PENGARUH AKTIVITAS PERMAINAN SOMPYO TERHADAP PERKEMBANGAN MENGENAL HURUF PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK KASIH IBU BARADATU WAY KANAN TAHUN AJARAN 2015/2016

(Skripsi)

Oleh

Miranathacia

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2016

ABSTRAK

PENGARUH AKTIVITAS PERMAINAN SOMPYO TERHADAP PERKEMBANGAN MENGENAL HURUF PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK KASIH IBU BARADATU WAY KANAN TAHUN AJARAN 2015/2016

Oleh

Miranathacia

Masalah penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun belum dapat mengenal huruf dengan baik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh aktivitas permainan sompyo terhadap perkembangan mengenal huruf pada anak usia 5-6 tahun di TK Kasih Ibu Baradatu Way Kanan tahun ajaran 2015/2016. Metode penelitian yang digunakan adalah *Pre-Experimental Design* dengan jenis desain *One Grup Pretest-Posttest*. Sampel penelitian adalah sampel total berjumlah 31 anak usia 5-6 tahun. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan dokumentasi. Analisis data menggunakan analisis tabel tunggal dan analisis tabel silang serta analisis uji hipotesis menggunakan *Regresi Linier Sederhana*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya pengaruh aktivitas permainan sompyo terhadap perkembangan mengenal huruf pada anak usia 5-6 tahun di TK Kasih Ibu Baradatu Way Kanan tahun ajaran 2015/2016. Hal ini ditunjukkan dengan indeks koefisien regresi sebesar b = 0,87 bertanda positif, sehingga disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang positif aktivitas permainan sompyo terhadap perkembangan mengenal huruf pada anak usia 5-6 tahun di TK Kasih Ibu tahun ajaran 2014/2015.

kata kunci: aktivitas, perkembangan mengenal huruf, dan permainan sompyo

ABSTRACT

THE EFFECT OF SOMPYO GAME ACTIVITY TO THE WORD RECOGNIZING DEVELOPMENT ON CHILDREN WHO ARE FIVE TO SIX YEARS OLD IN KASIH IBU KINDERGARTEN BARADATU WAY KANAN ON 2015/2016 ACADEMIC YEAR

By

Miranathacia

The problem of this research was 5-6 years old children are abel to recognize the words well. The purpose of this research was to find out the impact of sompyo game activity to the word recognizing development of five to six yeasr old children in Kasih Ibu kindergarten Baradatu Way Kanan on 2015/2016 Academic Year. *Pre-Experimental Design* was the method which was used in this research with *One Group Pretest-Posttest* as the design. The sample of this research was total sampling, the total was 31 children 5-6 years old. Observation and documentation were the technique of data collecting. Mono table and cross table analysis were the technique in analyzing the data and also Simple Linear Regression was used in analyzing the Hypothesis. The result showed that there was effects of of sompyo game activity to the word recognizing development of five to six yeasr old children in Kasih Ibu kindergarten Baradatu Way Kanan on 2015/2016 Academic Year. It is shown by regression coefficient index is being marked by a positive 0,87, so concluded that there was influence of sompyo game activity to the word recognizing development of 5-6 year old children in Kasih Ibu Kindergarten academic year 2014/2015.

keyword: activity, word recognizing development, and sompyo game

PENGARUH AKTIVITAS PERMAINAN SOMPYO TERHADAP PERKEMBANGAN MENGENAL HURUF PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK KASIH IBU BARADATU WAY KANAN TAHUN AJARAN 2015/2016

Oleh

Miranathacia

Skripsi

Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN

Pada

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Jurusan Ilmu Pendidikan

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2016

Judul Skripsi : **PENGARUH AKTIVITAS PERMAINAN SOMPYO TERHADAP PERKEMBANGAN MENGENAL HURUF PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK KASIH IBU BARADATU WAY KANAN TAHUN AJARAN 2015/2016**

Nama Mahasiswa : *Miranathacia*

No. Pokok Mahasiswa : 1213054062

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing

Dr. M. Thoha B.S. Jaya, M.S.	**Dr. Riswandi, M.Pd.**
NIP 19520831 198103 1 001	NIP 19760808 200912 1 001

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

Dr. Riswanti Rini, M.Si.
NIP 19600328 198603 2 002

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : **Dr. M. Thoha B.S. Jaya, M.S.** .....

Sekretaris : **Dr. Riswandi, M.Pd.** .....

Penguji Utama : **Drs. Yusmansyah, M.Si.** .....

2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dr. H. Muhammad Fuad, M.Hum.
NIP. 19590722 198603 1 003

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : **28 Juni 2016**

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama	: Miranathacia
Nomor Pokok Mahasiswa	: 1213054062
Program Studi	: S1 Pendidikan Guru- Pendidikan Anak Usia Dini
Jurusan	: Ilmu Pendidikan
Fakultas	: Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Lokasi Penelitian	: TK Kasih Ibu Baradatu Kabupaten Way Kanan

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul : "Pengaruh Aktivitas Permainan Sompyo Terhadap Perkembangan Mengenal Huruf Pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Kasih Ibu Baradatu Way Kanan Tahun Ajaran 2015/2016" tersebut adalah asli hasil penelitian saya kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Bandar Lampung, Juli 2016
Pernyataan,

METERAI TEMPEL
7EA7AADF652742444
6000
ENAM RIBU RUPIAH

Miranathacia
NPM 1213054062

vii

RIWAYAT HIDUP

Miranathacia lahir di Way Kanan tanggal 05 Februari 1993, sebagai anak pertama dari tiga bersaudara, pasangan Bapak Ali Ibrahim dan Ibu Mas Noni dengan adik perempuan Mitha Ayuni dan adik laki-laki Arya Shandika. Penulis menyelesaikan Pendidikan Sekolah Dasar (SD) Negeri 1 Setia Negara Kecamatan Baradatu Kabupaten Way Kanan tahun 2006, Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 1 Baradatu Kecamatan Baradatu Kabupaten Way Kanan tahun 2008, dan menyelesaikan Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 1 Baradatu Kecamatan Baradatu Kabupaten Way Kanan tahun 2011.

Pada tahun 2012, penulis diterima sebagai mahasiswa Program Studi S1-PG PAUD Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung, melalui jalur Seleksi Nasional Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SNMPTN) tertulis.

Pada tahun 2015 (semester VII) penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata–Kependidikan Terintegrasi (KKN-KT) di Pekon Sudimoro Kecamatan Semaka Kabupaten Tanggamus dan Program Pengalaman Lapangan (PPL) di TK Bahrul Ulum Sudimoro Kecamatan Semaka Kabupaten Tanggamus.

MOTTO

"Karena sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Maka apabila engkau telah selesai (dari sesuatu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain). Dan hanya kepada Tuhanmulah engkau berharap".

(QS. Al-Insyirah, 5-8)

"Pendidikan merupakan senjata paling ampuh yang bisa kamu gunakan untuk merubah dunia"

(Nelson Mandela)

"Senyum kedua orang tua adalah kata lain dari sukses"

(Miranathacia)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrohmanirrohim…

Dengan menyebut nama ALLAH yang Maha Pengasih Lagi Maha Penyayang
Kupersembahkan karya sederhana ini untuk :

Emakku & Buyaku tersayang (Mas Noni & Ali ibrahim)
Yang sudah membesarkanku penuh dengan cinta, kasih sayang dan kesabaran,
Yang telah berkerja keras banting tulang tanpa pernah mengeluh,
Yang telah mendidikku hinga menjadi seperti sekarang,
Yang telah memberikan semangat serta dukungan untuk tidak pernah putus asa dan terus berjuang dalam mengapai cita-cita,
yang tidak pernah lelah untuk selalu memberi do'a, dan nasihat.

Adik-adikku (Mitha Ayuni &Arya Shandika)
Yang selalu memberiku do'a, dan tawa dalam setiap canda, s
erta semangat untuk terus berjuan dalam mengapai cita-ita.

Teman-teman Angkatan 2012
Yang selalu memberi motovasi, senyuman, dan semangat untuk terus berjuan dalam menyelesaikan studi ini.

Serta

Almamater tercinta Universitas Lampung
Sebagai tempat dalam menggali ilmu, yang menjadikanku sosok mandiri, serta jati diriku kelak

SANWACANA

Puji syukur penulis ucapkan kehadirat Allah SWT, karena atas rahmat dan hidayah-Nya skripsi ini dapat diselesaikan.

Skripsi dengan judul *"Pengaruh Aktivitas Permainan Sompyo Terhadap Perkembangan Mengenal Huruf Pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Kasih Ibu Baradatu Way Kanan Tahun Ajaran 2015/2016*" adalah salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada program studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Jurusan Ilmu Pendidikan, FKIP Universitas Lampung.

Dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. H. Muhammad Fuad, M.Hum., selaku Dekan FKIP Universitas Lampung.
2. Ibu Dr. Riswanti Rini, M.Si., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
3. Ibu Ari Sofia, M.Psi., selaku ketua Program studi S1 PG-PAUD Universitas Lampung.

4. Bapak Dr. M. Thoha B.S Jaya, M.S., selaku Dosen Pembimbing akademik sekaligus Dosen Pembimbing I yang telah membimbing, membantu, serta memberikan saran guna kelancaran skripsi ini.
5. Bapak Dr. Riswandi, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing II yang telah bersedia memberikan bimbingan, saran, kritik dalam proses penyelesaian skripsi ini.
6. Bapak Drs. Yusmansyah, M.Si., selaku Pembahas yang telah memberikan banyak masukan dan saran-saran yang membangun dalam selesainya skripsi ini.
7. Seluruh Staf pengajar PG-PAUD FKIP Universitas Lampung, yang telah memberikan ilmu pengetahuan kepada penulis selama kuliah.
8. Ibu Jumiati, selaku Kepala TK beserta seluruh dewan guru di TK Kasih Ibu Kecamatan Baradatu Kabupaten Way Kanan yang telah memberikan izin serta membantu penulis dalam melakukan penelitian.
9. Kedua orang tuaku tersayang Ali Ibrahim dan Mas Noni yang tak henti-hentinya menyayangiku, memberikan do'a, dukungan, serta senentiasa menantikan keberhasilanku.
10. Adik-adikku Mitha Ayuni dan Arya Shandika yang selalu memberikan senyum kebahagiaan.
11. Keluarga besarku yang selalu menyayangi, mendo'akan, dan selalu memberikan dukungan moril dan materil untuk kesuksesanku.
12. Dwi Dayanto yang selalu memberikan bantuan, semangat, dukungan, dan motivasi kepadaku.

