

**HUBUNGAN PENGGUNAAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF
KARTU HURUF BERGAMBAR DENGAN
KEMAMPUAN MENGENAL HURUF
ANAK USIA DINI**

(Skripsi)

**Oleh
FARADILA SUCHI**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2018**

ABSTRAK

HUBUNGAN PENGGUNAAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF KARTU HURUF BERGAMBAR DENGAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF ANAK USIA DINI

Oleh

Faradila Suchi

Masalah penelitian ini adalah rendahnya kemampuan mengenal huruf anak usia 4-5 tahun. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan penggunaan alat permainan edukatif kartu huruf bergambar dengan kemampuan mengenal huruf anak. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan korelasional. Subjek penelitian ini adalah siswa TK Bina Mulya kelompok usia 4-5 tahun yang berjumlah 16 anak. Analisis data menggunakan korelasi Mann-whitney. Hasil penelitian menunjukkan rata-rata nilai pada kartu huruf bergambar sebesar 87 dengan kategori sangat aktif dan rata-rata nilai pada kemampuan mengenal huruf sebesar 82 dengan kategori berkembang sesuai harapan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan alat permainan edukatif kartu huruf bergambar dengan kemampuan mengenal huruf anak dengan koefisien nilai Z sebesar -0,811 dengan taraf signifikansi 5%.

Kata kunci : alat permainan edukatif, anak usia dini, kartu huruf bergambar, kemampuan mengenal huruf.

ABSTRACT

THE CORRELATION OF USING EDUCATIVE GAME TOOLS PICTURE LETTER CARDS AND ABILITY TO RECOGNIZE LETTERS EARLY CHILDHOOD

BY

Faradila Suchi

The problem on this research was the low of children's ability to recognize letters of ages 4-5 th. The research aimed to know the correlation of using educative game tools picture letter cards and ability to recognize letters. The research used a quantitative method with the correlation approach. The research subject was 16 student of group 4-5 th in Bina Mulya Kinder Garden. The data analysis used mann-whiteney. The research showed the average score of game tools picture letter cards value whice is 87 includes a very active category and the average score of ability to recognize letters value whice is 82 includes according to expectations category. The result showed that there is a correlation positive and significant between the use educative game tools picture letter cards and ability to recognize letters with the coefficient Z is -0,811 with level significant 5%.

Keywords: educative game tools, children, picture letter cards, ability to recognize letters.

**HUBUNGAN PENGGUNAAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF
KARTU HURUF BERGAMBAR DENGAN
KEMAMPUAN MENGENAL HURUF
ANAK USIA DINI**

**Oleh
FARADILA SUCHI**

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



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2018**

Judul Skripsi

: **HUBUNGAN PENGGUNAAN ALAT
PERMAINAN EDUKATIF KARTU HURUF
BERGAMBAR DENGAN KEMAMPUAN
MENGENAL HURUF ANAK USIA DINI**

Nama Mahasiswa

: **Faradila Suchi**

Nomor Pokok Mahasiswa : 1413054014

Program Studi

: Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Jurusan

: Ilmu Pendidikan

Fakultas

: Keguruan dan Ilmu Pendidikan



1. Komisi Pembimbing

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. Riswanti Rini, M.Si.

NIP 195600328 198603 2 002

Ari Sofia, S. Psi., M.A. Psi

NIP 19760602 200812 2 001

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

Dr. Riswanti Rini, M.Si.

NIP 195600328 198603 2 002

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : **Dr. Riswanti Rini, M.Si.**

Sekretaris : **Ari Sofia, S. Psi., M.A. Psi**

Penguji Utama : **Dr. Lilik Sabdaningtyas, M.Pd**

2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



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

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : **18 April 2018**

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa	: Faradila Suchi
Nomor Pokok Mahasiswa	: 1413054014
Program Studi	: PG PAUD
Jurusan	: Ilmu Pendidikan
Fakultas	: Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Lokasi Penelitian	: TK Bina Mulya Lampung Selatan

Dengan ini menyatakan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul “Hubungan Penggunaan Alat Permainan Edukatif Kartu Huruf Bergambar dengan Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia Dini” tersebut adalah hasil penelitian saya dan tidak plagiat kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat dan apabila dikemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang-Undang dan peraturan yang berlaku.

Bandar Lampung, April 2018
Yang Membuat Pernyataan,



Faradila Suchi

NPM. 1413054014



RIWAYAT HIDUP



Faradila Suchi Lahir Talang Jawa, Merbau Mataram Lampung Selatan tanggal 02 Maret 1995, anak ketiga dari pasangan bapak H.Hamdi dan ibu Hj.Fatimah. Penulis menempuh pendidikan Taman Kanak-Kanak (TK) Bina Mulya Lampung Selatan ditamatkan pada tahun 2002,

Pendidikan Sekolah Dasar (SD) Negeri 1 Talang Jawa, Lampung Selatan ditamatkan pada tahun 2007, Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 1 Merbau Mataram ditamatkan pada tahun 2010, dan menyelesaikan Pendidikan Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 1 Merbau Mataram ditamatkan pada tahun 2013. Pada tahun 2014, penulis terdaftar sebagai mahasiswa Universitas Lampung pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Jurusan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PG PAUD). Tahun 2017 penulis melaksanakan Program KKN-KT di Pekon Bakhu Kecamatan Batu Ketulis Kabupaten Lampung Barat, dan penulis melakukan penelitian di TK Bina Mulya Lampung Selatan untuk menyelesaikan tugas skripsi dan meraih gelar Sarjana Pendidikan.

MOTTO HIDUP

" Barang siapa berjalan pada jalanNya, sampailah ia".

(Fajry Dzhilly)

"Jika Hidup Ingin Ada Perubahan, Maka jangan banyak Bergaya Tapi
Perbesarlah Usaha "

(Faradila Suchi)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrohmannirrohim...

Kupersembahkan karya ini sebagai rasa syukur kepada Allah SWT serta rosullulah Muhammad SAW yang memberikan cahaya cinta penerang dunia.

Dan ucapan terimakasihku kepada

Kedua orang tua tercinta dan tersayang (H.Hamdi dan Hj.Fatimah)
telah memberikan cinta dan doa yang tulus untukku.

Terimakasihku pada
Almamater Tercinta Universitas Lampung
Sebagai tempat mencari dan menggali ilmu serta pengalaman hidup hingga
menjadi pribadi yang mandiri dan bermental baja, berjiwa api.

