan anak kelompok B PAUD Tanwirul Qulub Tahun Ajaran 2016/2017". *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(2), 2.
- Henry Guntur Tarigan. 2008. *Menyimak (edisi revisi)*. Penerbit Angkasa.
- Kamtini, & Sitompul, F. A. 2020. Pengaruh metode bernyanyi terhadap kemampuan mengingat huruf dan angka pada anak usia dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1),
- Kharisma, G. I., & Arvianto, F. 2019. Pengembangan aplikasi android berbentuk education games berbasis budaya lokal untuk keterampilan membaca permulaan bagi siswa kelas 1 SD / MI. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 9(2),
- Laila Hasbi Pasaribu. 2019. Upaya meningkatkan kemampuan membaca permulaan melalui metode fonik pada anak RA Mukhrijul Hidayah Dolok Masihul Kabupaten Serdang Bedagai. Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
- Mardhotillah, H., & Rakimahwati. 2022. Pengembangan game interaktif berbasis android untuk meningkatkan kemampuan membaca anak usia dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2),
- Masjidi, N. 2007. *Agar anak suka membaca*. Media Insani.
- Muhamad Fadilah. 2014. *Edutainment pendidikan anak usia dini*. Prenadamedia Group.
- Nadar, I., Pawitri, W., & Ambar. 2021. Meningkatkan kemampuan membaca anak dengan metode Cantol Roudhoh. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara, e-ISSN 2716-0157 PAUD 010.
- Novitasari, E. 2017. Meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak melalui media kartu huruf. *In Jurnal Riset Golden Age Paud Uho* (Vol. 1, Issue 3). Universitas Muhammadiyah Magelang.
- Nurwahyuni. 2021. Pengaruh

- penggunaan media busy book terhadap kemampuan membaca permulaan pada anak kelompok B di TK Ar-Rahimi Kabupaten Gowa. Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. 2014. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014. Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini. Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Permanasari Ela. 2016. Efektifitas permainan tutup botol untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak usia dini. Universitas Muhammadiyah Magelang.
- Pranata Joni. 2017. Peningkatan ketrampilan membaca permulaan kata melalui media flash card. Universitas Muhammadiyah Magelang.
- Putri Mulya sari. 2018. Peningkatan kemampuan membaca permulaan anak usia dini melalui permainan kartu di kelompok B TK Ibnu Sina Barabung Aceh Besar. Universitas Islam Negeri Ar-Raniry.
- Rafi'ah. 2020. Peningkatan kemampuan membaca permulaan pada anak usia 4-5 tahun menggunakan media kartu kata di Taman Kanak-Kanak Wahyu Ilmiah Kabupaten Gowa. Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Ramadhan, Sitorus, & R. 2019. Game edukasi pengenalan budaya dan wisata kalimantan barat menggunakan metode finite state machine berbasis android. *Jurnal Komputer Dan Aplikasi.*, 1(3), 108.
- Rayandra Asyhar. 2012. *Kreatif mengembangkan media pembelajaran.* ReferensiI (Grup Pers GP).
- Retno Dwiarti. 2013. Peningkatan kemampuan membaca permulaan menggunakan permainan kartu kata pada anak kelompok B TK Masyithoh Ngasem Sewon Bantul Yogyakarta. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Rivai, S. dan S. 2011. *Media pengajaran.* Sinar Baru Algensindo.
- Rohaetil, Asri, C., & Windarsih. 2018. Meningkatkan kemampuan bahasa anak kelompok A melalui penerapan metode cantol Roudhoh Di TK Nurdzakky Kecamatan Cisarua Kabupaten Bandung Barat. 1(3).
- Silvi Juliani. 2019. Peningkatan kemampuan membaca permulaan melalui media kartu huruf pada kelompok B di TK Islam An-Nahl Tangerang. UIN Syarif Hidayatullah.
- Siska Aladiah. 2020. Meningkatkan kemampuan membaca permulaan menggunakan media kartu kata bergambar pada anak kelas B1 di Raudatul Athafal Nurul Yaqin Simpang Sungai Duren Muaro Jambi. Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi.
- Sujarwo. 2016. Peningkatan kemampuan membaca permulaan melalui media video

compact disc pada anak usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 3(1), 30.

Sundari, S., & Masudah. 2014. Meningkatkan kemampuan mengenal huruf melalui metode bernyanyi pada anak kelompok A di TK Kuncup Mekar Surabaya. *PAUD Teratai*, 3(3), 1-6.

Suriati Ampu Lembang. 2020. Meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak usia dini kelompok A melalui busy book di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Bustanul Athfal Peta Kota Palopo. Institut Agama Islam Negeri Palopo.

Vivi Suryani Putri Utami. 2020. Pengaruh metode struktural analitik sintetik (SAS) terhadap keterampilan membaca permulaan pada mata pelajaran bahasa Indonesia Kelas 1 di SD Negeri 101 Kota Bengkulu. Institut Agama Islam Negeri Bengkulu.

Wicaksono, A. 2014. *Menulis kreatif sastra dan beberapa model pembelajarannya*. Garudhawaca.

Zubaidah, E. 2003. *Pengembangan bahasa anak usia dini*. Universitas Negeri Yogyakarta.