13. Etika Lizawati yang selalu mendukung, menyemangati serta memberikan tawa bahagia.
14. Teman-teman satu pembimbing akademik yaitu Lida Ornisa S, Martha S, dan Mia Berti Shafa semoga kekeluargaan kita tetap terjalin.
15. Seluruh rekan-rekan mahasiswa PG-PAUD angkatan 2012 kelas A dan B yang telah bersama-sama berusaha dari awal hingga akhir.
16. Teman-teman KKN-KT di Pekon Sudimoro Kecamatan Semaka Kabupaten Tanggamus Nur Tri Setiawati, Anisa Ulfa, Annisa Rohmatul M, Khusnul Khotimah, Maimunah, Fitrilia Catur Ratna Sari, Bayu Ning Atmoko, Arjuna Rifqi Fakhry, dan Tria Ramdani yang selalu memberikan motivasi.
17. Teman-teman PPL di TK Bahrul Ulum Sudimoro Kecamatan Semaka Kabupaten Tanggamus Maimunah, Annissa Rohmatul M, dan Fitrilia Catur Ratna Sari yang selalumemberikan dukungan.
18. Mbak Lia Restiana dan mbak Sulistiana Kartika yang sudah membimbing dalam pembuatan skripsi ini.
19. Semua pihak yang telah membantu dalam kelancaran penyusunan skripsi ini.

Bandar Lampung, Juli 2016
Penulis,

Miranathacia
NPM 1213054062

DAFTAR ISI

Halaman

ABSTRAK ..... **ii**
HALAMAN JUDUL ..... **iv**
HALAMAN PERSETUJUAN ..... **v**
HALAMAM PENGESAHAN ..... **vi**
SURAT PERNYATAAN ..... **vii**
RIWAYAT HIDUP ..... **viii**
MOTTO ..... **ix**
PERSEMBAHAN ..... **x**
SANWACANA ..... **xi**
DAFTAR ISI ..... **xiv**
DAFTAR TABEL ..... **xvi**
DAFTAR GAMBAR ..... **xvii**
DAFTAR LAMPIRAN ..... **xviii**

I. PENDAHULUAN .....
A. Latar Belakang 1
B. Identifikasi Masalah 6
C. Pembatasan Masalah 7
D. Perumusan Masalah dan Permasalahan 7
E. Tujuan Penelitian 8
F. Kegunaan dan Manfaat Penelitian 8

II. TINJAUAN PUSTAKA .....
A. Teori-Teori Belajar 10
1. Teori Belajar Konstruktivistik 10
2. Teori Belajar Behavioristik 11
B. Anak Usia Dini dan Bermain Bagi Perkembangan Anak 13
1. Pengertian Anak Usia Dini 13
2. Karakteristik Anak Usia Dini 14
3. Bermain Bagi Perkembangan Anak 16
4. Fungsi Bermain Bagi Perkembangan Anak 18
C. Permainan Sompyo 19
1. Pengertian Permainan Sompyo 19
2. Manfaat Permainan Sompyo 20
3. Cara Bermain Sompyo 21

D. Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini 22
E. Perkembangan Mengenal Huruf 24
1. Pengertian Mengenal Huruf 24
2. Manfaat Mengenal Huruf Bagi Anak Usia Dini 25
F. Penelitian yang Relevan 26
G. Kerangka Pikir 28
H. Hipotesis Penelitian 30

III. METODE PENELITIAN .....
A. Metode Penelitian 31
B. Prosedur Penelitian 32
C. Tempat dan Waktu Penelitian 33
D. Populasi dan Sampel Penelitian 34
E. Definisi Variabel Penelitian 34
F. Teknik Pengumpulan Data 36
G. Uji Instrumen 37
H. Teknik Analisis Data 42

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN .....
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian 45
1. Sejarah Berdirinya TK Kasih Ibu 45
2. Identitas Sekolah 46
3. Data Siswa 47
4. Visi, Misi, dan Tujuan TK Kasih Ibu 47
B. Hasil Analisis Uji Instrumen 48
C. Deskripsi Pelaksanaan Penelitian 50
D. Hasil Penelitian 52
1. Data Penerapan Aktivitas Permainan Sompyo 53
2. Data Perkembangan Mengenal Huruf 59
3. Analisis Tabel Silang 66
4. Uji Hipotesis 67
E. Pembahasan Penelitian 70

V. SIMPULAN DAN SARAN .....
A. Simpulan 75
B. Saran 76

DAFTAR PUSTAKA 77

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Halaman

1. Perkembangan Mengenal Huruf Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Kasih Ibu Baradatu Way Kanan Tahun Ajaran 2015/2016 5
2. Jadwal Pelaksanaan Penelitian 33
3. Instrumen Penilaian Aktivitas Permainan Sompyo (X) 37
4. Kisi-Kisi Rubrik Panduan Penilaian Aktivitas Permainan Sompyo (X) 38
5. Instrumen Penilaian Perkembangan Mengenal Huruf (Y) 39
6. Kisi-Kisi Rubrik Panduan Penilaian Perkembangan Mengenal Huruf (Y) 40
7. Tabel Tunggal Aktivitas Permainan Sompyo dan Perkembangan Mengenal Huruf 43
8. Tabel Silang Antara Aktivitas Permainan Sompyo dan Perkembangan Mengenal Huruf 43
9. Jumlah Siswa di TK Kasih Ibu 47
10. Data Aktivitas Permainan Sompyo Berdasarkan Indikator 54
11. Rekapitulasi Nilai Aktivitas Permainan Sompyo 58
12. Data Perkembangan Mengenal Huruf Berdasarkan Indikator 60
13. Rekapitulasi Nilai Berdasarkan Perkembangan Mengenal Huruf 64
14. Tabel Silang Antara Penerapan Aktivitas Permainan Sompyo Terhadap Perkembangan Mengenal Huruf 66
15. Rekapitulasi Hasil Analisis Regresi Linier Sederhana 69

DAFTAR GAMBAR

Halaman

1. Kerangka Pikir 30
2. Desain Penelitian 31
3. Rumus Spearman Brown 42
4. Rumus Interval 42
5. Rumus Persamaan Regresi Linier Sederhana 44
6. Rumus mencari nilai konstanta *b* 44
7. Rumus mencari nilai konstanta *a* 44
8. Diagram peningkatan nilai perkembangan mengenal huruf sebelum dan sesudah menerapkan aktivitas permainan sompyo 71

DAFTAR LAMPIRAN

Halaman

1. Uji Validitas Instrumen Aktivitas Permainan Sompyo Oleh Ibu Devi Nawangsasi, M.Pd 79
2. Uji Validitas Instrumen Perkembangan Mengenal Huruf Oleh Ibu Devi Nawangsasi, M.Pd 82
3. Uji Validitas Instrumen Aktivitas Permainan Sompyo Oleh Ibu Nia Fatmawati, M.Pd 85
4. Uji Validitas Instrumen Perkembangan Mengenal Huruf Oleh Ibu Nia Fatmawati, M.Pd 88
5. Surat Keterangan Uji Analisis Instrumen (EXPERT JUDGMENT) 91
6. Uji Reliabilitas 92
7. Kisi-Kisi Penilaian Aktivitas Permainan Sompyo (X) 99
8. Rubrik Penilaian Aktivitas Permainan Sompyo (X) 100
9. Kisi-Kisi Penilaian Perkembangan Mengenal Huruf (Y) 101
10. Rubrik Penilaian Perkembangan Mengenal Huruf (Y) 102
11. RPPH Pertama 103
12. RPPH Kedua 106
13. RPPH Ketiga 109
14. RPPH Keempat 112
15. RPPH Kelima 115
16. RPPH Keenam 118
17. Absensi Siswa Kelas B TK Kasih Ibu 121
18. Lembar Observasi/ Pedoman Observasi Variabel X (sebelum) 122
19. Lembar Observasi/ Pedoman Observasi Variabel Y (sesudah) 124
20. Lembar Observasi/ Pedoman Observasi Variabel X (sebelum) 126
21. Lembar Observasi/ Pedoman Observasi Variabel Y (sesudah) 128
22. Rekapitulasi Nilai Variabel X (sebelum) 130
23. Rekapitulasi Nilai Variabel X (sesudah) 132
24. Rekapitulasi Nilai Variabel Y (sebelum) 134
25. Rekapitulasi Nilai Variabel Y (sesudah) 136
26. Tabel Penolong Uji Regresi Linier Sederhana 138
27. Foto Kegiatan Penelitian 139
28. Surat Izin Penelitian Pendahuluan 146
29. Surat Izin Penelitian 147
30. Surat Persetujuan Penelitian 148

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu program untuk mengembangkan dan meningkatkan pengetahuan serta kemampuan peserta didik dalam mempersiapkan kehidupan selanjutnya. Pendidikan saat ini bukan saja hanya sekedar kewajiban melainkan sudah menjadi kebutuhan yang harus terpenuhi dalam kehidupan manusia, karena melalui pendidikanlah manusia dapat melakukan proses sosialisasi dan proses berkembang. Sesuai dengan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1, Pasal 1, Butir 1 bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kegiatan ritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat Bangsa dan Negara.

Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Usia dini merupakan usia emas (golden age) yang terjadi sekali selama kehidupan seorang manusia. Masa ini merupakan masa yang tepat untuk melakukan upaya pengembangan seluruh potensi anak usia dini agar

pertumbuhan dan perkembangan anak tercapai secara optimal. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1, Pasal 1, Butir 14 menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan yang lebih lanjut.

Berdasarkan uraian Undang-Undang di atas maka dapat disimpulkan bahwa pendidikan anak usia dini sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Pada masa ini proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek sedang mengalami masa yang cepat dalam rentang perkembangan hidup manusia. Proses pembelajaran sebagai bentuk perlakuan yang diberikan pada anak harus memperhatikan karakteristik yang dimiliki setiap tahapan perkembangan anak.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini terdapat enam lingkup perkembangan yang harus dikembangkan pada Anak Usia Dini yaitu Nilai-nilai Agama dan Moral, Fisik Motorik, Kognitif, Bahasa, Sosial Emosional, dan Seni. Lingkup-lingkup perkembangan tersebut perlu diperhatikan dan diberi rangsangan yang baik. Tak terkecuali dengan lingkup perkembangan bahasa, lingkup perkembangan bahasa terdiri dari tiga

bagian perkembangan yaitu memahami bahasa, mengungkap bahasa dan keaksaraan.