TK Bina Mulya Lampung Selatan
yang telah banyak memberikan kesempatan serta nasihat dan dukungannya.

SANWACANA

Bismillahirrohmannirrohim

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, atas segala rahmat dan nikmatnya sehingga skripsi ini dapat diselesaikan sebagai salah satu syarat dalam meraih gelar Sarjana Pendidikan pada program studi Pendidikan Anak Usia Dini jurusan Ilmu Pendidikan, FKIP UNILA. Skripsi ini berjudul “Hubungan Penggunaan Alat Permainan Edukatif Kartu Huruf Bergambar dengan Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia Dini”.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Dr. Hi. Muhammad Fuad, M. Hum, selaku Dekan FKIP Universitas Lampung
2. Ibu Dr. Riswanti Rini, M. Si, selaku Ketuan Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung sekaligus Dosen Pembimbing I yang telah membimbing, memberikan dorongan semangat serta motivasi nasihat-nasihat, memberikan kritik dan saran yang membangun selama proses penyusunan skripsi ini.
3. Ibu Ari Sofia, S.Psi., M.A., Psi, selaku Ketua Program S1 PG-PAUD Universitas Lampung sekaligus Dosen Pembimbing II yang telah bersedia

membimbing dan memberikan kritik, motivasi serta saran yang membangun dalam penyusunan skripsi ini.

4. Ibu Dr. Lilik Sabdaningtyas, M.Pd, selaku Dosen Penguji yang telah memberikan kritikan dan saran yang membangun dalam penyusunan skripsi ini.
5. Bapak dan ibu Dosen PG-PAUD FKIP Universitas Lampung, yang telah memberikan ilmu pengetahuan kepada penulis selama di bangku perkuliahan.
6. Seluruh Staf PG-PAUD FKIP Universitas Lampung yang telah memberikan bantuan kepada penulis selama kuliah.
7. Ibu Suparti, S.Pd, selaku Kepala TK Bina Mulya Lampung Selatan yang telah memberikan kesempatan penulis untuk bisa melaksanakan penelitian dan memberikan bantuan dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Mama dan Papa yang selalu mendoakan, memotivasi, menyayangi, dan memberikan dukungan serta nasihat untuk kesuksesan anaknya.
9. Keluargaku tercinta, teruntuk Kakakku Fenti Ameliya, A.Md.Kep, Firman Syah, S.Kom, Supriono, A.Md.Kep, dan Adikku Farhan Arafy serta kedua Ponakanku Anisa, Albarri yang senantiasa menyayangi dan menghibur setiap saat.
10. Rudi Winarno, S.Kep.,Ns yang telah mengorbankan tempat dan waktunya untuk menampung segala keluh kesah penulis, memotivasi setiap merasa *down*, juga memberikan semangatnya selama menyelesaikan skripsi ini.
11. Teman-teman seperjuangan PG-PAUD khususnya angkatan 2014 (Leny, Eva, Silvi, Anfika, Dita, Dinda, Melisa, Intan, Megita, Maulita, dan masih

banyak lagi) senang dan terharu punya kalian yang saling membantu selama masa-masa perkuliahan serta dalam menyelesaikan skripsi ini.

12. Chintia Eka Putri, S.Pd yang telah memberikan banyak masukan kepada penulis selama kuliah hingga selesainya skripsi ini.

13. Bidadari Kosan 10 a yang menjadi tempat ternyaman selama empat tahun dalam berteduh dan memberikan inspirasi kepada penulis serta kasih sayang dan dukungan kalian semua. Terimakasih.

14. Semua pihak yang tidak tersebut yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini penulis ucapkan terima kasih.

Semoga dengan bantuan dan dukungan yang diberikan mendapat balasan pahala disisi Allah SWT dan semoga skripsi ini bermanfaat. Aamiin.

Bandar Lampung, April 2018

Penulis,

Faradila Suchi

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	8
C. Pembatasan Masalah	9
D. Rumusan Masalah	9
E. Tujuan Penelitian	9
F. Manfaat Penelitian	10
II. KAJIAN PUSTAKA	
A. Teori Belajar dan Pembelajaran	11
1. Teori Belajar Kognitif	11
2. Teori Belajar Konstruktivistik	13
B. Kemampuan Mengenal Huruf.....	15
1. Pengertian.....	15
2. Manfaat	16
C. Alat Permainan Edukatif	17
1. Pengertian.....	17
2. Syarat-syarat Pembuatan APE	20
3. Fungsi APE	21
4. Jenis-jenis APE	22
D. Kartu Huruf Bergambar	23
E. Manfaat Kartu Huruf Bergambar	25
F. Hubungan Antara APE Kartu Huruf Bergambar Dengan Kemampuan Mengenal Huruf.....	26
G. Penelitian Terdahulu Yang Relevan	28
H. Kerangka Pikir	30
I. Hipotesis Penelitian.....	33
III. METODE PENELITIAN	
A. Metode Penelitian.....	34
B. Tempat dan Waktu Penelitian	34
C. Variabel Penelitian	34

D. Populasi.....	36
E. Teknik Pengumpulan Data.....	36
F. Instrumen Penelitian.....	37
G. Uji Instrumen	40
H. Teknik Analisis Data.....	42
I. Analisis Uji Hipotesis	43
 IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	46
B. Deskripsi Hasil Penelitian.....	46
1. Penggunaan alat permainan edukatif kartu huruf bergambar	47
2. Kemampuan mengenal huruf anak.....	50
3. Uji Instrumen	53
A. Validitas	53
B. Reliabilitas	55
4. Analisis Uji Hipotesis	56
C. Pembahasan Penelitian.....	59
 V. KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	62
B. Saran.....	62
 DAFTAR PUSTAKA	64
LAMPIRAN.....	67

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Hasil Observasi Pra Penelitian Kemampuan Mengenal Huruf	6
2. Kisi-kisi Instrumen Variabel X	38
3. Kisi-kisi Instrumen Variabel Y	39
4. Tolak Ukur Kriteria Variabel X	48
5. Rekapitulasi Penggunaan Kartu Huruf Bergambar.....	49
6. Tolak Ukur Kriteria Variabel Y	51
7. Rekapitulasi Kemampuan Mengenal Huruf.....	51
8. Hasil Uji Validitas Instrumen Variabel X.....	53
9. Hasil Uji Validitas Instrumen Variabel Y	54
10. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Variabel X dan Y	55

