

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Deskripsi Teori

##### 1. Media Permainan

###### a. Hakikat Media

Kata “media” berasal dari bahasa Latin, *medius* yang berarti tengah, perantara, pengantar. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.<sup>1</sup> Media adalah suatu alat yang dijadikan sebagai penghubung agar suatu pesan dapat tersampaikan dengan tepat dan mudah untuk dipahami. Menurut Nasional Education Asociation (NEA), media merupakan salah satu sarana komunikasi dalam bentuk cetak atau pun audio visual, serta termasuk juga berbagai macam perangkat kerasnya.<sup>2</sup>

###### b. Macam-macam media

Macam-macam media pembelajaran anak usia dini ada lima yaitu :<sup>3</sup>

###### 1) Media Audio

Media audio adalah media pembelajaran yang mengandung pesan yang dapat diambil dari pendengar yang hanya melalui pendengaran seperti radio dan kaset. Dalam pembelajaran anak

---

<sup>1</sup> Mursid, *Pengembangan Pembelajaran PAUD*. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2015), hal. 40

<sup>2</sup> Muhammad Fadlilah, *Desain Pembelajaran PAUD*. (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2012), hal. 207

<sup>3</sup> *Ibid*, hal. 121

usia dini dapat digunakan untuk memutar lagu anak-anak yang nantinya merangsang imajinasi dan perkembangan bahasanya.

#### 2) Media Visual

Media Visual adalah media pembelajaran yang mengandung pesan melalui indra penglihatan. Terdapat dua jenis yaitu : media grafis seperti poster dan komik, media proyeksi seperti slide.

#### 3) Media Audiovisual

Media audiovisual adalah media pembelajaran yang mengandung pesan melalui gambar dan suara. Terdapat dua jenis yaitu : audiovisual diam seperti film bingkai, audiovisual gerak seperti film suara.

#### 4) Media Lingkungan

Media lingkungan adalah proses pembelajaran anak-anak untuk dikenalkan dan dibawa ke suatu tempat agar anak bereksplorasi, berekspreminen yang nantinya dapat mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangannya. Lingkungan dapat berupa taman sekolah, perkebunan, dan museum maupun tempat wisata yang memiliki nilai pendidikan didalamnya.

### 5) Media Permainan

Media permainan adalah media yang digunakan anak-anak sebagai sarana bermain yang nantinya mengembangkan kreativitas dan potensi yang dimiliki oleh anak. Media permainan dapat berupa puzzle, ayunan, dakon, dan lain sebagainya.

### c. Hakikat bermain

Dunia anak adalah dunia bermain.<sup>4</sup> Dalam hal ini kegiatan anak sehari-hari sepenuhnya adalah bermain sambil belajar, mengeksplorasi benda-benda yang ada di sekitar mereka.<sup>5</sup> Dari bermain inilah kegiatan anak memungkinkan mendapat kesempatan keberhasilan dalam memperoleh bidang akademis.<sup>6</sup>

Menurut Piaget bermain merupakan suatu tanggapan yang diulang yang sekedar untuk kesenangan.<sup>7</sup> Bermain aktif adalah kegiatan yang memberikan kesenangan dan kepuasan pada anak melalui kegiatan yang mereka lakukan.<sup>8</sup> Sedangkan menurut Bettelheim bermain adalah kegiatan yang tidak mempunyai peraturan lain kecuali ditetapkan oleh pemain.<sup>9</sup> Jadi dengan bermain anak akan lebih merasa kebutuhan emosinya tercapai.

---

<sup>4</sup> Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*. (Jakarta: PRENAMEDIA GROUP, 2011), hal. 52

<sup>5</sup> *Ibid*, hal. 35

<sup>6</sup> Soemiarti, *Pendidikan Anak Prasekolah*. (Jakarta: RINEKA CIPTA, 1995), hal. 121

<sup>7</sup> Muhammad Fadlillah, *Desain Pembelajaran...*, hal. 168

<sup>8</sup> Mayke S Tedjasaputra, *Bermain Mainan dan Permainan*. (Jakarta: PT Gramedia, 2005), hal. 53

