

**EFEKTIVITAS PERMAINAN WAYANG KARTU HURUF ABJAD
DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF
PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK AL-WASHLIYAH
ALUE NAGA BANDA ACEH**

Skripsi

Diajukan untuk melengkapi tugas-tugas
Memenuhi syarat-syarat guna memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan

Oleh

NOMI ANA
1711070050



**PRODI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
BINA BANGSA GETSEMPENA
BANDA ACEH
2021**

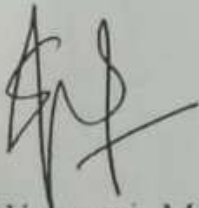
PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama : Nomi Ana
NIM : 1711070050
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Judul Skripsi : Efektifitas Permainan Wayang Kartu Huruf Abjad dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Al-Washliyah Alue Naga Banda Aceh

Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan pada ujian program Sarjana.

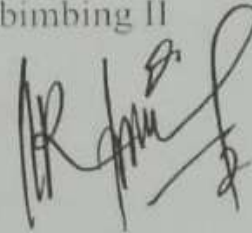
Banda Aceh, 28 Januari 2021

Pembimbing I



Sri Wahyuni, M.Pd
NIDN. 0102028205

Pembimbing II



Riza Oktariana, M.Pd.
NIDN. 1306108501

Menyetujui,
Ketua Prodi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

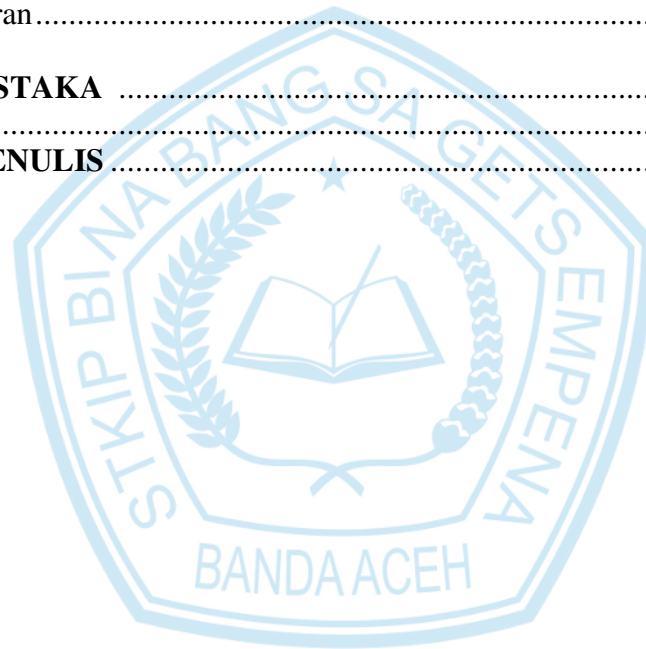


Fitriah Hayati, M.Ed.
NIDN. 0128038801

DAFTAR ISI

	Halaman
KATA PENGANTAR	i
ABSTRAK	iii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	4
1.3 Batasan Masalah	5
1.4 Rumusan Masalah	5
1.5 Tujuan Penelitian	6
1.6 Manfaat Penelitian	6
1.7 Anggapan Dasar dan Hipotesis	7
1.8 Definisi Istilah.....	8
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Kemampuan Mengenal Huruf	10
2.1.1 Pengertian Kemampuan Mengenal Huruf	10
2.1.2 Pentingnya Mengenal Huruf	11
2.2 Hakikat Permainan	13
2.2.1 Pengertian Bermain	13
2.2.2 Karakteristik Bermain	14
2.2.3 Manfaat Bermain	15
2.3 Permainan Wayang Kartu Huruf Abjad	16
2.3.1 Pengertian Wayang	16
2.3.2 Kartu Huruf Abjad.....	18
2.3.3 Tujuan dan Manfaat Permainan Wayang Huruf Abjad	19
2.3.4 Langkah-Langkah Permainan Wayang Kartu Huruf Abjad	20
2.3.5 Kelebihan dan Kelemahan Wayang Kartu Huruf.....	22
2.4 Penelitian yang Relevan	23
2.5 Kerangka Berpikir	25
BAB III METODE PENELITIAN	
3.1 Pendekatan dan Jenis Penelitian	26
3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian	27
3.3 Subjek Penelitian.....	27
3.4 Teknik Pengumpulan Data	28
3.5 Variabel Penelitian	29
3.6 Instrumen Pengumpulan Data.....	30
3.7 Teknik Analisis Data.....	32