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Pikir Penelitian	32
2. Rumus Korelasi <i>Product Moment</i>	40
3. Rumus <i>Alpha Cronbach</i>	41
4. Rumus Interval	42
5. Rumus <i>Z Mann-whiteney</i>	44
6. Rumus U hitung	44
7. Diagram Rekapitulasi Penggunaan Kartu Huruf Bergambar	49
8. Diagram Rekapitulasi Kemampuan Mengenal Huruf Anak	52

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
1. Data Subjek Penelitian	67
2. Hasil Perhitungan Validitas Instrumen Variabel X.....	68
3. Hasil Perhitungan Validitas Instrumen Variabel Y.....	76
4. Hasil Perhitungan Reliabilitas Instrumen Variabel X.....	82
5. Hasil Perhitungan Reliabilitas Instrumen Variabel Y	84
6. Kisi-Kisi Rubrik Penilaian Variabel X Sebelum Uji Validitas.....	86
7. Kisi-Kisi Rubrik Penilaian Variabel Y Sebelum Uji Validitas.....	87
8. Kisi-Kisi Rubrik Penilaian Variabel X Sesudah Uji Validitas	88
9. Kisi-Kisi Rubrik Penilaian Variabel Y Sesudah Uji Validitas	89
10. Rubrik Panduan Penilaian Variabel X	90
11. Rubrik Panduan Penilaian Variabel Y	104
12. Rencana Kegiatan Harian	115
13. Lembar Observasi Variabel X.....	123
14. Lembar Observasi Variabel Y.....	131
15. Rekapitulasi Hasil Penelitian Variabel X.....	139
16. Rekapitulasi Hasil Penelitian Variabel Y.....	141
17. Tabel Penolong untuk Menghitung Rank Variabel X dan Y	143
18. Izin Penelitian Pendahuluan.....	145
19. Izin Penelitian.....	146

20. Surat Balasan Penelitian.....	147
21. Foto Penelitian	148

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak usia dini adalah individu yang sedang menjalani masa pertumbuhan dan perkembangan dengan pesat bagi kehidupan selanjutnya. Anak usia dini berada pada rentang usia 0-8 tahun (NAEYC, 1992). Anak usia dini memiliki potensi yang harus dikembangkan. Pada usia ini anak berada pada masa keemasannya (*the golden age*), yang merupakan dimana anak mulai peka dalam menerima berbagai rangsangan, dengan demikian masa kanak-kanak sangat berpengaruh terhadap perkembangan kepribadian masa dewasa seseorang. Anak pada masa ini mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, untuk itu perlu diberi stimulasi agar potensi yang ada pada anak berkembang secara optimal.

Pembelajaran untuk pendidikan anak usia dini merupakan proses interaksi antara anak, orang tua, atau orang dewasa lainnya dalam suatu lingkungan untuk mencapai tugas perkembangan dan melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. Honig (Wood and McLemore, 2001: 3) mengatakan “*advised that if children rely solely upon sounding out unknown words, it may inhibit their reading. Sounding out words is a very slow and cumbersome process, and any student who must only rely on sounding out in order to read many words is not reading fluently enough*

to concentrate on meaning” (Honig, p. 20). Menjelaskan bahwa akses menuju pendidikan lanjutan dan kesempatan untuk berpartisipasi dalam jangkauan masyarakat yang lebih tinggi sangat bergantung pada keberhasilan sekolah, yang sangat berkorelasi dengan kemampuan membaca. Agar siswa berhasil membaca, komponen harus ada di ruang kelas anak-anak kita yang utama yaitu fokus pada huruf alfabet.

Adams, 1990; Honig, 1996; Riley, 1996 dalam Wood and McLemore (2001: 1) mengemukakan bahwa :

The single best predictor of first-year reading achievement is the child’s knowledge of and the ability to recognize and name the upper- and lower- case letters of the alphabet. Knowledge is still the strongest predictor of reading success in fourth grade. A child with automatic, accurate recognition of letters will have an easier time learning about lettersounds and word spellings than a child who does not know the letters of the alphabet.

Bedasarkan pendapat di atas maka di simpulkan bahwa tugas terpenting pendidikan dasar adalah mengenalkan anak membaca dan menulis. Pentingnya pengajaran membaca menurut hasil dari fakta riset bahwa membaca merupakan kunci keberhasilan dan kesuksesan pendidikan. Mengenalkan membaca pada pendidikan dasar tentu berbeda. Membaca mulanya berawal dari pengenalan huruf-huruf yang akan disusun menjadi suku kata yang selanjutnya akan di baca oleh anak atau sebuah suku kata yang telah disusun oleh guru dan dibaca perhurufnya oleh anak. Kemampuan kognitif sangat berperan ketika anak belajar tentang huruf serta mengolah informasi dan mengembangkan potensi yang dimilikinya.

Membaca akan memberikan wawasan yang luas dalam segala hal dan akan membuat anak lebih mudah dalam belajar. Anak yang sudah memiliki kesiapan dalam membaca di TK akan lebih percaya diri dan bersemangat. Oleh karena itu kemampuan membaca harus diberikan sejak usia dini sesuai dengan tahapan perkembangan anak.

Merujuk pada Permendikbud 137 tahun 2014 tentang standar nasional pendidikan anak usia dini terdapat enam lingkup perkembangan yaitu, moral agama, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional dan seni. Aspek perkembangan tersebut, perkembangan kognitif merupakan salah satu aspek yang penting untuk dikembangkan karena perkembangan kognitif mempunyai tujuan mengembangkan kemampuan berfikir anak, menemukan pemecahan masalah, membantu anak untuk mengembangkan kemampuan dalam menerima informasi dan pengetahuan akan sebuah konsep, serta mempunyai kemampuan mengelompokkan serta mengenal berbagai macam simbol yang ada disekitarnya.

Dunia kognitif anak usia ini ialah kreatif, bebas, dan penuh imajinatif. Perkembangan kognitif pada usia dini berfokus pada tahap pemikiran praoperasional. Pada tahap ini pemikiran anak masih didominasi oleh hal-hal yang masih didasari oleh aktivitas fisik dan persepsinya sendiri. Tahap inilah kemampuan untuk merekonstruksi pada tingkat pemikiran apa yang telah dilakukan dalam perilakunya, kemampuan abstraksi mulai tumbuh, yang memungkinkan untuk berfikir simbolik sekalipun cara pikir anak masih egosentris.