<sup>9</sup> Muhammad Fadlillah, *Desain Pembelajaran...*, hal. 168

Menurut Jerome Bruner bermain adalah kegiatan yang dapat menjadikan sarana mengembangkan kreativitasnya saat melaksanakan bermain anak dapat mencoba dan memadukan beberapa perilakunya dengan pengalaman barunya.<sup>10</sup> Sedangkan menurut Vygotsky dengan bermain daya pikir dan perkembangan otak anak semakin hari semakin baik serta berkembang secara optimal.<sup>11</sup>

d. Tahap Bermain

Menurut Jean Piaget ada empat tahap dalam bermain yaitu :<sup>12</sup>

1) Tahap Sensory Motor Play

Pada usia 3-4 bulan, pada usia ini anak belajar bermain dengan cara menarik mainan yang tergantung diatas tempat tidurnya secara berulang-ulang yang nantinya menimbulkan rasa senang. Pada usia 7-11 bulan kegiatan anak dilakukan secara berulang disertai variasi. Pada usia 18 bulan anak sudah mampu memvariasikan dengan alat permainan

2) Tahap bermain Symbolic atau Make Believe Play

Pada tahap ini terjadi antara usia 2-7 tahun yang ditandai dengan bermain khayal dan berpura-pura. Pada masa ini anak lebih banyak bertanya dan menjawab pertanyaan, bermain seperti mencoba berbagai hal yang berkaitan dengan konsep angka, ruang dan sebagainya.

---

<sup>10</sup> Mayke S Tedjasaputra, *Bermain Mainan...*, hal. 10

<sup>11</sup> Ahmad Susanto, *Pendidikan Anak Usia Dini*. (Jakarta: Bumi Aksara, 2016), hal. 98

<sup>12</sup> Mayke S Tedjasaputra, *Bermain Mainan...*, hal. 24

3) Tahap Social Play Games with Rules

Pada tahap ini terjadi antara usia 8-11 tahun yang ditandai dengan penggunaan simbol lebih banyak diwarnai oleh nalar dan kegiatan anak lebih banyak diatur oleh aturan permainan.

4) Tahap Games With Rules and Sport

Kegiatan bermain yang memiliki aturan adalah olah raga. Kegiatan ini aturannya lebih ketat dan dilakukan anak secara senang dan berulang-ulang untuk mencapai prestasi yang lebih baik.

e. Manfaat Bermain

Bermain mempunyai manfaat yang besar bagi perkembangan anak.. Manfaat bermain untuk mengembangkan bermacam-macam aspek perkembangan yaitu:<sup>13</sup>

1) Manfaat bermain untuk perkembangan aspek fisik

Anak diberikan kesempatan untuk melakukan kegiatan yang melibatkan gerakan-gerakan tubuh yang nantinya membuat anak sehat.

2) Manfaat bermain untuk perkembangan aspek motorik kasar dan halus

Aspek-aspek motorik dapat dikembangkan dengan melakukan kegiatan bermain. Seperti menggambar dan lari kejar-kejaran.

3) Manfaat bermain untuk perkembangan aspek sosial

---

<sup>13</sup> *Ibid*, hal. 38

Dalam melakukan permainan anak juga belajar berhubungan dengan teman sepermainan dalam hal bertukar pengetahuan, mengemukakan pikiran, perasaannya ataupun memahami perkataan teman sepermainannya.

- 4) Manfaat bermain untuk perkembangan aspek emosi atau kepribadian

Dari kegiatan bermain bersama teman sepermainan anak akan memperoleh kesempatan untuk menyalurkan perasaan yang ada dalam dirinya yang nantinya dapat membuat anak lega dan santai.

- 5) Manfaat bermain untuk perkembangan aspek kognisi.

Pada usia anak harus menguasai tentang konsep seperti warna, ukuran, bentuk, arah sebagai dasar belajar menulis, bahasa, matematika dan ilmu pengetahuan. Dalam usia anak, pengenalan tentang konsep tersebut dilakukan dengan kegiatan bermain yang nantinya membawa kesenangan bagi anak.

- 6) Manfaat bermain untuk mengasah ketajaman penginderaan.

Pada usia anak, ketajaman penglihatan dan pendengaran sangat perlu untuk diasah yang nantinya agar anak lebih mudah belajar mengenal dan mengingat bentuk-bentuk kata tertentu yang nantinya memudahkan anak untuk belajar membaca dan menulis.

- 7) Manfaat bermain untuk mengembangkan keterampilan olahraga dan menari.

Pada usia anak belum dapat melakukan gerakan-gerakan olahraga ataupun menari dengan sempurna. Yang seharusnya adalah menyukai dan senang pada kegiatan olahraga dan menari yang nantinya dapat dikembangkan sesuai dengan minat ataupun bakat dan hobby yang nantinya sebagai sumber mata pencaharian.

- 8) Manfaat bermain sebagai media terapi.