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
4.1 Hasil Penelitian	35
4.1.1 Pelaksanaan Penelitian.....	35
4.1.2 Analisis Hasil Pretest dan Posttest	36
4.1.3 Distribusi Frekuensi Nilai Pretest dan Posttest	38
4.1.4 Uji Normalitas Data.....	43
4.1.5 Pengujian Hipotesis	46
4.2 Pembahasan	49
BAB V PENUTUP	
5.1 Simpulan.....	52
5.2 Saran.....	52
DAFTAR PUSTAKA	54
LAMPIRAN	56
BIODATA PENULIS	85



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan mempunyai peranan yang sangat menentukan bagi perkembangan dan perwujudan diri individu, terutama bagi pembangunan bangsa dan negara. Kemajuan suatu budaya bergantung kepada cara kebudayaan tersebut dalam mengenali, menghargai dan memanfaatkan sumber daya manusia dan hal ini berkaitan dengan kualitas pendidikan (Munandar, 2014:15). Taman Kanak-kanak merupakan lembaga pendidikan pra-sekolah atau pra-akademik. Dengan demikian TK tidak mengembangk tanggung jawab utama dalam membina kemampuan akademik anak seperti kemampuan mengenal huruf abjad. Substansi pembinaan kemampuan akademik atau skolastik ini harus menjadi tanggung jawab utama lembaga pendidikan anak usia dini.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) pada hakikatnya merupakan pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada perkembangan seluruh aspek kepribadian anak (Susilo, 2016: 27-28). Menurut Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003, PAUD adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian berbagai rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Anak usia dini adalah anak yang berusia 0-6 tahun yang berada pada masa keemasan (*golden age*). Masa keemasan merupakan masa yang sangat penting bagi tahapan pertumbuhan dan perkembangan anak dimana anak sangat peka mendapatkan rangsangan-rangsangan baik yang berkaitan dengan aspek-aspek perkembangan. Salah satu aspek penting dalam perkembangan adalah aspek perkembangan bahasa. Bahasa merupakan alat komunikasi yang sangat penting dalam kehidupan manusia karena disamping itu bahasa berfungsi sebagai alat untuk menyatakan pikiran dan perasaan kepada orang lain juga sekaligus sebagai alat untuk memahami perasaan dan pikiran orang lain. Oleh karena itu, PAUD memberi kesempatan bagi anak untuk mengembangkan kepribadian dan potensi secara maksimal. Atas dasar ini, lembaga PAUD perlu menyediakan berbagai kegiatan yang dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan seperti kognitif, bahasa, sosial, emosi, fisik dan motorik.

Dalam pendidikan usia dini atau TK, anak sudah mulai diperkenalkan bentuk huruf akan tetapi tidak dituntut untuk menghafalnya. Agar bisa membaca anak terlebih dahulu menghafal semua bentuk-bentuk huruf kecil maupun huruf besar. Sebelum mengenal kalimat agar dapat lancar membaca langkah pertama yang harus dipahami adalah mengenal huruf-huruf abjad. Apabila pemahaman tentang huruf masih kurang maka kemampuan menguasai kalimat atau membaca kurang.

Begitu pula dalam aspek perkembangan bahasa, khususnya kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini. Kemampuan mengenal huruf merupakan bagian dari aspek perkembangan bahasa anak, yang perlu dikembangkan dengan memberi stimulasi secara optimal sejak usia dini. (Musfiroh, 2010:10) mengatakan stimulasi

pengenalan huruf adalah merangsang anak untuk mengenali, memahami, dan menggunakan simbol tertulis untuk berkomunikasi.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan pada bulan Oktober 2020 ditemui bahwa anak-anak kelompok B di TK Al-Washliyah Alue Naga Banda Aceh ditemukan kurangnya kemampuan anak dalam mengenal huruf abjad. Dari 14 anak yang tergabung dalam kelompok B sebanyak 9 (64,29%) anak masih memerlukan bantuan guru dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. Kemampuan bahasa anak kelompok B khususnya kemampuan mengenal huruf belum berkembang secara optimal dibandingkan dengan kemampuan-kemampuan lainnya, seperti kemampuan fisik, motorik, kognitif, dan sosial-emosional.