Pembelajaran bahasa pada anak usia dini diarahkan pada kemampuan berkomunikasi, baik secara lisan maupun secara simbolis/tertuulis. Untuk memahami bahasa simbolis, anak perlu belajar membaca dan menulis melalui pengenalan-pengenalan simbol-simbol huruf abjad guna persiapan membaca dan menulis anak ketika memasuki jenjang sekolah yang lebih tinggi. Pembelajaran yang diberikan untuk menstimulus perkembangan bahasa anak harus sesuai dengan prinsip yang berpedoman pada perkembangan anak usia dini, sesuai dengan karakteristik anak yang dilakukan dengan kegiatan melalui bermain. Dengan pembelajaran yang dikemas melalui kegiatan sambil bermain maka anak tidak akan menyadari bahwa ia sedang belajar dan anak tidak akan merasa bosan/terbebani dengan kegiatan pembelajaran sehingga anak akan lebih mudah untuk mengenal simbol-simbol huruf abjad.

Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan secara berulang-ulang sehingga dapat menimbulkan kesenangan dan kepuasan bagi diri anak. Dunia anak-anak adalah dunia bermain. Melalui bermain anak dapat bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi, dan belajar secara menyenangkan. Bermain merupakan kebutuhan bagi anak, melalui kegiatan bermain anak akan memperoleh pengetahuan dan melalui kegiatan bermain anak dapat mengembangkan seluruh aspek-aspek perkembangannya secara optimal.

Salah satu faktor yang dibutuhkan untuk melakukan kegiatan pembelajaran melalui bermain adalah media. Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan dan perhatian anak didik untuk tercapainya tujuan pendidikan. Media yang disediakan tidak harus mewah, dengan harga yang mahal ataupun barang yang baru, lingkungan sekitarpun dapat dijadikan media pembelajaran untuk menciptakan pembelajaran yang meyenangkan agar dapat menimbulkan minat anak dalam menstimulus kemampuan bahasa anak.

Namun kenyataan yang ditemukan di lapangan menunjukkan bahwa masih rendahnya penguasaan mengenal huruf pada anak. Hal ini ditunjukkan dengan sebagian besar anak di TK Kasih Ibu Baradatu Way Kanan belum dapat mengenal huruf-huruf abjad, anak belum dapat menyebutkan bunyi huruf-huruf abjad, anak nampak kesulitan saat menyebutkan huruf-huruf abjad, anak juga sering terbalik saat menyebutkan huruf dengan lafal ataupun bentuk yang sama misal “d” dengan “b”, “f” dengan “v”, “m” dengan “n”, “p” dengan “b”, “m” dengan “w”, “f” dengan “t”, “u” dengan “n”, “a” dengan “g”, anak juga kesulitan saat diminta untuk menyebutkan kata dari sebuah huruf, begitupun sebaliknya saat anak diminta untuk menyebutkan huruf depan dari sebuah kata. Keadaan ini disebabkan oleh saat kegiatan belajar mengenalkan huruf dilakukan dengan cara guru menuliskan simbol huruf abjad di papan tulis lalu guru menyebutkan bunyi simbol huruf abjad tersebut dan meminta anak untuk menyebutkan kembali bunyi simbol huruf abjad dan menuliskan simbol huruf abjad tersebut pada buku tulis yang sudah

dibagikan. Selain permasalahan tersebut kurangnya minat anak dalam mengikuti proses pembelajaran dikarenakan kurangnya media yang disediakan untuk pembelajaran mengenal huruf abjad dan kondisi guru yang belum menerapkan pembelajaran dengan kegiatan melalui bermain.

Hasil observasi yang dilakukan di TK Kasih Ibu Baradatu Way Kanan, diperoleh data sebagai berikut :

Tabel 1. Perkembangan Mengenal Huruf Pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Kasih Ibu Baradatu Way Kanan Tahun Ajaran 2015/2016

No	Kategori Penilaian	Jumlah Anak
1	Berkembang Sangat Baik (BSB)	3
2	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	5
3	Mulai Berkembang (MB)	7
4	Belum Berkembang (BB)	16
Jumlah Total		31

Sumber: Dokumentasi Guru TK Kasih Ibu Baradatu Way Kanan Tahun Ajaran 2015/2016

Berdasarkan kenyataan di atas maka dalam kegiatan meningkatkan perkembangan mengenal huruf anak usia dini diperlukan metode pembelajaran yang tepat. Salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengenal huruf anak usia dini yaitu menggunakan prinsip bermain sambil belajar melalui kegiatan bermain sompyo. Sompyo adalah salah satu permainan tradisional yang kini sudah jarang dimainkan oleh anak-anak jaman sekarang. Permainan ini dapat menstimulus anak dalam mengenal huruf-huruf abjad karena permainannya dilakukan dengan cara membilang jari para pemain yang diikutkan dalam permainan dengan huruf abjad dari huruf A-Z lalu abjad yang jatuh pada jari terakhir dijadikan inisial dalam permainan. Dalam permainan sompyo ini juga menggunakan kartu huruf

sebagai medianya. Berdasarkan hal tersebut maka dengan pembelajaran yang menerapkan permainan sompyo diharapkan dapat memberikan stimulasi pada anak untuk mengembangkan kemampuannya dalam mengenal huruf, kondisi guru sudah bisa menerapkan pembelajaran dengan menggunakan kegiatan melalui bermain dan dapat menyediakan media untuk pembelajaran mengenal huruf.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka masalah yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut :

1. Sebagian anak belum dapat mengenal simbol-simbol huruf abjad.
2. Sebagian anak nampak kesulitan saat menyebutkan bunyi huruf-huruf abjad.
3. Sebagian anak sering terbalik saat menyebutkan huruf dengan lafal ataupun bentuk huruf yang sama.
4. Sebagian anak nampak kesulitan saat diminta untuk menyebutkan kata dari sebuah huruf.
5. Sebagian anak nampak kesulitan saat diminta untuk menyebutkan huruf depan dari sebuah kata.
6. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan lebih cenderung bersifat akademik.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas agar penelitian dapat mengarah ke inti masalah yang sesungguhnya, maka diperlukan pembatasan masalah sehingga penelitian yang dihasilkan menjadi lebih fokus dan tajam yakni aktivitas permainan sompyo dan perkembangan mengenal huruf pada anak usia 5-6 tahun di TK Kasih Ibu Baradatu Way Kanan.

D. Perumusan Masalah dan Permasalahan

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah di atas, serta pembatasan masalah yang sudah diuraikan di atas maka dirumuskan masalah yaitu :

Anak usia 5-6 tahun di TK Kasih Ibu belum dapat mengenal huruf dengan baik. Berdasarkan rumusan masalah tersebut maka dapat diperoleh permasalahan penelitian sebagai berikut : “Apakah aktivitas permainan sompyo dapat meningkatkan perkembangan mengenal huruf pada anak usia 5-6 tahun ?”.

Dengan demikian judul penelitian ini adalah **“Pengaruh Aktivitas Permainan Sompyo Terhadap Perkembangan Mengenal Huruf Pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Kasih Ibu Baradatu Way Kanan Tahun Ajaran 2015/2016”.**

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah dan permasalahan di atas maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh aktivitas permainan sompyo terhadap perkembangan mengenal huruf pada anak usia 5-6 tahun.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Untuk mengembangkan perkembangan anak dalam mengenal huruf serta untuk menambah pengetahuan serta lebih mendukung pendapat-pendapat sehubungan dengan permainan sompyo.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat Bagi Pendidik

1. Guru dapat mengetahui cara meningkatkan perkembangan mengenal huruf pada anak usia dini.
2. Dapat menambah inovasi guru dalam pembelajaran anak usia dini.

b. Manfaat Bagi Kepala Sekolah

1. Sebagai bahan masukan bagi kepala sekolah untuk memperbaiki praktik-praktik pembelajaran guru agar pembelajaran pada anak usia dini dapat sesuai dengan karakteristik anak.
2. Dapat meningkatkan kualitas sekolah serta kepercayaan masyarakat terhadap sekolah.

c. Manfaat Bagi Peneliti

Bagi peneliti dapat menambah pengetahuan dan pengalaman dalam proses belajar mengajar dangan menggunakan permainan sompyo.

d. Manfaat Bagi Peneliti Lain

Dapat menjadi sumber informasi dan referensi dalam pengembangan penelitian untuk menumbuhkan inovasi pembelajaran.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Teori-Teori Belajar

Belajar merupakan proses yang dialami setiap makhluk hidup dari yang tidak tahu menjadi tahu. Belajar terjadi pada setiap individu dan berlangsung seumur hidup. Ada banyak teori yang membahas mengenai belajar, diantaranya :

1. Teori Belajar Konstruktivistik

Kontruksi berarti bersifat membangun. Dalam konteks filsafat pendidikan, konstruktivisme adalah suatu upaya membangun tata susunan hidup yang berbudaya modern. Konstruktivisme merupakan landasan berfikir (filosofi) pembelajaran konstektual yaitu bahwa pengetahuan dibangun oleh manusia sedikit demi sedikit, Teori ini menjelaskan bahwa pembentukan pengetahuan terjadi sebagai hasil kontruksi manusia atas realitas yang dihadapinya.

Menurut Ausubel dalam Slamet Suyanto (2005:147) “bahwa seseorang belajar dengan mengasosiasi fenomena baru ke dalam skema yang telah ia miliki”. Dalam proses itu seseorang dapat mengembangkan skema yang ada atau mengubahnya. Sedangkan menurut M. Thobroni (2015:96) “teori belajar konstruktivisme lebih memfokuskan pada kesuksesan siswa dalam mengorganisasikan pengalaman mereka, bukan

kepatuhan siswa dalam refleksi atas apa yang telah diperintahkan dan dilakukan oleh guru". Sejalan dengan pendapat Eveline dan Hartini (2010:39) "bahwa teori konstruktivistik memahami belajar sebagai proses pembentukan (konstruksi) pengetahuan oleh si belajar itu sendiri".

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa teori belajar konstruktivistik merupakan teori yang menekankan pada bagaimana cara anak belajar. Menurut teori ini bahwa belajar dilakukan dengan menyusun pemahaman atau pengetahuan dengan cara mengaitkan struktur pengetahuan baru ke dalam struktur pengetahuan yang telah dimiliki anak sebelumnya, jadi anak membangun sendiri pengetahuan didalam dirinya.

2. Teori Belajar Behavioristik

Gagne dan Berliner adalah tokoh pencetus dari teori behavioristik. Teori belajar behavioristik menjelaskan bahwa belajar merupakan perubahan perilaku yang dapat diamati, diukur, dan dinilai secara konkret. Perubahan terjadi melalui rangsangan (stimulatus) yang menimbulkan hubungan perilaku reaktif (response) berdasarkan hukuman-hukuman mekanistik. Model hubungan teori behavioristik yakni stimulus-respons. Respon atau perilaku tertentu dengan menggunakan metode pelatihan atau pembiasaan semata. Munculnya perilaku akan semakin kuat bila diberikan penguatan dan akan menghilang bila dikenai hukuman.