Permendikbud No.137 tahun 2014 tentang Standar Pendidikan Anak usia dini, perkembangan kognitif pada berfikir logis meliputi empat hal yaitu :
 (1) Membilang banyak benda satu sampai sepuluh (2) Mengenal konsep bilangan (3) Mengenal lambang bilangan (4) Mengenal lambang huruf

Mengembangkan aspek kognitif guru perlu menciptakan kegiatan pembelajaran yang menarik dengan tujuan memberikan konsep-konsep dasar yang memiliki kebermanaknaan bagi anak melalui pengalaman nyata dan stimulasi-stimulasi yang dapat menunjukkan aktivitas dan rasa ingin tahu secara optimal dan menempatkan posisi guru sebagai pendamping, pembimbing, dan fasilitator bagi anak. Melalui proses kegiatan pembelajaran seperti ini dapat menghindari anak pada kehendak guru sehingga menjadikan anak pasif. Adapun bentuk kegiatan pembelajaran yang dapat dilakukan sesuai dengan prinsip-prinsip pembelajaran anak usia dini yang tercantum dalam beberapa peraturan dibawah ini.

Permendikbud No. 146 Tahun 2004 menyatakan bahwa :

Pembelajaran anak usia dini berpusat pada anak. Pendekatan pembelajaran yang digunakan adalah pendekatan saintifik yang mencakup rangkaian proses mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, menalar, dan mengkomunikasikan. Keseluruhan proses tersebut dilakukan dengan menggunakan seluruh indera serta berbagai sumber dan media pembelajaran.

Upaya pengembangan yang menyeluruh dituangkan dalam kegiatan bermain. Ketika anak bermain sesungguhnya itulah wujud upaya pembinaan yang dilakukan guru. Hal yang sama juga terjadi stimulasi fungsi otak melalui panca indera. Fungsi otak ini terletak di belahan otak

kanan dan kiri. Belahan otak ini harus distimulasi sesuai dengan fungsinya masing-masing sehingga tercapai pertumbuhan dan perkembangan yang optimal.

Piaget (Sudono, 2010: 3) mengemukakan bahwa tahap praoperasional, panca indera berperan sangat besar. Anak memahami pengertian dan konsep-konsepnya melalui benda konkret. Bermain menggunakan benda kongkret, anak mendapat masukan-masukan untuk diproses bersama pengetahuan yang dimilikinya (asimilasi, akomodasi, dan konservasi).

Pembelajaran anak usia dini hendaknya menciptakan suasana yang aktif dalam sebuah kegiatan. Menggunakan alat permainan edukatif yang memungkinkan anak belajar secara konkret, anak mendapatkan pengalaman secara langsung untuk mengetahui dan memahami informasi yang diperolehnya dengan cara mengamati, meniru, eksplorasi, atau bereksperimen langsung secara berulang-ulang dan melibatkan seluruh potensi dan kecerdasan anak termasuk aspek kognitif serta untuk mengembangkan kemampuan mengenal huruf anak.

Berdasarkan pengamatan peneliti yang dilakukan di TK Bina Mulya Lampung Selatan khususnya anak usia 4-5 tahun, penulis menemukan adanya beberapa masalah, saat pembelajaran dikelas guru kurang mampu menciptakan suasana yang aktif dan inovatif, kemampuan anak dalam membedakan huruf yang satu dengan yang lainnya masih sering terbalik, anak belum memahami huruf kapital dan huruf kecil, serta anak masih terlihat belum mampu merangkai huruf menjadi sebuah kata.

Berdasarkan dari hasil observasi awal di TK Bina Mulya Kabupaten Lampung Selatan menunjukkan bahwa dari jumlah seluruh anak dikelas A yaitu 16 anak terlihat 9 anak masih rendah dalam mengenal huruf. Hal ini didukung oleh data tabel hasil praobservasi yang dilakukan oleh peneliti. Data hasil observasi dapat dilihat pada tabel 1. Berikut ini :

Tabel 1. Hasil Pra-Observasi Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia 4-5 Tahun di TK Bina Mulya Talang Jawa Tahun Ajaran 2017/2018

Indikator	Kategori	Jumlah anak	Persentase
1. Anak mampu menunjukkan simbol huruf pada objek dengan tepat	BSB (berkembang sangat baik)	2/16	12,50 %
2. Anak mampu mengurutkan huruf kapital dan kecil dengan tepat	BSH (berkembang sesuai harapan)	2/16	12,50 %
3. Anak mampu menyebutkan bunyi huruf dengan tepat	MB (mulai berkembang)	3/16	18,75%
4. Anak mampu menyebutkan huruf depan dari makna gambar pada kartu dengan tepat	BB (belum berkembang)	9/16	56,25%
5. Anak mampu mengelompokkan huruf awal berdasarkan gambar-gambar dengan tepat			
Jumlah		16	100%

Sumber : TK Bina Mulya, 2017

Hasil observasi di atas menunjukkan bahwa dari jumlah keseluruhan anak yang diobservasi pada kelompok usia 4-5 tahun sebagian besar belum menunjukkan perkembangan pada kemampuan mengenal huruf sebesar 56,25%. Perkembangan mengenal huruf anak dengan kategori mulai

berkembang terdapat 3 anak , berkembang sesuai harapan terdapat 2 anak, dan berkembang sangat baik terdapat 2 anak. Hal ini ditunjukkan oleh dimensi pada kemampuan mengenal huruf anak dalam memahami bentuk huruf, memahami bunyi huruf, dan memahami makna huruf.

Sebagai guru harus mampu memilih dan menggunakan strategi yang menarik, media, atau permainan yang dapat merangsang sehingga timbul keinginan anak untuk belajar mengenal huruf serta membaca tanpa ada paksaan dari sisi manapun. Penggunaan alat permainan edukatif dalam pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan sehingga timbul kebermanaknaan bagi anak. Melalui alat permainan edukatif anak tidak akan bosan dalam pembelajaran tersebut.

Ada banyak jenis alat permainan edukatif yang dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan mengenal huruf anak salah satunya adalah menggunakan kartu huruf bergambar atau bisa juga disebut dengan *flashcard*. Alat permainan edukatif tersebut termasuk dalam jenis media grafis atau media dua dimensi, yaitu yang mempunyai ukuran panjang dan lebar.

Kartu huruf bergambar diberikan kepada anak sebagai sebuah permainan untuk mengenal huruf dan kata. Kartu ini diberikan gambar-gambar menarik dan berada disekitar anak serta memiliki warna-warna yang cerah yang disukai oleh anak sehingga guru dapat mengajar anak dengan suasana gembira, bermain dan belajar dengan cara yang sederhana.