Bermain dapat digunakan sebagai media terapi bagi anak dikarenakan dalam kegiatan bermain anak lebih bebas melakukan apa saja dalam kegiatan bermain. Terapi dalam bermain ini hanya dikhususkan pada anak yang bermasalah.

- 9) Manfaat bermain sebagai media intervensi

Semua yang dilakukan dengan bermain dengan menggunakan alat permainan tertentu dengan pelaksanaan yang menyenangkan dan menarik untuk anak sehingga dalam pelaksanaannya anak tidak merasa terpaksa.

## 2. Permainan Puzzle Huruf

### a. Pengertian Puzzle Huruf

Permainan puzzle huruf merupakan permainan dari huruf-huruf yang terpisah dan dapat di susun kembali menjadi sebuah

kata.<sup>14</sup> Media permainan puzzle huruf adalah sebuah media permainan yang terdiri atas kepingan-kepingan dari satu gambar tertentu yang dapat melatih kreativitas anak yang manfaatnya untuk mengetahui perkembangan kemampuan bahasa keaksaraan anak.<sup>15</sup> Menurut Madyawati bermain dengan menggunakan puzzle huruf merupakan salah satu pendekatan yang sesuai dengan karakteristik dan tumbuh kembang anak yang nantinya diharapkan dapat menarik minat bakat anak sehingga termotivasi mengasah keterampilan berbahasanya.<sup>16</sup>

b. Manfaat Bermain Puzzle Huruf

Menurut Kaiser manfaat bermain puzzle huruf adalah sebagai berikut :<sup>17</sup>

- 1) Menciptakan lingkungan yang membuat anak asyik dalam melakukan kegiatan bermain
- 2) Mengupayakan suasana belajar yang aman menyenangkan dan tetap memberikan tantangan
- 3) Menyampaikan materi tentang belajar keaksaraan dengan melibatkan pengalaman yang nyata melalui pemecahan masalah
- 4) Melakukan kegiatan bermain sambil mengasah keterampilan sosial

---

<sup>14</sup> Lilis Madyawati, *Strategi Pengembangan Bahasa pada Anak*. (Jakarta: Prenamedia Group, 2016), hal. 154

<sup>15</sup> Evi Ifanah dan Elisabeth Christiana, *Pengaruh Media Permainan Puzzle Huruf terhadap Kemampuan Keaksaraan Anak Kelompok A*, (Surabaya: Jurnal PAUD Teratai, Vol.05 No. 02, 2016), 138-141

<sup>16</sup> Lilis Madyawati, *Strategi Pengembangan....*, hal. 159

<sup>17</sup> *Ibid*, hal. 160



5) Bermain bahasa sambil mengembangkan kreativitasnya

### 3. Kemampuan Literasi Anak

Literasi anak atau literasi dini merupakan suatu pembentukan keterampilan membaca dan menulis yang diketahui awal sebelum anak sekolah. kemampuan awal anak dalam hal baca tulis disebabkan karena anak berkemauan yang tinggi dan sifat keingintahuannya untuk mengetahui sesuatu.<sup>18</sup> Sementara itu, Goodman berpendapat bahwa, literasi adalah kemampuan penggunaan secara fungsional proses baca tulis.<sup>19</sup> Baca tulis merupakan perkembangan dari keterampilan membaca dan menulis dengan menggunakan tindakan untuk memahami teks.<sup>20</sup>

Konsep literasi dalam bermain anak usia dini, bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berbahasa yang meliputi membaca, menulis menyimak dan berbicara. Disini peneliti hanya membahas dua literasi yaitu:

#### a. Kemampuan Membaca

Setiap aspek kehidupan melibatkan kegiatan membaca. Membaca dini merupakan membaca yang diajarkan kepada anak pra sekolah. Seperti yang diungkapkan Glen mengatakan membaca sebenarnya sudah dapat diajarkan pada balita namun yang paling

---

<sup>18</sup> Ahmad Susanto, *Pendidikan Anak...*, hal. 151

<sup>19</sup> *Ibid*, hal. 150

<sup>20</sup> Carol Seefeldt dan Barbara A. Wasik, *Pendidikan Anak Usia Dini*. (Jakarta: Indeks, 2008), hal. 330

baik usia empat sampai lima tahun.<sup>21</sup> Belajar membaca merupakan usaha anak-anak yang mengerti tentang manfaat dari membaca yang nantinya anak akan lebih giat untuk belajar. Menurut Torrey kegiatan membaca ditanamkan sejak dini dengan menyenangkan sehingga kegiatan membaca bukan sebagai beban, melainkan suatu kebutuhan<sup>22</sup>. Seperti yang diungkapkan Mallquist pembelajaran membaca di taman kanak-kanak dilaksanakan sesuai dengan kebutuhan, minat, perkembangan dan karakteristik anak dengan menggunakan alat-alat permainan dan harus memerhatikan lingkungan yang aman dan nyaman bagi anak.<sup>23</sup>