Menurut M. Thobrani (2015:55) “teori belajar behavioristik adalah sebuah teori tentang perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman”. Sedangkan menurut Eveline dan Hartini (2010:25) “belajar diartikan sebagai proses perubahan tingkah laku sebagai akibat dari interaksi antara stimulus dan respons”. Sejalan dengan pendapat Yuliani Nurani (2013:55) yang mengemukakan bahwa masing-masing ahli yang menganut teori ini percaya bahwa perilaku dapat dibentuk dengan memberikan jawaban dalam bentuk kata-kata ataupun tindakan tertentu.

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa teori belajar behavioristik menekankan pada stimulus yang diberikan dan respon yang ditimbulkan sehingga mengakibatkan perubahan tingkah laku. Perubahan terjadi akibat rangsangan yang diberikan oleh guru melalui kegiatan-kegiatan yang bermakna bagi anak sehingga menimbulkan response (reaksi) atau tanggapan dari anak.

Kesimpulan dari beberapa teori di atas adalah bahwa pengetahuan diciptakan sendiri oleh anak melalui stimulus yang diberikan oleh guru. Teori belajar konstruktivistik menjelaskan bahwa pengetahuan anak ditimbulkan oleh anak itu sendiri melalui pembangunan konsep yang diciptakannya, sehingga anak dapat mengenal huruf-huruf abjad dan membedakan huruf-huruf abjad dengan pelafalan atau penulisan yang hampir sama serta anak dapat mengelompokkan benda-benda yang berawalan dengan huruf abjad yang sama atau sebaliknya. Sedangkan

teori belajar behavioristik digunakan untuk memberikan rangsangan pada anak melalui kegiatan bermain dengan pengulangan terus menerus yang berhubungan dengan perkembangan mengenal huruf.

B. Anak Usia Dini dan Bermain Bagi Perkembangan Anak

Usia dini merupakan usia penting bagi perkembangan intelegensi seseorang, karena usia dini dapat menentukan pembentukan karakter dan kepribadian seorang anak dan mereka juga mampu menyerap informasi yang sangat tinggi dari lingkungannya. Pembelajaran pada anak usia dini dilaksanakan dengan kegiatan yang berpusat pada anak melalui bermain. Bermain bagi anak usia dini sangat penting karena dapat menambah pemahaman anak, meningkatkan kecakapan hidup dan memecahkan masalah.

1. Pengertian Anak Usia Dini

Anak usia dini merupakan individu yang baru mengenal dunia dan sedang dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat. Menurut Slamet Suyanto (2005:1) “anak usia dini dipandang memiliki karakteristik yang berbeda dengan anak usia di atasnya, sehingga pendidikannya dipandang perlu untuk dikhususkan”. Sedangkan menurut Yuliani Nurani (2013:7) “anak usia dini adalah anak yang baru dilahirkan sampai usia enam tahun, usia ini merupakan usia yang sangat menentukan dalam pembentukan karakter dan kepribadian anak”. Sejalan dengan pendapat Syamsu dan Nani (2012:47) “bahwa usia dini merupakan masa perkembangan dan pertumbuhan yang sangat menentukan perkembangan masa selanjutnya”.

Berdasarkan ketiga pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa anak usia dini merupakan anak yang berada pada rentang usia 0 - 6 tahun yang memiliki sifat-sifat yang berbeda dari anak-anak usia di atasnya dan usia dini ini menjadi penentu pembentukan karakter dan kepribadian seseorang. Pada usia ini anak-anak perlu sekali memperoleh perhatian dalam tumbuh kembangnya yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani, agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

2. Karakteristik Anak Usia Dini

Karakteristik merupakan ciri yang secara alamiah melekat pada diri seorang. Anak usia dini dipandang memiliki karakteristik yang berbeda dengan anak yang usia di atasnya. Menurut Cucu Eliyawati dalam penelitian Trisniwati (2014:11) mengidentifikasi karakteristik anak usia dini menjadi 7 karakter yakni : “anak bersifat unik, anak berekspresi relatif spontan, anak bersifat egosentris, memiliki rasa ingin tahu dan antusias yang besar, kaya fantasi, dan merupakan pembelajar yang potensial”.

Berdasarkan karekteristik anak usia dini yang telah disebutkan oleh Cucu Eliyawati di atas agar karakteristik anak dapat berkembang secara optimal, maka anak memerlukan rangsangan yang tepat dan diberikan secara rutin oleh orang tua atau guru agar fase pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini dapat berkembang dengan optimal.

Rangsangan tersebut dilakukan dengan membimbing dan memotivasi serta memfasilitasi anak sesuai dengan kebutuhan anak.

Secara umum, M. Sholehuddin dan Ihat Hartimah dalam Syamsu dan Nani (2012:48) mengemukakan karakteristik atau sifat-sifat anak usia dini adalah sebagai berikut:

1. Unik. Anak memiliki sifat yang berbeda-beda dengan satu sama lainnya, karena anak berasal dari lingkungan yang berbeda-beda.
2. Egosentris. Anak hanya memikirkan kesenangan dan kepentingan dirinya sendiri.
3. Aktif dan Energik. Anak cenderung tidak dapat diam, anak seolah-olah tidak pernah lelah untuk melakukan segala kegiatan terlebih lagi jika hal tersebut baru dan menantang baginya.
4. Rasa ingin tahu yang kuat dan antusias terhadap banyak hal. Anak terlihat seperti anak yang cerewet karena sifat anak yang senang mempertanyakan berbagai hal-hal yang dilihat dan didengarnya, terutama terhadap hal-hal yang baru.
5. Eksploratif dan berjiwa petualang. Anak senang mencoba, menjelajah, dan mempelajari hal-hal yang baru.
6. Spontan. Anak memiliki sifat yang natural atau apa adanya tanpa ada yang ditutup-tutupi. Anak akan menangis jika ada yang membuatnya sedih, anak akan marah jika ada yang membuatnya jengkel, dll.
7. Senang dan kaya akan fantasi. Anak senang berimajinasi mengenai hal-hal yang ada disekitarnya.

8. Masih mudah frustasi. Anak masih mudah merasa frustasi, atau kecewa bila menghadapi sesuatu yang tidak memuaskan baginya.
9. Masih kurang pertimbangan dalam melakukan sesuatu. Anak biasanya belum memiliki pertimbangan yang matang. Ia kadang-kapdang melakukan sesuatu yang membahayakan dirinya dan orang lain.
10. Daya perhatian yang pendek. Anak masih sangat sulit untuk duduk dan fokus pada sesuatu dalam jangka waktu yang lama.
11. Bergairah untuk belajar dan banyak belajar dari pengalaman. Anak umumnya belajar dari sesuatu yang telah ia alami.
12. Semakin menunjukkan minat terhadap teman. Seiring dengan bertambahnya usia dan pengalaman sosial, anak semakin senang untuk berteman.

Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik anak usia dini merupakan sifat-sifat yang biasanya ada pada anak dalam rentang usia 0-6 tahun. Sifat-sifat ini yang membedakan anak usia dini dengan anak yang berada pada usia di atasnya.

3. Bermain Bagi Perkembangan Anak

Setiap anak selalu senang bermain. Bermain merupakan sesuatu yang menyenangkan bagi anak. Menurut Piaget dalam Yuliani Nurani (2013:144) “bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan/kepuasan bagi diri seseorang”.

Sedangkan menurut Anita Yus (2012:134) “bermain merupakan sesuatu yang perlu bagi perkembangan anak dan dapat digunakan sebagai suatu cara untuk memacu perkembangan anak”. Sejalan dengan pendapat Yuliani Nurani (2013:134) “bermain adalah salah satu cara anak usia dini belajar, karena melalui bermainlah anak belajar tentang apa yang ingin mereka ketahui dan pada akhirnya mampu mengenal semua peristiwa yang terjadi disekitarnya”.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh anak secara terus menerus dan dapat menimbulkan kesenangan bagi anak sehingga bermain dapat menjadi pendukung dalam perkembangan anak karena melalui bermain anak dapat belajar mengenai banyak hal.

Menurut Elkonin dalam Yuliani Nurani (2013:145) adalah seorang murid dari Vygotsky menggambarkan empat prinsip bermain, yaitu:

1. Dalam bermain anak mengembangkan sistem untuk memahami apa yang sedang terjadi dalam rangka mencapai tujuan yang lebih kompleks.
2. Kemampuan untuk menempatkan perspektif orang lain melalui aturan-aturan dan menegosiasikan aturan bermain.
3. Anak menggunakan replika untuk menggantikan objek nyata, lalu mereka menggunakan objek baru yang berbeda. Kemampuan menggunakan simbol termasuk kedalam perkembangan berpikir abstrak dan imajinasi.
4. Kehati-hatian dalam bermain mungkin terjadi, karena anak perlu mengikuti aturan permainan yang telah ditentukan bersama teman mainnya.

Kesimpulan dari pendapat-pendapat di atas, bermain sangat besar pengaruhnya dalam perkembangan seorang anak. Melalui bermain anak dapat mengembangkan keterampilan sosial emosional, fisik motorik, kognitif, dan bahasa. Pada dasarnya bermain memiliki tujuan utama yakni memelihara perkembangan atau pertumbuhan optimal anak usia dini melalui pendekatan bermain yang kreatif, interaktif dan terintegrasi dengan lingkungan bermain anak.

4. Fungsi Bermain Bagi Perkembangan Anak

Bermain memiliki peran penting dalam perkembangan anak usia dini. Menurut Moeslichatoen R (2004:34) "fungsi bermain dapat mengembangkan perkembangan kognitif, sosial, perkembagan bahasa, disiplin, perkembangan moral, kreativitas, dan perkembangan fisik anak". Sedangkan menurut Slamet Suyanto (2005:119) "fungsi bermain bagi perkembangan anak yakni untuk mengembangkan kemampuan motorik, kognitif, afektif, bahasa, dan sosial anak". Sejalan dengan pendapat Hartley, Frank, dkk dalam Moeslichatoen R (2004:33) bahwa ada 8 fungsi bermain bagi anak :

1. Menirukan apa yang dilakukan oleh orang dewasa.
2. Untuk melakukan berbagai peran yang ada di dalam kehidupan nyata.
3. Untuk mencerminkan hubungan dalam keluarga dan pengalaman hidup yang nyata.
4. Untuk menyalurkan perasaan yang kuat seperti memukul-mukul kaleng, menepuk-nepuk air, dan sebagainya.
5. Untuk melepaskan dorongan-dorongan yang tidak dapat diterima seperti berperan sebagai pencuri, menjadi anak nakal, pelanggar lalu lintas,dan lain-lain.
6. Untuk kilas balik peran-peran yang biasa dilakukan seperti gosok gigi, sarapan pagi, naik angkutan kota, dan sebagainya.