Berdasarkan observasi, pembelajaran yang dilakukan di TK Bina Mulya Lampung Selatan sudah menggunakan kartu huruf bergambar dengan tema yang disesuaikan oleh guru. jenis kartu huruf yang digunakan adalah yang umum dengan *jenis flashcard*, namun penggunaan *flashcard* dalam pembelajarannya hanya dilakukan pada saat tertentu saja dengan diselingi oleh alat pembelajaran edukatif lainnya. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa penggunaan kartu huruf bergambar (*flashcard*) dilakukan dua kali dalam seminggu atau dalam dua kali pada subtema yang diterapkan.

Berdasarkan uraian keseluruhan serta melihat permasalahan yang belum sesuai dengan perkembangan anak di TK Bina Mulya Lampung Selatan ini peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang hubungan penggunaan alat permainan edukatif kartu huruf bergambar dengan kemampuan mengenal huruf anak usia dini.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka sejumlah masalah yang dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Anak belum mampu menyebutkan lambang huruf dengan tepat
2. Anak belum mampu membedakan huruf yang satu dengan lainnya
3. Anak belum mampu menyusun huruf menjadi sebuah kata
4. Anak belum mampu mencocokkan gambar dengan kata
5. Kemampuan membaca awal anak belum berkembang sesuai harapan, terlihat ketika anak belum mampu menyebutkan bunyi seluruh huruf pada sebuah kata

6. Anak belum tepat saat menyebutkan huruf kapital dan huruf kecil
7. Kegiatan anak dalam bermain kartu huruf bergambar belum terlihat aktif dan inovatif

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas, maka peneliti membatasi pada penggunaan alat permainan edukatif kartu huruf bergambar dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak usia dini. Hal ini dimaksudkan agar masalah yang hendak diteliti lebih terfokus pada kemampuan mengenal huruf.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah penelitian ini adalah masih rendahnya kemampuan mengenal huruf pada anak usia 4-5 Tahun di TK Bina Mulya Kabupaten Lampung Selatan. Sehingga permasalahan peneliti ini adalah ingin mengetahui hal berikut :

“Apakah terdapat hubungan penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) Kartu Huruf Bergambar dengan kemampuan mengenal huruf anak usia dini ?”

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah yang telah dikemukakan diatas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) Kartu Huruf Bergambar dengan kemampuan mengenal huruf anak usia 4-5 tahun di TK Bina Mulya Kabupaten Lampung Selatan tahun ajaran 2017/2018.

F. Manfaat Penelitian

Hasil yang didapatkan dari penelitian ini dapat memberikan manfaat secara teoritis maupun secara praktis sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat menambah pengetahuan tentang kemampuan mengenal huruf anak usia 4-5 tahun di TK Bina Mulya Talang Jawa yang seharusnya menggunakan APE dalam kegiatan pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

1. Hasil penelitian ini diharapkan akan bermanfaat bagi guru dalam mengembangkan kemampuan mengenal huruf pada anak didik.
2. Memudahkan guru dalam menstimulasi perkembangan kognitif pada anak didik.
3. mengembangkan kreatifitas guru dalam memanfaatkan APE dalam proses pembelajaran.

b. Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan akan bermanfaat bagi sekolah dan memberikan wawasan bagi kepala sekolah untuk lebih menyediakan APE dalam kegiatan pembelajaran.

c. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian dapat dijadikan referensi untuk melakukan penelitian sejenis.

II. KAJIAN PUSTAKA

A. Teori Belajar dan Pembelajaran

Belajar merupakan sebuah proses dimana dari hal belum tahu kemudian menjadi tahu. Belajar akan berjalan apabila dilengkapi dengan pembelajaran. Adapun pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan dengan sengaja untuk menginisiasi, memfasilitasi, dan meningkatkan intensitas dan kualitas belajar pada peserta didik. Terdapat beberapa teori belajar yang harus dipahami oleh guru diantaranya yaitu teori belajar kognitif dan teori belajar konstruktivisme. Adapun penjelasan kedua teori tersebut sebagai berikut :

1. Teori Belajar Kognitif

Menurut teori belajar anak bermain merupakan salah satu cara anak untuk belajar, karena melalui bermainlah anak belajar tentang apa yang ingin mereka ketahui dan pada akhirnya mampu mengenal semua peristiwa yang terjadi disekitarnya. Piaget (Mayesty, 1990 : 42) mengatakan bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan serta kepuasan bagi diri seseorang. Robert Gagne (Suyanto, 2005: 89) memandang bahwa belajar merupakan proses memperoleh informasi, mengolah informasi, menyimpan informasi, serta mengingat kembali informasi yang

dikontrol oleh otak. Anak usia dini adalah pembelajar yang tanggap dan aktif sehingga untuk memberikan contoh kepada anak harus sesuai dengan tahapan usianya karena hal itu akan ditiru dan diingat anak hingga dewasa. Anak usia dini diwarnai keberhasilan dalam mempelajari berbagai hal.

Beberapa hal yang dapat diperhatikan dalam pembelajaran kognitif. Prinsip-prinsip piaget dalam pembelajaran dapat diterapkan dalam berbagai program yang menekankan pada pembelajaran melalui proses pencarian dan pengalaman nyata untuk menentukan sesuatu (inkuiri) dengan memanipulasi alat dan bahan atau media belajar, dan peranan guru adalah mempersiapkan lingkungan yang memungkinkan peserta didik dapat memperoleh pengalaman belajar yang diperlukannya.

Menurut Dale (Haenillah 2015 : 107) pengalaman dibangun dari tingkat kongkrit menuju ke tingkat abstrak. Kerucut pengalaman membentangkan pengalaman konkret sampai abstrak yang dilalui anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

1. Pengalaman langsung adalah pengalaman atau kegiatan tahap awal pembelajaran bagi anak usia dini.
2. Pengalaman tiruan, pengalaman ini diperoleh melalui kontak dengan benda-benda atau kejadian-kejadian tiruan.
3. Pengalaman dramatisasi, pengalaman ini diperoleh melalui bermain peran, main pura-pura, atau *role play*.
4. Demonstrasi/percontohan, pengalaman ini diperoleh melalui rangkaian kegiatan proses percobaan atau peragaan cara sesuatu.
5. Darmawisata (*field trip*), yaitu kegiatan yang membawa anak-anak untuk melihat atau menikmati objek diluar kelas dengan tujuan untuk memperkaya pengalaman anak.
6. Pameran, bertujuan untuk mempertunjukkan hasil pekerjaan anak-anak, perkembangan dan kemajuan kelas atau sekolah.
7. Televisi, suatu media untuk menyampaikan misi pendidikan kepada anak.
8. Gambar hidup, rangkaian gambar yang diproyeksikan ke layar dengan kecepatan teratur seperti mekanya sebuah naga.
9. Rekaman, kemasan suatu cerita atau narasi yang dapat diperdengarkan setiap saat.