Menurut Burns kemampuan membaca merupakan sesuatu yang sangat penting dalam masyarakat dikarenakan, setiap aspek kehidupan masyarakat melibatkan kegiatan membaca.<sup>24</sup> Dengan memiliki kemampuan membaca akan memudahkan anak untuk kehidupan sehari-harinya. Menurut Tzu membaca adalah menerjemahkan huruf ke dalam suara yang dikombinasikan dengan kata-kata. Sedangkan menurut Hartati membaca adalah kegiatan dan mental untuk menemukan makna dari tulisan, walaupun hanya kegiatan untuk pengenalan huruf.<sup>25</sup>

---

<sup>21</sup> Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak...*, hal. 83

<sup>22</sup> *Ibid*, hal. 84

<sup>23</sup> *Ibid*, hal. 89

<sup>24</sup> Farida Rahim, *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*. (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2008), hal. 1

<sup>25</sup> Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak...*, hal. 84

Menurut Steinberg kemampuan membaca anak usia dini dapat dibagi atas empat tahap perkembangan yaitu.<sup>26</sup>

1) Tahap timbulnya kesadaran akan tulisan

Pada tahap ini, anak mulai belajar menggunakan buku dan menyadari bahwa buku ini penting, melihat dan membolak-balikkan buku, dan terkadang ia membawa buku kesukaannya.

2) Tahap membaca gambar

Anak usia taman kanak-kanak dapat berfikir dirinya sebagai pembaca, dan mulai melibatkan diri dalam kegiatan membaca, pura-pura membaca buku, memberi makna gambar, menggunakan bahasa buku walaupun tidak cocok dengan tulisannya.

3) Tahap pengenalan bacaan

Pada tahap ini, anak usia taman kanak-kanak telah dapat menggunakan tiga metode bahasa, seperti bunyi huruf, arti kata, dan aturan kata atau kalimat secara bersama-sama. Anak yang sudah tertarik pada bahan bacaan mulai mengingat kembali cetakan hurufnya. Pada tahap ini anak mulai mengenal tanda-tanda yang ada pada benda-benda di lingkungannya.

---

<sup>26</sup> *Ibid*, hal. 90

#### 4) Tahap membaca lancar

Pada tahap ini, anak sudah dapat membaca lancar berbagai jenis buku yang berbeda dan bahan-bahan yang langsung berhubungan dengan kehidupan sehari-hari.

Terdapat 4 faktor yang mempengaruhinya, yaitu :<sup>27</sup>

##### 1) Faktor Fisiologis

Setiap individu mempunyai faktor fisiologis yang mencakup kesehatan fisik, kurangnya kematangan secara fisik, berbagai cacat otak dan jenis kelamin.

##### 2) Faktor Kecerdasan

Menurut Heinz kecerdasan adalah suatu kegiatan yang berfikir yang dilakukan dengan pemahaman tentang situasi yang diberikan dan meresponnya secara tepat.

##### 3) Faktor Lingkungan

Kondisi lingkungan setempat mempengaruhi perkembangan anak misalnya,

a) Pengalaman anak dalam rumah, kondisi di dalam rumah yang membentuk pribadi anak di keluarga ataupun di masyarakat nantinya.

b) Faktor sosial ekonomi, semakin tinggi status sosial ekonomi anak semakin tinggi kemampuan bahasa anak.

Anak-anak yang mendapat contoh bahasa yang baik dari

---

<sup>27</sup> Farida Rahim, *Pengajaran Membaca...*, hal. 16

orangtua dan mendorong anak untuk berbicara yang nantinya akan mendukung perkembangan bahasa dan kecerdasan anak. Anak-anak yang berasal dari rumah yang memberikan sarana dan prasarana dalam lingkungan yang penuh dengan bacaan dan tempat menulis akan mempunyai kemampuan membaca dan menulis yang tinggi.