7. Mencerminkan pertumbuhan.
8. Untuk memecahkan masalah dan mencoba berbagai penyesuaian masalah.

Berdasarkan hal-hal tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa bermain memiliki peran penting dalam pertumbuhan dan perkembangan seorang anak, baik perkembangan bahasa, sosial emosional, fisik motorik, kognitif, maupun moral anak serta dapat mengembangkan kemampuan anak dalam memecahkan masalah sehari-hari. Oleh sebab itu kita sebagai pendidik anak usia dini harus bisa lebih kreatif dalam menciptakan permainan dan melihat potensi lingkungan serta mampu mendesain kegiatan pembelajaran yang menyenangkan bagi anak-anak.

C. Permainan Sompyo

Indonesia selain kaya akan ragam budaya juga kaya akan ragam permainan tradisionalnya. Permainan tradisional merupakan permainan yang dimainkan oleh anak-anak jaman dulu. Salah satu jenis permainan tradisional adalah permainan sompyo. Permainan sompyo mempunyai berbagai nama lain seperti Garudaan, Pancasila ada 5, Garuda 45, dan ABCD 5 dasar.

1. Pengertian Permainan Sompyo

Sompyo merupakan sebuah permainan yang termasuk kedalam permainan tradisional yang kini keberadaannya sudah jarang dimainkan karena pengaruh era teknologi yang semakin cangih. Menurut Aisyah FAD (2014:28) “permainan sompyo adalah permainan yang menghitung jumlah jari pemain dengan abjad a,b,c,d dan seterusnya sampai semua jari terhitung dan abjad yang jatuh pada jari terakhir dijadikan inisial

dalam kategori permainan". Sedangkan menurut Theresia Alit (2013) "permainan sompyo adalah permainan yang dimainkan dengan cara menebak huruf yang menjadi hasil jumlah total dari jari pemain yang diikutkan".

Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa permainan sompyo adalah permainan tradisional yang dimainkan secara berkelompok dengan cara menghitung jumlah jari pemain yang diikutkan dalam permainan dengan huruf-huruf abjad, dan abjad yang jatuh pada jari terakhir dijadikan inisial dalam kategori permainan.

2. Manfaat Permainan Sompyo

Sekilas permainan ini terlihat sangat sederhana, tetapi dibalik kesederhanaan tersebut sesungguhnya ada manfaat yang dapat diperoleh dari permainan tersebut. Menurut Aisyah FAD (2014:29) "manfaat permainan sompyo adalah untuk melatih ketangkasan, kepemimpinan, kreativitas, kerja sama, strategi, dan wawasan".

Permainan sompyo mampu membantu anak untuk mengembangkan kecerdasan intelektualnya. Sebab, permainan tersebut akan menggali wawasan anak terhadap beragam pengetahuan. Meningkatkan kemampuan bersosialisasi dan kerja sama karena selalu dimainkan bersama-sama. Melatih jiwa kepemimpinan sebab dalam permainan ini selalu dibutuhkan seorang pemimpin untuk memimpin jalan nya permainan.

3. Cara Bermain Sompyo

Berbeda dengan permainan lain, sompyo tidak dimulai dengan suit. Permainan sompyo membutuhkan kesepakatan dalam memilih pemimpin dan menentukan kategori yang dipakai dalam permainan. Misalnya, kategori makanan, binatang, buah-buahan, nama alat transportasi, dan sebagainya. Jika pemain memilih kategori buah maka jalan permainannya sebagai berikut:

1. Guru meletakkan kartu huruf yang terdapat dua sisi di tengah-tengah para pemain. Sisi pertama dituliskan abjad dan sisi kedua dituliskan gambar buah sesuai huruf abjad di sisi pertama.
2. Kemudian guru dan anak-anak bersama-sama menyanyikan lagu permainan “sompyo, sompyo pasang berapa”, lalu semua pemain mengulurkan jari. Jari yang diulurkan boleh 1, 2, 3, atau seluruhnya.
3. Setelah itu para pemain dan pemimpin permainan mulai menghitung jari dengan abjad a, b, c, d dan seterusnya sampai semua jari terhitung.
4. Abjad yang jatuh pada jari terakhir dijadikan inisial buah yang disebutkan. Misalnya berakhir pada huruf J maka sebelum menyebutkan nama buah yang berinisial huruf J para pemain diminta untuk mencari kartu huruf J, setelah semua pemain mengambil kartu huruf J dan menunjukkan kepada guru selanjutnya para pemain menyebutkan nama buah yang berinisial huruf J, semua pemain adu cepat menyebutkan nama buah dengan inisial J, yaitu jeruk atau jambu. Pemain yang menyebutkan tercepat, terbanyak, dan pertama

maka jadi pemenangnya. Pemain yang tidak dapat menyebutkan nama buah dengan inisial J dinyatakan kalah dan diminta untuk bernyanyi.

D. Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini

Pengembangan bahasa merupakan salah satu bidang pengembangan dalam pertumbuhan kemampuan dasar anak. Masa usia dini merupakan masa yang sangat penting dalam mengembangkan bahasa anak. Pembelajaran bahasa pada anak usia dini diarahkan pada kemampuan berkomunikasi, baik secara lisan maupun simbolis/tertulis. Pendapat Vygotsky dalam Ahmad Susanto (2011:73) “bahasa merupakan alat untuk mengekspresikan ide dan bertanya, dan bahasa juga menghasilkan konsep dan kategori-kategori untuk berfikir”. Sedangkan menurut Nurbiana Dhieni (2007:31) “perkembangan bahasa anak adalah sebagai salah satu dari kemampuan dasar yang harus dimiliki anak-anak, terdiri dari perkembangan bicara, perkembangan menulis, perkembangan membaca, dan perkembangan menyimak”. Sejalan dengan pendapat Ahmad Susanto (2011:73) “bahwa bahasa memungkinkan anak untuk menerjemahkan pengalaman ke dalam simbol-simbol yang dapat digunakan untuk berkomunikasi dan berpikir”.

Berdasarkan ketiga pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa perkembangan bahasa merupakan perkembangan yang memiliki keterkaitan dengan perkembangan kognitif, yang berarti faktor intelek/kognisi sangat berpengaruh terhadap perkembangan kemampuan berbahasa anak sehingga anak dapat menerjemahkan pengalaman yang dialaminya ke dalam bentuk

simbol-simbol huruf. Bentuk kompetisi perkembangan bahasa pada anak ialah anak dapat berkomunikasi secara lisan, serta memperkaya perbendaharaan kosa kata, dan menulis dengan simbol-simbol yang melambangkannya (persiapan menulis).

Menurut Sunarto & Agung Hartanto (2006:139) ada 5 faktor yang mempengaruhi perkembangan bahasa, yaitu:

1. Umur Anak
   Manusia bertambah umur akan semakin matang pertumbuhan fisiknya, bertambah pengalaman, dan meningkat kebutuhannya. Bahasa seseorang akan berkembang sejalan dengan pertambahan pengalaman dan kebutuhan.
2. Kondisi lingkungan
   Lingkungan tempat anak tumbuh dan berkembang memberi andil yang cukup besar dalam berbahasa.
3. Kecerdasan anak
   Ketepatan meniru, memproduksi pembendaharaan kata-kata yang diingat, kemampuan menyusun kalimat dengan baik dan memahami atau menangkap maksud suatu pernyataan pihak lain, amat dipengaruhi oleh kerja pikiran atau kecerdasan seseorang anak.
4. Status sosial ekonomi keluarga
   Keluarga yang berstatus sosial ekonomi baik, akan mampu menyediakan situasi yang baik bagi perkembangan bahasa anak-anak. Dengan kata lain pendidikan keluarga berpengaruh pula terhadap perkembangan bahasa.
5. Kondisi fisik
   Kondisi fisik di sini yang dimaksud kondisi kesehatan anak yang dapat mengganggu perkembangan berkomunikasi dan tentu saja akan mengganggu perkembangannya dalam berbahasa.

Faktor-faktor perkembangan bahasa anak di atas selain dipengaruhi oleh faktor dari luar juga dipengaruhi oleh faktor dari dalam diri anak, seperti faktor kecerdasan anak. Kemampuan bahasa dan kemampuan kognitif anak saling berkaitan erat sehingga menjadi satu kesatuan antara bahasa dan kognitif karena bahasa merupakan ungkapan dari pikiran.

E. Perkembangan Mengenal Huruf

Salah satu aspek perkembangan anak usia dini yang penting untuk dikembangkan dan diperhatikan adalah perkembangan bahasa, khususnya perkembangan dalam mengenal huruf. Karena melalui huruflah anak-anak dapat melakukan komunikasi secara simbolis/tertulis.

1. Pengertian Mengenal Huruf

Huruf merupakan simbol-simbol dalam anggota abjad yang melambangkan bunyi. Berdasarkan Peraturan Menteri Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, perkembangan mengenal huruf merupakan bagian dari lingkup perkembangan bahasa anak, dengan tingkat pencapaian perkembangan sebagai berikut: menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal, mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada di sekitarnya, menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf awal yang sama, dan memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf. Menurut Soenjono Darjowidjojo dalam penelitian Trisniwati (2014:13) “kemampuan mengenal huruf adalah tahap perkembangan anak dari belum tahu menjadi tahu tentang keterkaitan bentuk dan bunyi huruf, sehingga anak dapat mengetahui bentuk huruf dan memaknainya”.

Sedangkan menurut Suryanto dalam Ahmad Susanto (2011:85) menyatakan bahwa :

> belajar membaca dan menulis merupakan hal yang sangat sulit bagi anak, karena anak harus belajar huruf dan bunyi huruf (morfem dan fonem). Huruf *r* biasanya merupakan huruf yang paling akhir yang dapat diucapkan anak karena membutuhkan ma-turasi atau kematangan organ-organ pembentuk suara. Sementara huruf *ng*, *kh* serta *sy* biasanya menjadi huruf yang sulit untuk dimengerti anak. Bagi anak huruf *b* dan *d* juga sering terbalik.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa perkembangan mengenal huruf adalah tahap perkembangan anak dalam mengetahui dan memahami tanda aksara tata tulis yang merupakan huruf abjad dalam melambangkan bunyi bahasa serta memiliki keterkaitan antar bentuk dan bunyi huruf. Perkembangan anak dalam mengenal huruf dapat dilihat ketika anak sudah dapat menyebutkan simbol-simbol huruf, dan anak sudah dapat mengelompokkan/menyebutkan huruf depan dari sebuah benda atau sebaliknya.