10. Lambang visual, ilustrasi sebuah benda atau kejadian dalam bentuk dua dimensi.
11. Lambang kata, narasi yang dibentuk buku atau bahan bacaan.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan proses kognitif anak untuk mendapatkan informasi melalui proses yang aktif dan disesuaikan dengan usia dan tahap perkembangan anak, serta didukung dengan media pembelajaran dan peranan guru. Proses belajar anak didapat melalui pengalaman nyata dari yang konkrit ke abstrak.

2. Teori Belajar Konstruktivistik

Belajar merupakan persoalan yang kompleks karena melibatkan aktifitas fisik dan aktifitas mental. Pengetahuan diciptakan dan dibangun dari dalam diri anak melalui pengamatan, pengalaman, dan pemahaman yang diperolehnya. Semiawan (Sujiono, 2013: 60) berpendapat bahwa :

Pendekatan konstruktifisme bertolak dari suatu keyakinan bahwa belajar adalah membangun (*to construct*) pengetahuan sendiri, setelah dicernakan dan kemudian dipahami dalam diri individu, dan merupakan perbuatan dari dalam diri seseorang.

Menurut Dahar (Jufri, 2013:33) petunjuk tentang proses pembelajaran yang mengacu teori belajar konstruktivisme diantaranya sebagai berikut:

- (1) Menyajikan benda-benda nyata untuk digunakan para peserta didik
- (2) Mengajukan peserta didik untuk berfikir dengan caranya sendiri.

Selanjutnya Trianto (2010:75) menyatakan bahwa :

Para ahli konstruktivis beranggapan bahwa satu-satunya alat yang tersedia bagi seseorang untuk mengetahui sesuatu adalah inderanya. Seseorang berinteraksi dengan objek dan lingkungannya dengan melihat, mendengar, mencium, menjamah, dan merasakannya.

Hal ini menampakkan bahwa pengetahuan lebih menunjuk pada pengalaman seseorang akan dunia dari pada dunia itu sendiri.

Mengacu dari beberapa pendapat di atas, maka pada dasarnya teori belajar konstruktivistik menghendaki bahwa pengetahuan dibentuk sendiri oleh individu dan pengalaman mereka dalam memproses informasi dari belajar bermakna. Belajar bermakna tidak akan terwujud apabila anak hanya mendengarkan ceramah dari gurunya. Jadi, bila seorang guru memberikan keluasan bermain dan kesempatan pada anak dengan benda-benda yang ada disekitarnya.

Sejalan dengan pendapat di atas penerapan teori konstruktivisme dalam program kegiatan bermain pada anak usia dini haruslah memperhatikan hal-hal berikut :

- (1) Anak hendaknya memperoleh kesempatan luas dalam kegiatan pembelajaran guna mengembangkan potensinya
- (2) Pembelajaran anak usia dini hendaknya dikaitkan dengan tingkat perkembangan potensial daripada perkembangan aktualnya
- (3) Program kegiatan bermain lebih diarahkan pada penggunaan strategi
- (4) Anak diberi kesempatan yang luas untuk mengintegrasikan pengetahuan deklaratif yang telah dipelajari dengan pengetahuan prosedural untuk melakukan tugas-tugas dan memecahkan masalah
- (5) Proses belajar dan pembelajaran tidak sekedar bersifat transferal tetapi lebih merupakan ko-konstruksi

Berdasarkan uraian diatas tentang teori konstruktivisme dapat disimpulkan bahwa, belajar merupakan pengetahuan yang dibangun melalui pengalaman nyata peserta didik yang berasal dari proses interaksi dengan lingkungan sekitarnya dengan membangun pengetahuan dan perkembangan. Belajar anak didukung dengan penggunaan alat permainan edukatif sebagai benda nyata untuk membangun pengetahuannya.

B. Kemampuan Mengenal Huruf

1. Pengertian Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia Dini

Anak perlu mengetahui atau mengenal dan memahami huruf abjad untuk akhirnya menjadi pembaca dan penulis yang mandiri dan lancar. Darjowidjojo (2003: 300) mengungkapkan bahwa 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.

Belajar mengenal huruf menurut Ehri dan Mc. Cormick (Seefeldt dan Barbara, 2008: 330-331) merupakan komponen hakiki dari perkembangan baca tulis. Anak perlu mengetahui, mengenal, dan memahami huruf abjad untuk akhirnya menjadi sipembaca dan penulis yang mandiri dan lancar.

Anak-anak bisa mengenal dan menyebut huruf-huruf pada daftar abjad dalam belajar membaca memiliki kesulitan lebih sedikit dari anak yang tidak mengenal huruf.

Merujuk pada penjelasan di atas disimpulkan bahwa banyak anak berhasil dalam membaca atau menjadi sipembaca karna bermula dari mengenal huruf dengan baik dan tentu menggunakan pembelajaran yang menarik. Anak yang memiliki kesulitan membaca bisa dikatakan bahwa akan kurang memahami dan mengenal huruf abjad.

Kemampuan mengenal huruf merupakan salah satu bagian dari aspek kognitif (berfikir simbolik). Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Budaya No.137 tahun 2014 tentang Standar Pendidikan Anak usia dini, perkembangan kognitif pada berfikir logis meliputi empat hal yaitu : (1) Membilang banyak benda satu sampai sepuluh (2) Mengenal konsep bilangan (3) Mengenal lambang bilangan (4) Mengenal lambang huruf.

Pendapat tersebut dapat ditegaskan bahwa kemampuan mengenal huruf adalah kesanggupan anak dalam mengetahui dan memahami tanda-tanda aksara dalam tata tulis yang merupakan huruf abjad dalam melambangkan bunyi bahasa. Kemampuan mengenal huruf anak dapat dilihat saat anak mampu (1) menyebutkan simbol huruf (2) memahami huruf serta (3) memaknai huruf sehingga anak mampu menyebutkan huruf depan dari sebuah kata atau berdasarkan gambar.