#### 4) Faktor Psikologis

Faktor psikologis meliputi :

- a) Motivasi merupakan suatu dorongan yang terus menerus dilakukan untuk mengerjakan sesuatu. Guru mempunyai peran penting agar selalu memotivasi anak dalam pembelajaran dengan baik.
- b) Minat merupakan suatu keinginan yang kuat disertai usaha-usaha seseorang. Guru berusaha memotivasi anak, yang nantinya anak mempunyai motivasi yang tinggi dan nantinya mempunyai minat yang tinggi terhadap membaca dan menulis.
- c) Kematangan sosio dan emosi. Seorang anak yang lebih mudah mengontrol emosinya, akan lebih mudah memusatkan perhatian pada teks yang akan dibaca dan ditulisnya.

## b. Kemampuan Menulis

Menurut High Scope Child Observation Record menulis dini mencakup cara anak menulis menggunakan lekukan garis sebagai huruf, meniru tulisan ataupun huruf yang ia kenal, menulis namanya sendiri, menulis kata, dan menulis kalimat.<sup>28</sup> Fang berpendapat bahwa menulis bagi penulis yang baru yaitu anak-anak terdiri dari kegiatan dan perilaku yang berhubungan dengan menulis, yang terjadi sebelum anak-anak mampu sebagai ahli penulis yang baik.<sup>29</sup> Jadi, Anak-anak akan menulis dengan menyampaikan pesan menggunakan tanda jauh sebelum mereka bisa membentuk atau bahkan mengenal huruf.

Menurut Martini Jamaris ada lima perkembangan kemampuan menulis anak usia taman kanak-kanak, yaitu:<sup>30</sup>

### 1) Tahap mencoret

Pada tahap ini, anak mulai membuat tanda-tanda dengan menggunakan alat tulisan. Mereka mulai belajar tentang bahasa tulisan dan bagaimana mengajarkan tulisan ini.

### 2) Tahap pengulangan secara linier

Pada tahap ini, anak sudah dapat menelusuri atau menjiplak bentuk tulisan yang sejajar. Dalam masa ini, anak berpikir bahwa suatu kata merujuk pada sesuatu yang besar dan mempunyai tali yang panjang.

---

<sup>28</sup> *Ibid*, hal. 91

<sup>29</sup> Carol Seefeldt dan Barbara A. Wasik, *Pendidikan Anak...*, hal. 330

<sup>30</sup> *Ibid*, hal. 92

3) Tahap menulis secara acak

Pada masa ini, anak sudah dapat mempelajari berbagai bentuk yang dapat diterima sebagai suatu tulisan, dan menggunakannya sebagai kata atau kalimat. Anak sudah dapat mengubah tulisan menjadi kata yang mengandung pesan.

4) Tahap menulis tulisan nama

Pada tahap ini, anak sudah mulai menyusun hubungan antara tulisan dan bunyi. Tahap ini digambarkan sebagai menulis tulisan nama dan bunyi secara bersamaan, seperti “kamu”. Maka pada fase ini berbagai kata yang mengandung akhiran u mulai dihadirkan dengan kata dan tulisan

5) Tahap menulis kalimat pendek

Setelah anak dapat menulis namanya, maka kegiatan selanjutnya ialah mengajak anak untuk menulis kalimat pendek.

**B. Pengaruh Media Permainan Puzzle Huruf terhadap Kemampuan Literasi Anak Kelompok A**

Tujuan utama dari pembelajaran bahasa berupa literasi membaca dan menulis pada Anak Usia Dini di lembaga pendidikan adalah mengenal huruf yang merupakan bagian dari tahap belajar dan menulis, anak yang sudah mampu dalam mengenal huruf tentunya akan lebih mudah diajak belajar membaca dan menulis. Baca tulis merupakan perkembangan dari keterampilan membaca dan menulis dengan menggunakan tindakan untuk

memahami teks.<sup>31</sup> Mengenal huruf merupakan mengenal nama huruf, mengenal bentuk huruf, mengetahui bunyi yang dihasilkan dari bentuk huruf tersebut, sehingga anak dapat mengetahui dan mengucapkan huruf dengan baik dan benar. Anak-anak belajar huruf menggunakan buku dan bahan yang terdapat tulisannya.