2. Manfaat Mengenal Huruf Bagi Anak Usia Dini

Pengenalan huruf pada anak sejak usia dini sangat penting dilakukan agar anak dapat mengenal huruf-huruf untuk persiapan membaca dan menulis. Menurut Bond dan Dykstra dalam Slamet Suyanto (2005:165) anak yang dapat mengenal huruf dengan baik cenderung memiliki kemampuan membaca dengan lebih baik. Kemudian menurut Maimunah Hasan (2009:314) “Pengenalan huruf sejak usia TK yang penting adalah metode pengajarannya melalui proses sosialisasi, dan metode pengajaran membaca tanpa membebani dengan kegiatan belajar yang

menyenangkan. Sedangkan menurut Agus Hariyanto dalam penelitian Trisniwati (2014:14) “bahwa dengan setrategi pengenalan huruf sejak usia dini sangat bermanfaat bagi perkembangan bahasa anak, karena membantu mempersiapkan anak untuk dapat membaca dengan mudah”.

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa mengenalkan huruf pada anak sejak dini dapat memberikan manfaat bagi anak-anak untuk mempersiapkan diri dalam belajar membaca dan menulis dengan baik pada saat anak memasuki sekolah selanjutnya yang lebih tinggi.

F. Penelitian yang Relevan

1. Penelitian dengan judul : “Peningkatan Ketrampilan Berbahasa Melalui Pengenalan Simbol-Simbol Huruf dengan Media Gambar Pada Anak Kelompok B TK Kelut Kecamatan Sawahan Surabaya” oleh Sri Suminarningsih tahun 2012. (http://ejournal.unesa.ac.id/article/4028/19/ article.pdf).

   Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan ketrampilan berbahasa melalui pengenalan simbol-simbol huruf dengan media gambar pada anak kelompok B TK Kelut Kecamatan Sawahan Surabaya. Subyek penelitian adalah anak didik di taman kanak-kanak Kelut sebanyak 22 (dua puluh dua) anak. Metode pengumpulan data pada penelitian ini peneliti menggunakan metode observasi. Penelitian ini dilaksanakan selama dua siklus. Setiap siklus terdiri dari

perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan menggunakan media gambar dapat meningkatkan ketrampilan berbahasa melalui pengenalan simbol-simbol. Hal ini dapat dibuktikan dengan meningkatnya kemampuan anak dalam setiap siklus. Ketuntasan pada siklus I sebesar 63 % dan meningkat pada siklus II menjadi 86%.

2. Penelitian dengan judul : "Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf dengan Media Kartu Huruf Pada Anak Kelompok A" oleh Siti Yamjudah tahun 2015. (http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/paud-teratai/article/view/11762).

   Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf dengan media kartu huruf bagi kelompok A TK Kartika IV-56. Subjek penelitian adalah anak kelompok A TK Kartika IV-56 dengan jumlah 20 anak yang terdiri 10 anak perempuan dan 10 anak laki-laki. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan dokumentasi dan pengamatan. Hasil penelitian menujukkan adanya peningkatan kemampuan mengenal huruf. Hal ini dibuktikan dengan meningkatnya kemampuan anak dalam setiap siklus. Pada siklus I pertemuan I memperoleh prosentase sebesar 10%, pertemuan II memperoleh prosentase sebesar 15% dan pertemuan III memperoleh prosentase 35%, pada siklus II pertemuan I memperoleh prosentasi sebesar 60%, pertemuan II memperoleh prosentase sebesar 85%.

3. Penelitian dengan judul : “Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Huruf Melalui Permainan Menguraikan Kata Di Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina Agam” oleh Pebriani tahun 2012. (http://ejournal.unp.ac id/index.php/paud/article/view/1651/1421).

   Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan anak mengenal huruf melalui permainan menguraikan kata. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas, dengan subjek penelitian kelompok BI di Taman Kanak-kanak. Teknik dalam pengumpulan data berupa observasi, yang diolah dengan teknik persentase. Hasil penelitian pada setiap siklus telah menunjukan adanya peningkatan kemampuan anak mengenal huruf dari kondisi awal, siklus I sampai siklus II. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa permainan menguraikan kata dapat meningkatkan kemampuan anak mengenal huruf.

G. Kerangka Pikir Penelitian

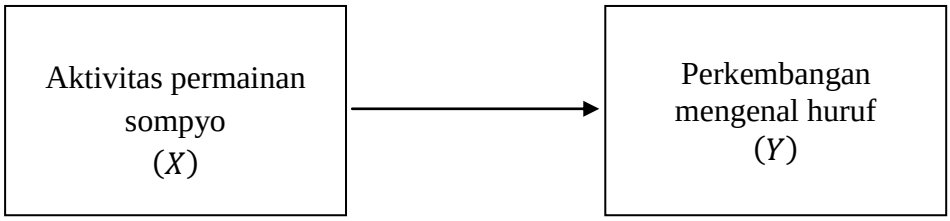
Penelitian ini menguraikan tentang permainan sompyo dan perkembangan mengenal huruf. Permainan sompyo merupakan permainan tradisional yang dimainkan secara berkelompok dengan cara menghitung jumlah jari pemain yang diikutkan dalam permainan dengan huruf-huruf abjad, dan abjad yang jatuh pada jari terakhir dijadikan inisial dalam kategori permainan. Sedangkan perkembangan mengenal huruf adalah tahap perkembangan anak dalam mengetahui dan memahami tanda aksara tata tulis yang merupakan

huruf abjad dalam melambangkan bunyi bahasa serta memiliki keterkaitan antar bentuk dan bunyi huruf.

Kenyataan yang peneliti temukan di lapanagan sebagian anak di TK Kasih Ibu Baradatu Way Kanan belum dapat mengenal huruf. Hal ini terbukti masih sulitnya anak dalam menyebutkan dan menunjukkan huruf-huruf abjad dengan benar, anak-anak pun masih sulit untuk membedakan huruf satu dengan yang lainnya.

Permainan sompyo dapat digunakan untuk meningkatkan perkembangan anak dalam mengenal huruf karena permainan ini dilakukan dengan cara membilang jari para pemain yang diikutkan dalam permainan dengan huruf abjad dari huruf A-Z lalu abjad yang jatuh pada jari terakhir dijadikan inisial dalam permainan. Saat menggunakan metode bermain melalui permainan sompyo anak akan aktif, pembelajaran menjadi menyenangkan bagi anak dan dapat meningkatkan perkembangan mengenal huruf anak. Secara tidak langsung permainan sompyo ini akan mempengaruhi anak untuk mengetahui bentuk-bentuk simbol huruf secara detail dan bunyi dari simbol-simbol huruf, serta anak akan mengetahui benda-benda yang memiliki bentuk huruf yang sama.

Berdasarkan uraian tersebut, maka kerangka pikir dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 1. Kerangka Pikir Penelitian

H. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian teori dan kerangka pikir tersebut diatas diajukan hipotesis sebagai berikut: Ada pengaruh aktivitas permainan sompyo terhadap perkembangan mengenal huruf pada anak usia 5-6 tahun.

III. METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Metode penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen dengan bentuk desain *Pre-Experimental Design*, menurut Sugiyono (2010:74) dikatakan *Pre-Experimental Design*, karena desain ini belum merupakan eksperimen sungguh-sungguh dan masih terdapat variable luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variable dependen. Jenis desain penelitian *Pre-Exsperimental* yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain *One Grup Pretest-Posttest*. Menurut Sugiyono (2010:74) pada penelitian ini, diberikan *pre-test* sebelum diberi perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan Desain ini dapat digambarkan sebagai berikut:

$$\mathbf{O_1 \quad X \quad O_2}$$

Gambar 2. Desain *One Grup Pretest-Posttest*

Keterangan :

O_1 : Pre-Test diberikan sebelum menerapkan aktivitas permainan sompyo
X : Pemberian atau penerapan aktivitas permainan sompyo
O_2 : Post-Test diberikan setelah menerapkan aktivitas permainan sompyo

B. Prosedur Penelitian

Prosedur dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Tahap Persiapan

a. Pembuatan kisi-kisi instrumen penelitian

b. Membuat Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

c. Pembuatan lembar observasi/ pedoman observasi

d. Menyiapkan media yang berupa kartu huruf

2. Tahap Pelaksanaan

a. Pertemuan akan dilakukan 6 (enam) kali pertemuan

b. Lembar observasi/ pedoman observasi digunakan sebelum dan sesudah pemberian perlakuan menggunakan permainan sompyo

3. Tahap Pengumpulan

a. Pengamatan pada pembelajaran konvensional menggunakan lembar observasi/ pedoman observasi

b. Pelaksanaan pembelajaran dengan aktivitas permainan sompyo diamati dengan lembar observasi/ pedoman observasi

4. Tahap Akhir

Pengolahan dan analisis data hasil penelitian yang diperoleh dengan instrumen penelitian dan lembar observasi/ pedoman observasi

C. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian dilaksanakan di kelas B TK Kasih Ibu Baradatu Way Kanan, yang beralamat di Jl. Negara Gg. Sejurai, Kampung/Desa Tiuh Balak, Kecamatan Baradatu, Kabupaten Way Kanan Tahun Ajaran 2015/2016.

2. Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2015/2016 pada bulan Maret-April 2016 selama 2 minggu berturut-turut pukul 07.30-10.30 WIB. Pembelajaran dilaksanakan selama 120 menit untuk setiap pertemuannya, dapat dilihat secara rinci pada tabel di bawah ini:

Tabel 2. Jadwal Pelaksanaan Penelitian

Kelas	Tanggal	Pertemuan	Tema/Sub Tema
B	4 April 2016	1	Binatang/ Macam-macam nama binatang
	5 April 2016	2	Tanaman/ Macam-macam buah dan sayur
	6 April 2016	3	Tanaman/ Cara menanam dan merawat tanaman
	7 April 2016	4	Binatang/ Binatang peliharaan
	8 April 2016	5	Binatang/ Binatang berkaki empat
	9 April 2016	6	Tanaman/ Manfaat tanaman

D. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Pada penelitian ini mengambil populasi anak usia 5-6 tahun di TK Kasih Ibu Baradatu Way Kanan dengan jumlah 31 orang anak (12 anak perempuan dan 19 anak laki-laki). Menurut Sugiyono (2010:80) bahwa populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/ subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

2. Sampel Penelitian

Pengambilan sampel pada penelitian ini yaitu dengan Sampling jenuh (penuh) atau samping total. Menurut Juliansyah Noor (2015:156) sampling total adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Biasanya dilakukan jika populasi dianggap kecil atau kurang dari 100.