Kondisi lainnya yaitu sebagian besar anak belum mengenali semua huruf-huruf, hal ini terlihat pada saat anak mengalami kesulitan dalam pembelajaran. Kemampuan anak dalam mengenal huruf belum berkembang, dari 14 anak dalam kelompok B hanya 5 orang anak yang mampu mengenal huruf dengan baik. 35,71% anak nampak kesulitan saat menyebutkan huruf-huruf. Anak juga terbalik saat menyebutkan huruf dengan lafal ataupun bentuknya mirip, bahkan ada anak yang belum bisa menulis namanya sendiri. Anak juga kesulitan saat diminta menyebutkan huruf-huruf seperti kata nama binatang, begitu pula sebaliknya saat diminta untuk menyebutkan huruf depan dari sebuah kata benda.

Untuk mengatasi permasalahan mengenal huruf pada kelompok B di atas, guru melakukan berbagai upaya perbaikan salah satunya dengan melakukan permainan wayang kartu huruf. Dalam permainan wayang kartu huruf anak diminta untuk menyebutkan dan menulis huruf tersebut pada buku tulis yang sudah

dibagikan. Tujuan permainan wayang huruf abjad untuk mempermudah penyampaian pelajaran, sehingga mudah dimengerti oleh anak-anak.

Selain itu permainan wayang huruf abjad dalam kegiatan pengenalan huruf abjad juga lebih mempermudah dan meningkatkan minat anak untuk lebih tertarik dalam kegiatan pembelajaran. Wayang huruf abjad ada bermacam-macam bentuknya mulai dari bentuk alphabet dari a-z yang ditulis pada karton berbentuk segi empat dan diberi tangkai agar anak bisa memegang seperti wayang.

Penggunaan wayang huruf dalam pembelajaran pernah dilakukan penelitian oleh Amelia, dkk (2020), tentang permainan wayang huruf hijaiyah. Kesimpulan dari hasil penelitian tersebut bahwa permainan wayang huruf hijaiyah efektif dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf hijaiyah pada anak kelompok A TK Ikal Dolog Banda Aceh. Penelitian yang sama juga dilakukan oleh Achmad, ddk (2017) tentang keefektifan media model wayang dan kartu hijaiyah. Kesimpulan dari penelitian ini yaitu hasil pembelajaran mengenal huruf hijaiyah lebih tinggi menggunakan model wayang dibandingkan dengan kartu.

Berdasarkan permasalahan-permasalahan pengenalan huruf abjad pada anak kelompok B TK Al-Washliyah Banda Aceh dan berdasarkan hasil penelitian tentang permainan wayang kartu huruf hijaiyah, maka penulis tertarik untuk mengkaji secara mendalam tentang keefektifan permainan wayang kartu huruf tersebut dengan pada kelompok yang berbeda dengan melakukan penelitian yang berjudul “Efektifitas Permainan Wayang Kartu Huruf Abjad dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Al-Washliyah Alue Naga Banda Aceh”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang berkaitan dengan kemampuan mengenal huruf pada anak usia 5-6 tahun di TK Al-Washliyah Alue Naga.

1. Kemampuan mengenal huruf anak usia 5-6 tahun belum berkembang secara optimal.
2. Anak-anak belum mampu memahami simbol huruf dengan benar, belum mampu menyebutkan huruf pertama dari kata benda yang disebutkan.
3. Belum tepatnya permainan yang digunakan guru dalam pembelajaran mengenal huruf abjad.
4. Pembelajaran pengenalan huruf masih monoton, anak-anak bosan dengan pembelajaran pengenalan huruf abjad sehingga menjadi pasif saat pembelajaran berlangsung.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka yang menjadi batasan masalah dalam penelitian ini adalah pada keefektifitas permainan wayang kartu huruf abjad dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia 5-6 tahun di TK Al-Washliyah Alue Naga Banda Aceh.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah permainan wayang kartu huruf abjad efektif

dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia 5-6 tahun di TK Al-Washliyah Alue Naga Banda Aceh?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka yang menjadi tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektifitas permainan wayang kartu huruf abjad dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia 5-6 tahun di TK Al-Washliyah Alue Naga Banda Aceh.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini nantinya diharapkan memberikan suatu yang bermanfaat baik secara teoritis dan praktis.

1. Manfaat teoritis

Secara teoretis, penelitian ini bermanfaat untuk memberikan data atau informasi dan sebagai salah satu acuan teoretis kepada berbagai pihak yang berkompeten dalam penelitian pengenalan huruf anak usia dini.

