

BAB V

PEMBAHASAN

A. Terdapat Pengaruh Media Permainan Puzzle Huruf Terhadap Kemampuan Membaca Pada Anak Usia TK A

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan peneliti di TK Al Hidayah Karangbendo Ponggok Blitar yang terdiri dari 2 kelas digunakan peneliti untuk kelas kontrol dan eksperimen di TK Al Hidayah Karangbendo Ponggok, diberikan materi dengan metode yang berbeda. Untuk kelas kontrol menggunakan metode kata di tuliskan di papan tulis anak menulis di buku di buku tulis yang dilakukan sebelum eksperimen, sedangkan pada hari selanjutnya kelompok eksperimen diberikan materi puzzle huruf.

Dalam memberikan materi menggunakan puzzle huruf peneliti menggunakan beberapa langkah. Adapun langkah-langkah yaitu yang pertama dengan menunjukkan puzzle huruf dengan berbagai huruf diteruskan pengenalan huruf abjad mulai dari a-z. Langkah kedua, peneliti merangkai beberapa kata dan setiap anak diberikan satu kata di atas meja. Kemudian peneliti menyuruh anak untuk membaca apa kata yang sudah ia tulis di depannya di sebuah kertas yang sudah disediakan.

Pemberian materi pada kedua kelas selama 3 hari sebanyak 3 kali pertemuan di kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Pada pertemuan pertama diadakannya pre test pada kelas eksperimen lalu ke kelas kontrol. Selanjutnya hari ke 2 digunakannya untuk pemberian materi menggunakan media puzzle huruf pada kelas eksperimen dan menggunakan metode kata di tuliskan di papan tulis anak membaca apa sudah ia tulis di buku pada kelas kontrol. Pada hari ke 3 digunakan peneliti untuk pemberian post tes. Setelah pemberian materi dianggap mencukupi, selanjutnya peneliti melakukan penilaian terhadap kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Dari penelitian dan penilaian yang telah dilakukan dapat diketahui bahwa ternyata terdapat pengaruh media permainan puzzle huruf terhadap kemampuan membaca anak kelompok A. Penelitian tersebut memberikan bukti data bahwa media puzzle huruf mampu meningkatkan kemampuan membaca pada anak.

Hal ini dibuktikan dengan hasil post test kelas kontrol dan post test kelas eksperimen berdasarkan pada uji Mann-Whitney dengan P-value sebesar 0,000 dan nilai tersebut lebih kecil dari pada probabilitas 0,05. Dengan demikian, pengujian menunjukkan H_a diterima dan H_0 ditolak. Sehingga dapat disimpulkan dari hasil tersebut terdapat pengaruh media permainan puzzle huruf terhadap kemampuan membaca anak di TK Al Hidayah Karangbendo Pongok Tahun Ajaran 2018/2019.

Jadi pengaruh dalam menggunakan media permainan puzzle huruf dapat membantu untuk meningkatkan kemampuan membaca yang

nantinya sebagai bekal ke tahap sekolah selanjutnya. Hal ini pembelajaran guru sebagai peran penting. Dalam menggunakan media permainan puzzle huruf ini anak ikut berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Sehingga dapat menjadi media yang disukai dan menyenangkan karena menarik perhatian dalam memainkan dan sambil belajar.

B. Terdapat Pengaruh Media Permainan Puzzle Huruf Terhadap Kemampuan Menulis Pada Anak Usia TK A

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan peneliti di TK Al Hidayah Karangbendo Ponggok Blitar yang terdiri dari 2 kelas digunakan peneliti untuk kelas kontrol dan eksperimen di TK Al Hidayah Karangbendo Ponggok, diberikan materi dengan metode yang berbeda. Untuk kelas kontrol menggunakan metode kata di tuliskan di papan tulis anak menulis di buku tulis yang dilakukan sebelum eksperimen, sedangkan pada hari selanjutnya kelompok eksperimen diberikan materi puzzle huruf.

Dalam memberikan materi menggunakan puzzle huruf peneliti menggunakan beberapa langkah. Adapun langkah-langkah yaitu yang pertama dengan menunjukkan puzzle huruf dengan berbagai huruf diteruskan pengenalan huruf abjad mulai dari a-z. Langkah kedua, peneliti merangkai beberapa kata dan setiap anak diberikan satu kata di atas meja. Kemudian peneliti menyuruh anak untuk menulis sesuai dengan apa yang ia lihat pada puzzle.