E. Definisi Variabel Penelitian

1. Aktivitas Permainan Sompyo (X)

Definisi Konseptual: Aktivitas permainan sompyo adalah kegiatan yang dilakukan secara berkelompok dengan cara menghitung jumlah jari pemain yang diikutkan dalam permainan dengan huruf-huruf abjad, dan abjad yang jatuh pada jari terakhir dijadikan inisial dalam kategori permainan.

Definisi Operasional: Nilai yang diperoleh dari observasi terhadap anak dalam aktivitas permainan sompyo dijabarkan dalam indikator untuk

mengukur pencapaiannya. Indikator tersebut antara lain: aktivitas dalam mengerjakan perintah, aktivitas dalam menunjukkan huruf abjad sesuai dengan bunyi abjad, aktivitas dalam menulis huruf abjad, aktivitas dalam menjawab pertanyaan, aktivitas dalam bertanya, dan aktivitas dalam menyimak/ mendengarkan penjelasan.

2. Perkembangan Mengenal Huruf (Y)

Definisi Konseptual: Perkembangan mengenal huruf adalah tahapan anak dalam mengetahui dan memahami tanda aksara tata tulis yang merupakan huruf abjad dalam melambangkan bunyi bahasa serta memiliki keterkaitan antar bentuk dan bunyi huruf.

Definisi Operasional: Nilai yang diperoleh dari observasi terhadap anak menggunakan dua tingkat pencapaian perkembangan dalam aspek keaksaraan yaitu menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal, dan menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/ huruf awal yang sama dengan indikator sebagai berikut : melafalkan simbol-simbol huruf yang dikenal, menunjukkan simbol-simbol huruf yang dikenal, menghubungkan simbol-simbol huruf yang dikenal dengan gambar, menyebutkan huruf awal dari sebuah benda, menyebutkan benda-benda yang memiliki huruf awal yang sama, dan mengelompokkan gambar-gambar benda yang memiliki huruf awal sama.

F. Teknik Pengumpulan Data

a. Observasi

Sutrisno Hadi dalam Sugiyono (2010:145) mengemukakan bahwa, observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua diantara yang penting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan. Teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan bila, peneliti berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar.

Observasi dilakukan peneliti sebelum diberi perlakuan, dan sesudah diberi perlakuan dengan menggunakan permainan sompyo untuk mengetahui pengaruh terhadap perkembangan mengenal huruf pada anak usia 5-6 tahun di TK Kasih Ibu Baradatu Way Kanan.

b. Dokumentasi

Menurut Sugiyono (2010:240) dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar atau karya-karya monumental dari seseorang. Dalam penelitian ini teknik dokumentasi yang digunakan untuk memperoleh data sebagai penunjang dalam penelitian ini. Dokumentasi dilakukan oleh peneliti untuk mendapatkan data yang akurat dan jelas dari sekolah.

G. Uji Instrumen

Uji instrument yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji validitas dan uji reliabiitas.

1. Uji Validitas

Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data itu valid. Menurut Sugiyono (2010:121) Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya di ukur. Validitas terbagi menjadi beberapa bagian yaitu pengujian validitas isi (*content validity*), pengujian validitas konstruksi (*construct validity*), pengujian validitas eksternal. Penelitian ini menggunakan pengujian validitas yang dilakukan dengan cara pengujian validitas konstruksi (uji ahli) dimana dapat dibantu dengan menggunakan instrumen penelitian yang sudah diuji oleh dosen yang ahli dibidangnya.

Tabel 3. Instrumen Penilaian Aktivitas Permainan Sompyo (X)

No	**Indikator yang dinilai**	**Skor**			
		SA	**A**	**CA**	**KA**
1	Aktivitas dalam mengerjakan perintah				
2	Aktivitas dalam menunjukkan huruf abjad sesuai dengan bunyi abjad				
3	Aktivitas dalam menulis huruf abjad				
4	Aktivitas dalam menjawab pertanyaan				
5	Aktivitas dalam bertanya				
6	Aktivitas dalam menyimak/ mendengarkan penjelasan				

Keterangan :

SA (Sangat Aktif) = Skor 4 CA (Cukup Aktif) = Skor 2
A (Aktif) = Skor 3 KA (Kurang Aktif) = Skor 1

Tabel 4. Kisi-Kisi Rubrik Panduan Penilaian Aktivitas Permainan Sompyo (X)

No	Indikator yang dinilai	Kriteria Penskoran	Deskripsi
1	Aktivitas dalam mengerjakan perintah	SA 4	Apabila anak aktif mengerjakan perintah tanpa dibimbing guru
		A 3	Apabila anak dapat mengerjakan perintah dengan bimbingan guru
		CA 2	Apabila anak mulai dapat mengerjakan perintah
		KA 1	Apabila anak belum dapat mengerjakan perintah
2	Aktivitas dalam menunjukkan huruf abjad sesuai dengan bunyi abjad	SA 4	Apabila anak aktif menunjukkan huruf abjad sesuai dengan bunyi abjad tanpa dibimbing guru
		A 3	Apabila anak dapat menunjukkan huruf abjad sesuai dengan bunyi abjad dengan bimbingan guru
		CA 2	Apabila anak mulai dapat menunjukkan huruf abjad sesuai dengan bunyi abjad
		KA 1	Apabila anak belum dapat menunjukkan huruf abjad sesuai dengan bunyi abjad
3	Aktivitas dalam menulis huruf abjad	SA 4	Apabila anak aktif menulis huruf abjad tanpa dibimbing guru
		A 3	Apabila anak dapat menulis huruf abjad dengan bimbingan guru
		CA 2	Apabila anak mulai dapat menulis huruf abjad
		KA 1	Apabila anak belum dapat menulis huruf abjad
4	Aktivitas dalam menjawab pertanyaan	SA 4	Apabila anak aktif menjawab pertanyaan tanpa dibimbing guru
		A 3	Apabila anak dapat menjawab pertanyaan dengan bimbingan guru
		CA 2	Apabila anak mulai dapat menjawab pertanyaan
		KA 1	Apabila anak belum dapat menjawab pertanyaan
5	Aktivitas dalam bertanya	SA 4	Apabila anak aktif pada saat bertanya tanpa dibimbing guru
		A 3	Apabila anak dapat bertanya dengan bimbingan guru
		CA	Apabila anak mulai dapat

No	Indikator yang dinilai	Kriteria Penskoran	Deskripsi
		2	bertanya
		KA 1	Apabila anak belum dapat bertanya
6	Aktivitas dalam menyimak/ mendengarkan penjelasan	SA 4	Apabila anak aktif menyimak/ mendengarkan penjelasan tanpa dibimbing guru
		A 3	Apabila anak dapat menyimak/ mendengarkan penjelasan dengan dibimbing guru
		CA 2	Apabila anak mulai dapat menyimak/ mendengarkan penjelasan
		KA 1	Apabila anak belum dapat menyimak/ mendengarkan penjelasan

Tabel 5. Instrumen Penilaian Perkembangan Mengenal Huruf (Y)

No	Aspek yang dinilai	Indikator	Penilaian			
			4	3	2	1
1	Menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal	1. Melafalkan simbol-simbol huruf yang dikenal 2. Menunjukkan simbol-simbol huruf yang dikenal 3. Menghubungkan simbol-simbol huruf yang dikenal sesuai gambar				
2	Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf awal yang sama	4. Menyebutkan huruf awal dari sebuah benda 5. Menyebutkan benda-benda yang memiliki huruf awal yang sama 6. Mengelompokkan gambar-gambar benda yang memiliki huruf awal yang sama				

Keterangan :

Skor 4 = Berkembang Sangat Baik (BSB)
Skor 3 = Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
Skor 2 = Mulai Berkembang (MB)
Skor 1 = Belum Berkembang (BB)

Tabel 6. Kisi-Kisi Rubrik Panduan Penilaian Perkembangan Mengenal Huruf (Y)

No	Indikator yang dinilai	Kriteria Penskoran	Deskripsi
1	Melafalkan simbol-simbol huruf yang dikenal	BSB 4	Apabila anak dapat melafalkan simbol-simbol huruf lebih dari 15 huruf
		BSH 3	Apabila anak dapat melafalkan simbol-simbol huruf 11-15 huruf
		MB 2	Apabila anak dapat melafalkan simbol-simbol huruf 6-10 huruf
		BB 1	Apabila anak dapat melafalkan simbol-simbol huruf 1-5 huruf
2	Menunjukkan simbol-simbol huruf yang dikenal	BSB 4	Apabila anak dapat menunjukkan simbol-simbol huruf lebih dari 15 huruf
		BSH 3	Apabila anak dapat menunjukkan simbol-simbol huruf 11-15 huruf
		MB 2	Apabila anak dapat menunjukkan simbol-simbol huruf 6 -10 huruf
		BB 1	Apabila anak dapat menunjukkan simbol-simbol huruf 1-5 huruf
3	Menghubungkan simbol-simbol huruf yang dikenal sesuai gambar	BSB 4	Apabila anak dapat menghubungkan simbol huruf sesuai gambar lebih dari 5 huruf
		BSH 3	Apabila anak dapat menghubungkan simbol huruf sesuai gambar 4-5 huruf
		MB 2	Apabila anak dapat menghubungkan simbol huruf sesuai gambar 3-4 huruf
		BB 1	Apabila anak dapat menghubungkan simbol huruf sesuai gambar 1-2 huruf
4	Menyebutkan huruf awal dari sebuah benda	BSB 4	Apabila anak dapat menyebutkan lebih dari 5 huruf awal dari sebuah benda
		BSH 3	Apabila anak dapat menyebutkan 4-5 huruf awal dari sebuah benda
		MB 2	Apabila anak dapat menyebutkan 3-4 huruf awal dari sebuah benda
		BB 1	Apabila anak dapat menyebutkan 1-2 huruf awal dari sebuah benda
5	Menyebutkan benda-benda yang	BSB 4	Apabila anak dapat menyebutkan lebih dari 5 benda yang memiliki huruf awal yang sama