2. Manfaat praktis

Manfaat secara langsung/praktis dari hasil penelitian yang dilakukan diantaranya sebagai berikut.

a. Bagi sekolah

Menambah kreasi dan inovasi media dalam proses pendidikan yang efektif sehingga dapat mencapai tujuan pendidikan sesuai kurikulum sekolah. Mengetahui seberapa besar pengaruh media dalam proses pembelajaran anak sehingga terwujudnya pendidikan yang ideal bagi anak.

b. Bagi guru

Membantu pendidik anak usia dini untuk mempermudah proses belajar mengajar yang efektif dan menarik utamanya dalam pengenalan huruf abjad. Menambah ketrampilan pendidik untuk efisiensi kegiatan pembelajaran di pendidikan anak usia dini dengan permainan yang menarik seperti wayang kartu huruf.

c. Bagi anak

Meningkatnya kemampuan anak dalam pemahaman huruf Abjad/Alfabet yang secara langsung memberikan kontribusi dalam meningkatnya kemampuan anak dalam membaca sehingga dapat membantu memahami makna wacana dalam kegiatan membaca sehari-hari.

d. Bagi peneliti

Menambah wawasan dan pengetahuan untuk peneliti pada khususnya dan seluruh pendidik pada umumnya yang berkaitan dengan kegiatan pendidikan anak usia dini. Mengetahui pentingnya pengenalan huruf hijaiyah pada anak usia dini sebagai bekal di jenjang selanjutnya.

1.7 Anggapan Dasar dan Hipotesis

Anggapan dasar adalah suatu hal yang diyakini kebenarannya oleh peneliti yang harus dirumuskan secara jelas. Anggapan dasar dalam penelitian ini adalah salah satu permainan yang dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf adalah permainan wayang kartu huruf abjad.

Sedangkan hipotesis penelitian adalah jawaban sementara terhadap pertanyaan-pertanyaan penelitian. Hipotesis dapat dijelaskan dari berbagai sudut pandang, misalnya secara etimologis, teknis, statistik, dan lain sebagainya. Adapun hipotesis penelitian ini yaitu diduga permainan wayang kartu huruf abjad efektif dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia 5-6 tahun di TK Al-Washliyah Alue Naga Banda Aceh.

Ha: $\mu > \mu_0$ Permainan wayang kartu huruf abjad efektif dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia 5-6 tahun di TK Al-Washliyah Alue Naga Banda Aceh.

Ho: $\mu = \mu_0$ Permainan wayang kartu huruf abjad tidak efektif dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia 5-6 tahun di TK Al-Washliyah Alue Naga Banda Aceh.

1.8 Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalahan dalam menafsirkan istilah-istilah yang terdapat dalam judul penelitian, berikut didefinisikan istilah-istilah tersebut.

1. Permainan wayang kartu huruf abjad

Menurut Mrazek dalam Ghani (2017), kata “wayang” dapat digambarkan sebagai pertunjukan, boneka atau karakter wayang adalah salah satu animasi atau dimanipulasi yang dibuat menjadi bentuk manusia ataupun bentuk hewan yang terbuat dari pahatan kayu dan kardus bekas. Wayang huruf ialah modifikasian dari wayang dengan huruf abjad yang berbasis visual, wayang huruf termasuk media

yang berbasis visual. Media berbasis visual (image atau perumpamaan) memegang peran yang sangat penting dalam proses belajar (Amelia, dkk 2020).

Wayang huruf dalam penelitian ini adalah modifikasian dari wayang dengan huruf abjad yang berbasis visual. Dibuat dimodifikasi mirip dengan wayang pada umumnya yang bisa dimainkan dan digerakkan namun diwayang huruf abjad ini wayang hanya bisa digerakkan dengan digoyangkan saja karna tidak di buatkan tangannya, tidak seperti pada wayang umumnya yang memiliki tangan.

2. Mengenal huruf

Mengenal huruf adalah kegiatan yang melibatkan unsur audiktif (pendengaran) dan visual (pengamatan). Kemampuan mengenal huruf dimulai ketika anak senang mengeksplorasi buku dengan cara memegang atau membolak-balik buku (Depdiknas 2014:4). Mengenal huruf dalam teori *whole language* dalam Susanto (2011:86) yaitu mengenal huruf dan bunyi dari konteksnya (dari bahasa yang digunakan). Alfabet adalah sebuah sistem tulisan yang berdasarkan lambang fonem vokal dan konsonan. Kata alfabet diambil dari bahasa Yunani, dari dua huruf pertama tulisan mereka yaitu alfa dan beta.

Mengenal huruf alpabet dalam penelitin ini yaitu kesanggupan anak usia 5-6 taun di TK Al-Washliyah Banda Aceh untuk melakukan sesuatu dengan mengenali tanda-tanda atau ciri-ciri dari tanda aksara dalam tata tulis yang merupakan anggota abjad yang melambangkan bunyi bahasa.