Melalui kegiatan bermain, proses belajar dapat dilakukan. Peran orang tua serta guru dari anak-anak perlunya meningkatkan inisiatifnya dalam menciptakan berbagai bentuk permainan yang dapat digunakan untuk anak sebagai sarana belajar bagi anak-anak yang menyenangkan. Bermain bagi anak memberikan banyak manfaat positif, salah satunya perkembangan bahasa. Beraneka macam permainan bahasa dapat dilakukan guna mengasah perkembangan bahasa pada anak salah satunya puzzle huruf. Puzzle huruf ini merupakan permainan yang dibuat dari huruf-huruf yang terpisah dan dapat disusun kembali menjadi sebuah kata.<sup>32</sup>

Dengan begitu, puzzle huruf digunakan untuk mempelajari huruf melalui bentuk huruf, nama huruf, serta bunyi huruf sebagaimana mestinya bahwa hal tersebut merupakan tahap pengenalan huruf yang termasuk dengan tahap membaca dan menulis. Dalam hal ini, puzzle huruf sangat berkaitan dengan perkembangan literasi khususnya membaca dan menulis yang berarti puzzle huruf sangatlah mempengaruhi kemampuan literasi membaca dan menulis.

---

<sup>31</sup> Carol Seefeldt dan Barbara A. Wasik, Pendidikan Anak..., hal. 330

<sup>32</sup> Lilis Madyawati, Strategi Pengembangan..., hal. 154



### C. Penelitian Terdahulu

1. Penelitian yang dilakukan Jo dengan judul “Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Pemanfaatan Multimedia pada Anak TK B di TK Kristen Anugerah Jakarta”, yang bertujuan mengetahui bagaimana proses instruksi membaca melalui Multimedia di kelas secara klasikal dan apakah setiap kenaikan kemampuan membaca awal siswa TK B setelah memberikan kegiatan membaca melalui pembelajaran Multimedia. Jenis penelitian yang digunakan ialah penelitian tindakan kelas menurut Kemmis dan Mc. Taggart yang terdiri dari empat langkah: a) perencanaan, b) tindakan, c) observasi, dan d) refleksi, yang dikembangkan lagi oleh Jamaris dengan menambahkan pengamatan awal sebagai pembanding setelah pengamatan tindakan dilakukan, sehingga target persentase prestasi belajar dapat diukur. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan membaca awal TK B meningkat melalui pemanfaatan Multimedia. Proses pembelajaran melalui Multimedia terdiri dari huruf membaca, kata-kata dan kalimat sederhana dengan menggunakan variasi yang menarik dari metode dan strategi pengajaran.<sup>33</sup>
2. Penelitian yang dilakukan Rr. Ekanti Prihartawati dengan judul “Pengaruh Media Permainan Puzzle Terhadap Kemampuan

---

<sup>33</sup> Joe Lioe Tjoe, *Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Pemanfaatan Multimedia pada Anak TK B di TK Kristen Anugerah Jakarta*, (Jakarta: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2012), hal.17

Mengenal Huruf Vokal Pada Anak Tuna Grahita Kategori Sedang Kelas III SLB N Sleman” bertujuan untuk mengetahui pengaruh media permainan puzzle terhadap kemampuan mengenal huruf vokal pada anak tuna grahita kategori sedang kelas III SLB N Sleman. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan pendekatan Single Subjek Research (SSR). Desain penelitian yang digunakan yaitu desain A (baseline) - B (intervensi). Pengaruh positif ditunjukkan dengan adanya perubahan positif subjek pada kemampuan mengenal huruf vokal, hal tersebut ditunjukkan dengan selisih skor sebesar 35,58%. Pada fase baseline DA mendapat rerata 54% sedangkan pada fase intervensi mendapatkan rerata 89,58%. Selain itu, durasi subjek dalam mengerjakan tugas pada waktu baseline hingga intervensi waktunya semakin pendek. Hal tersebut ditunjukkan pada baseline Subjek mendapatkan rerata 48 menit, sedangkan ketika intervensi mendapatkan rerata 37 menit. Adanya perubahan tersebut menunjukkan bahwa media permainan puzzle berpengaruh terhadap kemampuan mengenal huruf vokal pada anak tunagrahita kategori sedang kelas III SLB N Sleman.<sup>34</sup>

3. Penelitian yang dilakukan Ummul Hidayah dengan judul “  
Pengaruh Alat Permainan Edukatif Alphabetic Puzzle Terhadap

---

<sup>34</sup> Ekanti Prihartawati, *Pengaruh Media Permainan Puzzle Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Vokal Pada Anak Tuna Grahita Kategori Sedang Kelas III SLB N Sleman*, (Yogyakarta: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2015), hal. 7