No	Indikator yang dinilai	Kriteria Penskoran	Deskripsi
	memiliki huruf awal yang sama	BSH 3	Apabila anak dapat menyebutkan 4-5 benda yang memiliki huruf awal yang sama
		MB 2	Apabila anak dapat menyebutkan 3-4 benda yang memiliki huruf awal yang sama
		BB 1	Apabila anak dapat menyebutkan 1-2 benda yang memiliki huruf awal yang sama
6	Mengelompokkan gambar-gambar benda yang memiliki huruf awal yang sama	BSB 4	Apabila anak dapat mengelompokkan lebih dari 5 gambar benda yang memiliki huruf awal yang sama
		BSH 3	Apabila anak dapat mengelompokkan 4-5 gambar benda yang memiliki huruf awal yang sama
		MB 2	Apabila anak dapat mengelompokkan 3-4 gambar benda yang memiliki huruf awal yang sama
		BB 1	Apabila anak dapat mengelompokkan 1-2 gambar benda yang memiliki huruf awal yang sama

2. Uji Reliabilitas

Pengujian reliabilitas instrumen dapat dilakukan secara *eksternal* maupun *internal*. Menurut Sugiyono (2010:130) pengujian secara eksternal dapat dilakukan secara *test-retest* (*stability*), *equivalent*, dan gabungan keduanya. Secara internal reliabilitas instrumen dapat diuji dengan menganalisis konsistensi butir-butir yang ada pada instrumen dengan teknik tertentu. Pengujian reliabilitas instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan internal *consistency*. Pengujian ini dilakukan dengan cara mencobakan instrumen sekali saja, kemudian data

yang diperoleh dianalisis dengan teknik belah dua dari Spearman Brown dengan rumus dalam Sugiyono (2010:131) adalah sebagai berikut :

$$r_i = \frac{2r_b}{1+r_b}$$

Gambar 3. Rumus Spearman Brown

Keterangan :
r_i = reliabilitas seluruh instrument
r_b = korelasi product moment antara belahan pertama dan kedua

H. Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan setelah semua data terkumpul. Setelah diberi perlakuan, data yang diperoleh dianalisis untuk mengetahui besarnya peningatan perkembangan mengenal huruf anak usia dini. Data yang diperoleh digunakan sebagai dasar dalam menguji hipotesis penelitian. Untuk menyajikan data secara singkat maka perlu menetukan interval, rumus interval dalam Soegyarto Mangkuatmodjo (1997:37) adalah sebagi berikut :

$$I = \frac{(NVT - NVR)}{K}$$

Gambar 4. Rumus Interval

Keterangan :
I = Interval
NVT = Nilai Variabel Tertinggi
NVR = Nilai Variabel Terendah
K = Jumlah Kelas/Kategori

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis terlebih dahulu dilakukan uji analisis data dalam bentuk tabel dan analisis hipotesis menggunakan uji regresi linier

sederhana. Adapun langkah-langkah dan rumus yang digunakan sebagai berikut :

1) Penyajian Data dalam Bentuk Tabel

Analisis tabel digunakan untuk mengetahui sebaran data yang diperoleh dari hasil penelitian. Tabel tersebut dalam bentuk tabel tunggal dan tabel silang, sebagai contoh dibawah ini :

Tabel 7. Tabel Tunggal Aktivitas Permainan Sompyo dan Perkembangan Mengenal Huruf

No	Nama Anak	Variabel		Jumlah
		Aktivitas Permainan Sompyo (X)	Perkembangan Mengenal Huruf (Y)	
1				
2				
3				
4				
5				

Tabel 8. Tabel Silang antara Aktivitas Permainan Sompyo dan Perkembangan Mengenal Huruf

No	Aktivitas Permainan Sompyo	Perkembangan Mengenal Huruf				Jumlah
		BSB	BSH	MB	BB	
1	Sangat Aktif					
2	Aktif					
3	Cukup Aktif					
4	Kurang Aktif					
Jumlah						

2) Analisis Uji Hipotesis

Dalam penelitian ini guna mengetahui adanya pengaruh, sehingga teknik yang digunakan dalam menganalisis uji hipotesis menggunakan uji regresi linier sederhana dengan rumus dalam Syofian Siregar (2015:220) adalah sebagai berikut:

$$\widehat{Y} = a + bX$$

Gambar 5. Rumus Persamaan Regresi Linier Sederhana

Keterangan :
$\hat{Y}$ = Variabel Terikat
X = Variabel bebas
a dan b = Konstanta

Untuk dapat menemukan persamaan regresi, maka harus dihitung terlebih dahulu harga a dan b. Cara menghitung harga a dan b menurut Syofian Siregar (2015:221) yaitu:

Mencari nilai konstanta

$$\boldsymbol{b = \frac{n.\sum XY - \sum X.\sum Y}{n.\sum X^2 - (\sum X)^2}}$$

Gambar 6. Rumus mencari nilai konstanta *b*

Mencari nilai konstanta

$$\boldsymbol{a = \frac{\sum Y - b.\sum X}{n}}$$

Gambar 7. Rumus mencari nilai konstanta *a*

Keterangan :
$\boldsymbol{n}$ = jumlah data

V. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data, menunjukkan bahwa perkembangan mengenal huruf pada anak usia 5-6 tahun meningkat sesudah menerapkan aktivitas permainan sompyo, hal ini ditunjukkan indeks koefisien regresi sebesar b=0,87 bertanda positif, sehingga diketahui bahwa hasil sesudah menerapkan aktivitas permainan sompyo lebih tinggi dibandingkan hasil sebelum menerapkan aktivitas permainan sompyo. Hal ini dapat juga dilihat dari rata-rata perkembangan mengenal huruf pada anak meningkat sebanyak 1-2 capaian indikator per hari ini membuktikan bahwa penerapan aktivitas permainan sompyo dapat meningkatkan perkembangan mengenal huruf pada anak.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh aktivitas permainan sompyo terhadap perkembangan mengenal huruf pada anak usia 5-6 tahun di TK Kasih Ibu Baradatu Way Kanan Tahun Ajaran 2015/2016.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan dan kesimpulan, maka penulis mengemukakan saran sebagai berikut :

1. Bagi pendidik

a. Diharapkan dapat meningkatkan perkembangan mengenal huruf pada anak dengan menerapkan permainan yang menarik untuk anak usia dini, sehingga dalam proses belajar mengajar terasa menyenangkan.

b. Pendidik diharapkan dapat menggunakan permainan lain untuk meningkatkan perkembangan mengenal huruf pada anak atau menggunakan metode pembelajaran yang sesuai untuk anak yang perkembangan mengenal hurufnya tidak meningkat.

2. Bagi kepala sekolah

Diharapkan untuk memperbaiki praktik-praktik pembelajaran guru agar menjadi lebih efektif dan efisien sehingga kualitas pembelajaran dan hasil belajar anak meningkat.

3. Bagi Peneliti Lain

Bagi peneliti lain diharapkan dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai acuan agar dapat menyusun penelitian yang lebih baik lagi dan dapat mencoba menggunakan media atau jenis permainan lain dalam meningkatkan perkembangan mengenal huruf pada anak.

DAFTAR PUSTAKA

Ahmad Susanto. 2011. *Perkembangan Anak Usia dini*. Kencana Prenada Media Grup. Jakarta

Aisyah FAD. 2014. *Kumpulan Permainan Anak Tradisional.* Cerdas Interaktif. Jakarta

Anita Yus. 2011. *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-Kanak*. Kencana Prenada Media Grup. Jakarta

Eveline Siregar dan Hartini Nara. 2010. *Teori Belajar dan Pembelajaran.* Ghalia Indonesia. Bogor

Juliansyah Noor. 2015. *Metodologi Penelitian: Skripsi, Tesis, Disertasi & Karya Ilmiah*. Prenadamedia Grup. Jakarta

Maimunah Hasan. 2009. *PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini)*. Diva Press. Yogyakarta

Moeslichatoen R. 2004. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanan.* Rineka Cipta. Jakarta

M. Thobrani. 2015. *Belajar & Pembelajaran*. Ar-Ruzz Media. Yogyakarta

Nurbiana Dhieni. 2007. *Metode Pengembangan Bahasa*. Universitas Terbuka. Jakarta

Pebriani. 2012. *Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Huruf Melalui Permainan Menguraikan Kata Di Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina Agam* (Jurnal Pesona PAUD). Universitas Negeri Padang. Padang (http://ejournal.unp.ac.id/index.php/paud/article/view/1651/1421) [diunduh tanggal 25 Januari 2016]

Theresia Alit. 2013. *Manfaat Permainan Tradisional Bagi Perkembangan Anak.* http://semuthitampemenang.blogspot.co.id/2013/02/manfaat-permainan-tradisional-bagi.html?m=1 [diunduh tanggal 10 Desember 2015]

Trisniwati. 2014. *Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Metode Permainan Kartu Huruf Pada Kelompok B1 TK Aba Ketanggungan Wirobrajan Yogyakarta* (Skripsi). Universitas Negeri Yogyakarta. Yogyakarta (http://eprints.uny.ac.id/13605/1/Skripsi%20Trisniwati%2010111247005.pdf) [diunduh tanggal 13 Desember 2015]

Siti Yamjudah. 2015. *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Dengan Media Kartu Huruf Pada Anak Kelompok A* (e-Journal Unesa). Universitas Negeri Surabaya. Surabaya (http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/paud-teratai/article/view/11762) [diunduh tanggal 21 Januari 2016]

Slamet Suyanto. 2005. *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Hikayat Publishing. Yogyakarta

Soegyarto Mangkuatmodjo. 1997. *Pengantar Statistik*. Rineka Cipta. Jakarta

Sri Suminarningsih. 2012. *Peningkatan Ketrampilan Berbahasa Melalui Pengenalan Simbol-Simbol Huruf Dengan Media Gambar Pada Anak Kelompok B Tk Kelut Kecamatan Sawahan Surabaya* (e-Jurnal Unesa). Universitas Negeri Surabaya. Surabaya (http://ejournal.unesa.ac.id/article/4028/19/article.pdf) [diunduh tanggal 21 Januari 2016]

Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif. dan R&D.* Alfabeta. Bandung

Sunarto & Agung Hartono. 2006. *Perkembangan Peserta Didik*. Rinika Cipta. Jakarta

Syamsu Yusuf L.N & Nani M. Sugandhi. 2012. *Perkembangan Peserta Didik.* RajaGrafindo Persada. Jakarta

Syofian Siregar. 2015. *Statistika Terapan Untuk Perguruan Tinggi.* Prenadamedia Group. Jakarta

Yuliani Nurani Sujiono. 2013. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia dini*. Permata Puri Media. Jakarta Barat