2. Manfaat Mengenal Huruf Anak Usia Dini

Kemampuan membaca awal mengacu pada kecakapan (*ability*) yang harus dikuasai pembaca yang berada dalam tahap membaca awal.

Kecakapan yang dimaksud adalah penguasaan kode alfabetik, dimana pembaca hanya sebatas membaca huruf per huruf, menggabungkan fonem menjadi suku kata atau kata. Seefeldt dan Wasik (2008: 375) mengungkapkan bahwa belajar mengenal huruf adalah tonggak kurikulum Taman Kanak-kanak lewat penyingkapan berulang dan bermakna kepada peristiwa-peristiwa baca tulis, sehingga anak menjadi tahu akan huruf dan mengerti bahwa huruf-huruf membentuk sebuah kata.

Menurut Hariyanto (2009: 82) mengungkapkan bahwa dengan strategi pengenalan huruf sejak usia dini sangat bermanfaat bagi perkembangan bahasa anak, karena mampu mempersiapkan anak untuk dapat membaca dengan mudah.

Berdasarkan hal-hal tersebut dapat ditegaskan bahwa, anak-anak yang belajar mengenal huruf sejak usia dini dapat memberikan manfaat bagi anak-anak untuk mempersiapkan diri dalam belajar membaca dan menulis.

C. Alat Permainan Edukatif (APE)

1. Pengertian Alat Permainan Edukatif (APE)

Media pembelajaran pada anak usia dini lebih dikenal dengan istilah Alat Permainan Edukatif (APE). Pendidikan Anak Usia Dini identik dengan bermain sehingga untuk memberikan makna dalam sebuah permainan dibutuhkan sebuah media yang bernilai edukasi dan sangat

berperan didalamnya. Alat permainan edukatif (APE) merupakan salah satu media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran anak usia dini. Menurut Rolina (2012 : 5) alat permainan edukatif merupakan alat permainan yang berbeda dengan alat permainan lain, dan tentu saja bernilai edukatif.

Sebagaimana yang diungkapkan oleh Sudono (Rolina 2012 : 4) alat permainan edukatif adalah semua alat yang digunakan untuk memenuhi kebutuhan naluri bermainnya dan memiliki berbagai macam sifat seperti bongkar pasang, mengelompokkan, memadukan mencari padannya, merangkai, membentuk, menyempurnakan suatu desain atau menyusun sebuah bentuk yang utuh.

Sejalan dengan pemikiran di atas, Gagne (Haenilah 2015 : 101) mengungkapkan media pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) lebih dikenal dengan istilah Alat Permainan Edukatif (APE) merupakan berbagai jenis komponen dalam lingkungan anak didik yang dapat memotivasi anak didik untuk belajar.

Berdasarkan hal tersebut APE tidak dapat dipisahkan dari pembelajaran anak usia dini, karena peranannya begitu penting dalam memfasilitasi perkembangan berfikir anak. ketika anak tengah dalam berfikir konkrit dan simbolik, maka suatu objek hanya bisa dipelajari dan menjadi pengetahuan jika objek itu hadir secara nyata dapat dilihat, didengar, dipegang, dirasa, bahkan diendus. Objek tersebut lebih akrab disebut dengan istilah Alat Permainan Edukatif (APE).

Tedjasaputra (Rolina 2012: 7) berpendapat bahwa APE adalah permainan yang dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan dan mempunyai beberapa ciri, sebagai berikut :

- 1) Dapat digunakan dalam berbagai cara, maksudnya dapat dimainkan dengan bermacam-macam tujuan, manfaat dan menjadi bermacam-macam bentuk
- 2) Ditujukan untuk anak-anak usia prasekolah dan berfungsi mengembangkan berbagai aspek perkembangan serta motorik anak
- 3) Segi keamanan sangat diperhatikan baik dari bentuk maupun penggunaan cat
- 4) Membuat anak terlibat secara aktif
- 5) Sifatnya konstruktif

Alat Permainan Edukatif (APE) menjadi alat pembuka jendela perkembangan anak. Melalui APE anak dapat melakukan aktifitas belajar, sejurus dengan itu anak sedang melaksanakan proyek besarnya, yaitu membangun potensi kecerdasan, keterampilan motorik, kemampuan sosial, emosi dan kepribadiannya.

Menurut Haenillah (2015: 102) ketika anak menggunakan APE, berarti anak sedang belajar mengembangkan pengetahuannya mengenai suatu hal (*learning to know*), anak belajar untuk dapat melakukan sesuatu dengan konteksnya (*learning to do*), anak juga belajar untuk dapat menjadi dirinya sekaligus empati terhadap orang lain (*learning to be*) dan anak juga belajar untuk dapat hidup bersama orang lain (*learning to live together*).

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa alat permainan edukatif adalah alat yang dibuat secara khusus demi kepentingan pendidikan yang bernilai edukatif untuk mengoptimalkan potensi anak baik aspek perkembangan sesuai usia anak, melalui penggunaan APE

anak mengembangkan pengetahuannya dengan cara bermain yang bermakna dan menyenangkan.

2. Syarat-Syarat Pembuatan APE (Alat Permainan Edukatif)

Pendidikan anak usia dini menuntut guru dalam kreatifitasnya seperti membuat dan menggunakan APE. Membuat APE disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran, di samping itu dalam pembuatan APE harus memperhatikan beberapa hal berikut.

Menurut Hasnida (2015 : 172) syarat-syarat pembuatan APE adalah :

1) Syarat edukatif

- a. Pembuatan APE disesuaikan dengan memperhatikan program kegiatan pembelajaran (kurikulum yang berlaku)
- b. Pembuatan APE disesuaikan dengan didaktik metodik, artinya APE dapat membantu keberhasilan proses pembelajaran, mendorong aktivitas dan kreatifitas anak sesuai dengan perkembangan (tahap perkembangan anak)

2) Syarat teknis

- a. APE dirancang sesuai dengan tujuan, fungsi sarana (tidak menimbulkan kesalahan konsep)
- b. APE hendaknya multiguna, walaupun ditunjukkan untuk tujuan tertentu tidak menutup kemungkinan digunakan untuk tujuan pengembangan lain
- c. APE dibuat menggunakan bahan yang mudah didapat dilingkungan sekitar, dan murah
- d. Aman (tidak mengandung unsur yang dapat membahayakan anak, misalnya tajam, beracun, dll)
- e. APE hendaknya awet, kuat, dan tahan lama
- f. APE hendaknya mudah digunakan, menambah kesenangan anak untuk bereksperimen dan bereksplorasi
- g. APE hendaknya dapat digunakan secara individual, kelompok, dan klasikal

3) Syarat estetika

- a. Bentuk yang elastis (mudah dibawa anak)
- b. Keserasian ukuran (tidak terlalu besar atau tidak terlalu kecil)
- c. Warna (kombinasi warna serasi dan menarik)

Berdasarkan ulasan di atas dapat disimpulkan apabila kita ingin membuat sebuah APE hendaknya memperhatikan syarat-syarat edukatif agar tidak memberikan kekeliruan dan bahaya pada anak serta APE dapat difungsikan dengan baik dan mengoptimalkan keberhasilan program pembelajaran.