Kemampuan Membaca Permulaan Anak Kelompok Di B.A Aisyiyah Sonorejo II Sukoharjo” bertujuan untuk mengetahui pengaruh Alat Permainan Edukatif Alphabetic Puzzle terhadap kemampuan membaca permulaan anak kelompok A di B.A Aisyiyah Sonorejo II Sukoharjo tahun ajaran 2016/2017. Metode pada penelitian ini ialah metode kuantitatif menggunakan jenis penelitian eksperimen dengan design penelitian pre-eksperimental design. Penelitian preeksperimental design dengan menggunakan one group pretest-posttest design. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Februari 2017 di B.A Aisyiyah Sonorejo II Sukoharjo dengan jumlah anak 27 anak. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan melalui observasi partisipan dan dokumentasi. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan test dengan bantuan SPSS 16.0 for windows. Hasil analisis data menggunakan ttest diperoleh nilai thitung -10.094 < -ttabel -1.7056 maka H0 ditolak dan Ha diterima yang berarti terdapat pengaruh Alat permainan Edukatif Alphabetic Puzzle terhadap kemampuan membaca permulaan.<sup>35</sup>

4. Penelitian yang dilakukan Andi Dwi Saputra yang berjudul “ Pengembangan Alat Permainan Edukatif Pohon Kata Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa TK Pertiwi

---

<sup>35</sup> Ummul Hidayah, *Pengaruh Alat Permainan Edukatif Alphabetic Puzzle Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Anak Kelompok Di B.A Aisyiyah Sonorejo II Sukoharjo*, (Surakarta: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2017), hal. 1

Tampirkulon I Magelang” yang bertujuan untuk menghasilkan produk alat permainan edukatif pohon kata yang layak digunakan untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa TK Pertiwi Tampirkulon Magelang. Produk dari penelitian pengembangan ini menunjukkan bahwa alat permainan edukatif pohon kata layak untuk dikembangkan. Kelayakan alat permainan edukatif dibuktikan dengan hasil validasi oleh ahli materi, ahli media, dan uji coba. Hasil validasi ahli materi memperoleh nilai rata-rata (4,62). Hasil validasi ahli media memperoleh nilai rata-rata (4,14). Uji coba dilakukan dengan tiga tahap yaitu uji coba perorangan, uji coba skala kecil, dan uji coba lapangan. Uji coba perorangan memperoleh nilai rata-rata (4,33). Uji coba skala kecil memperoleh nilai rata-rata (4,38). Uji coba ketiga memperoleh nilai rata-rata (4,46). Hasil keseluruhan penilaian dari validasi ahli dan uji coba produk alat permainan edukatif pohon kata adalah layak.<sup>36</sup>

5. Penelitian yang dilakukan Diah Mariana yang berjudul “Puzzle Sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa TK Budi Rahayu Yogyakarta” yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar anak tanpa mengabaikan kebutuhan bermain anak dengan menggunakan media pembelajaran edukatif puzzle di TK Budi Rahayu Yogyakarta.

---

<sup>36</sup> Andi Dwi Saputra, *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Pohon Kata Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa TK Pertiwi Tampirkulon I Magelang*, (Yogyakarta: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2014), hal. 7

Peningkatan motivasi belajar siswa dapat dilihat dari peningkatan nilai bintang yang diperoleh siswa dan peningkatan presentase pada setiap aspek yang diobservasi. Pada saat observasi, presentase hasil belajar siswa mencapai 31,7% pada aspek minat; 33,6% pada aspek senang dan semangat; dan 38,5% pada aspek aktif. Pada siklus pertama, presentase hasil belajar siswa meningkat mencapai 48,2% pada aspek minat; 45,5% pada aspek senang dan semangat; dan 46,4% pada aspek aktif. Peningkatan pada aspek minat sebesar 16,5%; pada aspek senang dan semangat 11,9%; dan pada aspek aktif 7,9%. Pada siklus kedua, presentase hasil belajar siswa mencapai 77% pada aspek minat; 80% pada aspek senang dan semangat; dan 80,7% pada aspek aktif. Peningkatan pada aspek minat sebesar 28,2%; pada aspek senang dan semangat 34,5%; dan pada aspek aktif 34,4%. Pada siklus ketiga, presentase hasil belajar siswa meningkat mencapai 80% pada aspek minat; 84,2% pada aspek senang dan semangat; dan 82,5% pada aspek aktif. Peningkatan pada aspek minat sebesar 3%; pada aspek senang dan semangat 4,2%; dan pada aspek aktif 1,8%. Berdasarkan hasil di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan yang diharapkan sudah tercapai yaitu adanya peningkatan minat, senang, semangat dan keaktifan siswa

dalam mengikuti proses pembelajaran yang berpengaruh pada peningkatan motivasi belajar siswa.<sup>37</sup>