Pemberian materi pada kedua kelas selama 3 hari sebanyak 3 kali pertemuan di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada pertemuan pertama diadakannya pre test pada kelas eksperimen lalu ke kelas kontrol. Selanjutnya hari ke 2 digunakannya untuk pemberian materi menggunakan media puzzle huruf pada kelas eksperimen dan menggunakan metode kata di tuliskan di papan tulis anak menulis di buku tulis pada kelas kontrol. Pada hari ke 3 digunakan peneliti untuk pemberian post tes. Setelah pemberian materi dianggap mencukupi, selanjutnya peneliti melakukan penilaian terhadap kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Dari penelitian dan penilaian yang telah dilakukan dapat diketahui bahwa ternyata terdapat pengaruh media permainan puzzle huruf terhadap kemampuan menulis anak kelompok A. Penelitian tersebut memberikan bukti data bahwa media puzzle huruf mampu meningkatkan kemampuan menulis pada anak.

Hal ini dibuktikan dengan hasil post test kelas kontrol dan post test kelas eksperimen berdasarkan pada uji Mann-Whitney dengan P-value sebesar 0,000 dan nilai tersebut lebih kecil dari pada probabilitas 0,05. Dengan demikian, pengujian menunjukkan H_a diterima dan H_0 ditolak. Sehingga dapat disimpulkan dari hasil tersebut terdapat pengaruh media permainan puzzle huruf terhadap kemampuan menulis anak di TK Al Hidayah Karangbendo Ponggok Tahun Ajaran 2018/2019.

Jadi pengaruh dalam menggunakan media permainan puzzle huruf dapat membantu untuk meningkatkan kemampuan literasi menulis yang nantinya sebagai bekal ke tahap sekolah selanjutnya. Hal ini pembelajaran guru sebagai peran penting. Dalam menggunakan media permainan puzzle huruf ini anak ikut berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Sehingga dapat menjadi media yang disukai dan menyenangkan karena menarik perhatian dalam memainkan dan sambil belajar.

C. Terdapat Pengaruh Media Permainan Puzzle Huruf Terhadap Kemampuan Literasi Pada Anak Usia TK A

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan peneliti di TK Al Hidayah Karangbendo Pongkok Blitar yang terdiri dari 2 kelas digunakan peneliti untuk kelas kontrol dan eksperimen di TK Al Hidayah Karangbendo Pongkok, diberikan materi dengan metode yang berbeda. Untuk kelas kontrol menggunakan metode kata di tuliskan di papan tulis anak menulis di buku dan membaca di buku tulis yang dilakukan sebelum eksperimen, sedangkan pada hari selanjutnya kelompok eksperimen diberikan materi puzzle huruf.

Dalam memberikan materi menggunakan puzzle huruf peneliti menggunakan beberapa langkah. Adapun langkah-langkah yaitu yang pertama dengan menunjukkan puzzle huruf dengan berbagai huruf diteruskan pengenalan huruf abjad mulai dari a-z. Langkah kedua, peneliti merangkai beberapa kata dan setiap anak diberikan satu kata di atas meja. Kemudian peneliti menyuruh anak untuk menuliskannya apa kata yang

ada di depannya di sebuah kertas yang sudah disediakan lalu anak membaca sesuai dengan apa yang ia tulis tersebut.

Pemberian materi pada kedua kelas selama 3 hari sebanyak 3 kali pertemuan di kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Pada pertemuan pertama diadakannya pre test pada kelas eksperimen lalu ke kelas kontrol. Selanjutnya hari ke 2 digunakannya untuk pemberian materi menggunakan media puzzle huruf pada kelas eksperimen dan menggunakan metode kata di tuliskan di papan tulis anak menulis di buku dan membaca di buku tulis pada kelas kontrol. Pada hari ke 3 digunakan peneliti untuk pemberian post tes. Setelah pemberian materi dianggap mencukupi, selanjutnya peneliti melakukan penilaian terhadap kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Dari penelitian dan penilaian yang telah dilakukan dapat diketahui bahwa ternyata terdapat pengaruh media permainan puzzle huruf terhadap kemampuan literasi (membaca dan menulis) anak kelompok A. Penelitian tersebut memberikan bukti data bahwa media puzzle huruf mampu meningkatkan kemampuan literasi (membaca dan menulis) pada anak.