Tabel 2.1 penelitian terdahulu, perbedaan

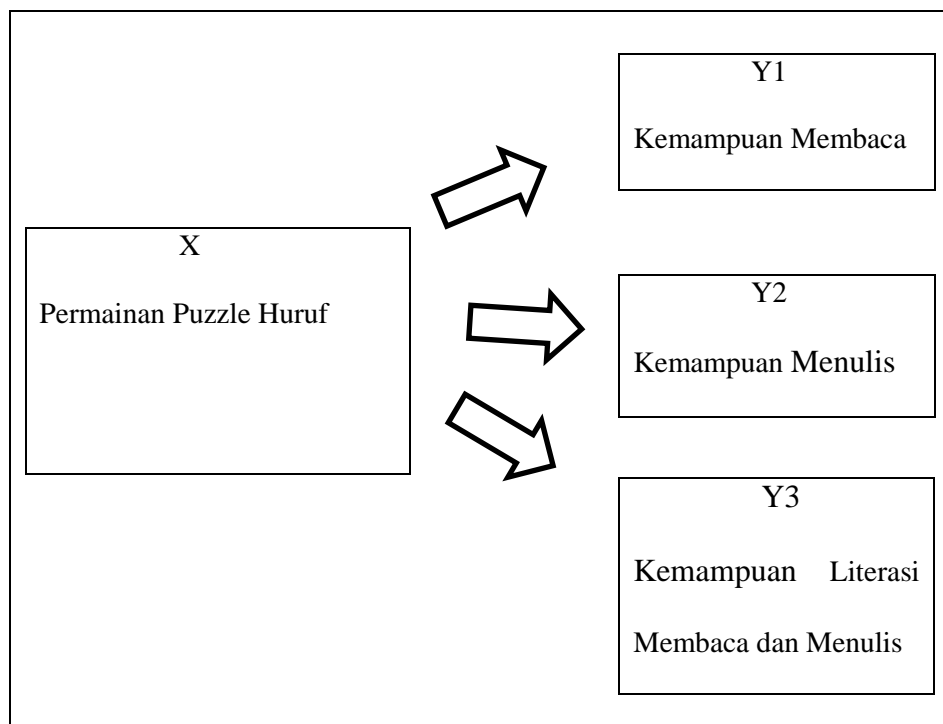
No	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Perbedaan
1	Jo Lioe Tjoe	Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Pemanfaatan Multimedia pada Anak TK B di TK Kristen Anugerah Jakarta	Jenis penelitian menggunakan Penelitian Tindakan Kelas
2	Rr Ekanti Prihartawati	Pengaruh Media Permainan Puzzle Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Vokal Pada Anak Tuna Grahita Kategori Sedang Kelas III SLB N Sleman	Yang diteliti anak Berkebutuhan Khusus (Tuna Grahita) kelas III
3	Ummul Hidayah	Pengaruh Alat Permainan Edukatif Alphabetic Puzzle Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Anak Kelompok Di B.A Aisyiyah Sonorejo II Sukoharjo	Jenis penelitian menggunakan eksperimen Variabel independen menggunakan Puzzle Huruf
4	Andi Dwi Saputra	Pengembangan Alat Permainan Edukatif Pohon Kata Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa TK Pertiwi Tampirkulon I Magelang	Jenis penelitian menggunakan R & D Variabel independen menggunakan Pohon Kata
5	Diah Mariana	Puzzle Sebagai Media Pembelajaran	Jenis penelitian menggunakan Penelitian

<sup>37</sup> Diah Mariana, *Puzzle Sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa TK Budi Rahayu Yogyakarta*, (Yogyakarta: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2014 ), hal. 12

		untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa TK Budi Rahayu Yogyakarta	Tindakan Kela
--	--	---	---------------

#### D. Kerangka Konseptual

Gambar 2.1 Kerangka Konseptual



Keterangan :

Pengaruh media permainan puzzle huruf terhadap kemampuan literasi anak.

Kemampuan bermain puzzle huruf perlu dimiliki oleh anak dikarenakan dalam bermain puzzle huruf dapat meningkatkan

keterampilan membaca dan menulis yang sangat diperlukan oleh anak dalam kehidupan sehari-harinya.

#### **E. Hipotesis**

Dari paparan diatas peneliti dapat membuat hipotesis bahwa :

Ha : Terdapat pengaruh penggunaan media permainan puzzle huruf terhadap kemampuan literasi pada anak Usia TK A di TK Al Hidayah Karangbendo Ponggok Blitar

Ha : Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media permainan puzzle huruf terhadap kemampuan literasi pada anak Usia TK A di TK Al Hidayah Karangbendo Ponggok Blitar