Hal ini dibuktikan dengan hasil post test kelas kontrol dan post test kelas eksperimen berdasarkan pada uji Mann-Whitney dengan *P-value* sebesar 0,000 dan nilai tersebut lebih kecil dari pada probabilitas 0,05. Dengan demikian, pengujian menunjukkan H_a diterima dan H_0 ditolak. Sehingga dapat disimpulkan dari hasil tersebut terdapat pengaruh media

permainan puzzle huruf terhadap kemampuan membaca dan menulis anak di TK Al Hidayah Karangbendo Pongok Tahun Ajaran 2018/2019.

Hal tersebut didukung dengan teori bermain bahwa dunia anak adalah dunia bermain.¹ Dari bermain inilah kegiatan anak memungkinkan mendapat kesempatan keberhasilan dalam memperoleh bidang akademis.² 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.³ Menurut Piaget bermain merupakan suatu tanggapan yang diulang yang sekedar untuk kesenangan.⁴ Anak suka sekali dengan bermain terutama permainan yang baru anak mainkan, hal itu terbukti pada saat melakukan observasi mereka terlihat senang dan antusias dengan permainan baru.

Dari hasil penelitian di atas memberikan manfaat bagi anak, adapun manfaat yang didapat anak dari media puzzle huruf adalah anak terbantu dalam meningkatkan kemampuan membaca dan menulis untuk menjadi bekal ke jenjang sekolah selanjutnya. Macam media salah satunya ialah Media permainan adalah media yang digunakan anak-anak sebagai sarana bermain yang nantinya mengembangkan kreativitas dan potensi

¹ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*. (Jakarta: PRENAMEDIA GROUP, 2011), hal. 52

² Soemiarti, *Pendidikan Anak Prasekolah*. (Jakarta: RINEKA CIPTA, 1995), hal. 121

³ Mayke S Tedjasaputra, *Bermain Mainan dan Permainan*. (Jakarta: PT Gramedia, 2005), hal. 10

⁴ Muhammad Fadlillah, *Desain Pembelajaran PAUD*. (Jogjakarta: AR-RUZZ MEDIA, 2012), hal. 168

yang dimiliki oleh anak. Media permainan dapat berupa puzzle, ayunan, dakon, dan lain sebagainya.⁵

Untuk meningkatkan kemampuan membaca menulis pada anak, maka guru harus bersabar dalam memberikan perlakuan pada anak dan mengetahui metode dan media yang dapat membantu dalam meningkatkan kemampuan membaca dan menulis salah satunya dengan media permainan puzzle huruf. Melalui media puzzle huruf ini anak akan lebih tertarik dalam mempelajari huruf. Diharapkan dengan adanya media puzzle huruf ini dapat meningkatkan kemampuan membaca dan menulis untuk menjadi bekal ke jenjang sekolah selanjutnya.

Permainan puzzle huruf merupakan permainan dari huruf-huruf yang terpisah dan dapat di susun kembali menjadi sebuah kata.⁶ 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.⁷

⁵ *Ibid*, hal. 214

⁶ Lilis Madyawati, *Strategi Pengembangan Bahasa pada Anak*. (Jakarta: Prenamedia Group, 2016), hal. 154

⁷ 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

Menurut Kaiser manfaat bermain puzzle huruf adalah sebagai berikut :⁸

- 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
- 5) Bermain bahasa sambil mengembangkan kreativitasnya

Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan bantuan Excel dengan rumus Effect Size untuk uji Mann-Whirney maka diketahui pengaruh media permainan puzzle huruf terhadap kemampuan membaca dan menulis anak TK Al Hidayah Karangbendo Ponggok Blitar sebesar 62% maka interpretasinya adalah kuat.

Besarnya pengaruh tersebut berdasarkan perhitungan yang diketahui bahwa koefisien korelasi $r = 0,62$ dipersenkan menjadi 62% yang memiliki interpretasi kuat. Sehingga disimpulkan bahwa besar pengaruh media permainan puzzle huruf terhadap kemampuan literasi (membaca dan menulis) anak TK A di TK Al Hidayah Karangbendo adalah sebesar 62%.

⁸ Lilis Madyawati, *Strategi...*, hal. 160

Jadi pengaruh dalam menggunakan media permainan puzzle huruf dapat membantu untuk meningkatkan kemampuan literasi (membaca dan menulis) yang nantinya sebagai bekal ke tahap sekolah selanjutnya. Hal ini pembelajaran guru sebagai peran penting. Dalam menggunakan media permainan puzzle huruf ini anak ikut berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Sehingga dapat menjadi media yang disukai dan menyenangkan karena menarik perhatian dalam memainkan dan sambil belajar.