3. Fungsi Alat Permainan Edukatif (APE)

Adapun fungsi dari alat permainan edukatif dalam pembelajaran adalah sebagai berikut. Menurut Hasnida (2015: 173-174) alat permainan edukatif berfungsi sebagai berikut :

- 1) Alat untuk membantu dan mendukung proses pembelajaran anak TK agar lebih baik, menarik dan jelas
- 2) Mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak
- 3) Memberikan kesempatan pada anak TK memperoleh pengetahuan baru dan memperkaya pengalamannya dengan berbagai alat permainan
- 4) Memberikan kesempatan pada anak TK untuk mengenal lingkungan dan mengajarkan pada anak untuk mengetahui kekuatan dirinya.

Adapun fungsi lain APE menurut Tedjasaputra (2001) adalah sebagai berikut :

- 1) Menciptakan situasi bermain (belajar) yang menyenangkan bagi anak dalam proses pemberian perangsangan indikator kemampuan anak.
- 2) Menumbuhkan rasa percaya diri dan membentuk citra diri anak yang positif.
- 3) Memberikan stimulus dalam pembentukan perilaku dan pengembangan kemampuan dasar.
- 4) Memberikan kesempatan anak bersosialisasi, berkomunikasi dengan teman sebaya.

Dari penjelasan di atas dapat kita simpulkan bahwa fungsi dari APE memiliki beragam fungsi yang sangat bermanfaat bagi anak terutama dapat merangsang kemampuan anak dalam berbagai aspek perkembangan. Selain itu juga dapat mempermudah guru dalam melaksanakan proses pembelajaran.

4. Jenis-Jenis Alat Permainan Edukatif (APE)

Adapun jenis-jenis alat permainan edukatif yang dapat meningkatkan perkembangan anak adalah sebagai berikut. Menurut Haenillah (2015 : 103-106) Jenis APE dapat diuraikan sebagai berikut :

- a. APE yang bersifat sensori motorik adalah seluruh alat indera dan motorik anak. Sejumlah aktivitas yang dapat memfasilitasi anak untuk menggunakan APE yang bersifat sensori motorik seperti berikut ini;
 - 1) Meremas busa
 - 2) Menjepit benda-benda
 - 3) Bermain air
 - 4) Bermain pasir
 - 5) Meniup gelembung, dan lain-lain
- b. Alat Permainan Edukatif (APE) yang bersifat simbolik adalah sejumlah alat permainan yang dapat digunakan untuk mendukung kemampuan anak dalam memproyeksikan dirinya ke masa depan dan menciptakan kembali masalah. Penggunaan APE ini difasilitasi melalui bermain peran atau role play, pura-pura, make believe, fantasi, imajinasi, atau main drama.
- c. Alat Permainan Edukatif yang bersifat pembangunan adalah sejumlah alat permainan yang memfasilitasi anak untuk menunjukkan kemampuannya dalam menghadirkan pikirannya menjadi sebuah karya nyata. Ada dua jenis APE pembangunan ini yaitu bersifat cair (air, pasir, cat, tanah liat, playdough) dan terstruktur (balok, puzzles, lego).

Berdasarkan ulasan di atas dapat kita ketahui penggunaan APE merupakan kebutuhan bagi anak sesuai rentang usianya, beda usia akan membedakan jenis APE yang digunakan. Anak usia dini

membutuhkan kombinasi APE yang bersifat sensori motorik, simbolik, dan terutama pembangunan karena untuk meningkatkan kemampuannya dalam memahami bentuk dan simbol.

D. Kartu Huruf Bergambar

Kartu huruf adalah bentuk permainan dari suatu kegiatan untuk menerjemahkan pengalaman ke dalam symbol – symbol huruf yang dapat digunakan untuk berkomunikasi dan berpikir. Kartu huruf masuk ke dalam jenis APE pembangunan yang terstruktur, hal ini dikarenakan bentuknya berupa karya nyata dapat bersifat membangkitkan imajinasi anak serta dapat disesuaikan dengan kemampuan anak yang akan dikembangkan seperti mengenalkan huruf.

Hasan (2009: 65) mengungkapkan bahwa kartu huruf adalah penggunaan sejumlah kartu sebagai alat bantu untuk belajar membaca dengan cara melihat dan mengingat bentuk huruf dan gambar yang disertai tulisan dari makna gambar pada kartu.

Kartu Huruf sama halnya dengan *Flash Card* yang diperkenalkan oleh Doman, seorang dokter ahli bedah otak dari Philadelphia, Pennsylvania. *Flash card* termasuk media visual. Doman berpendapat bahwa *flash card* adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang dilengkapi huruf. Gambar yang ada pada *flash card* merupakan rangkaian pesan yang disajikan dengan keterangan setiap gambar yang dicantumkan pada bagian belakangnya (Aulia, 2011: 67).

Sejalan dengan pendapat di atas Mackey (Rofiud'din, 2003) mengatakan bahwa kartu huruf merupakan media yang mencakup beberapa aspek yakni visual dan motorik. Adapun fungsi dari kartu huruf dalam dunia pendidikan terutama di TK bersifat menyenangkan, anak tidak mudah bosan sesuai dengan kebutuhan anak, anak juga memasang, mengucapkan dan memainkan kartu huruf dengan bimbingan dan pengawasan guru dan orang tua (Rose dan Roe, 1990: 8).

Selanjutnya dengan melafalkan kartu huruf yang telah disusun akan melatih anak mengucapkan bunyi-bunyi bahasa (vokal, konsonan, dialog dan *cluster*) sesuai dengan daerah akulturasinya. Kartu huruf merupakan media dalam permainan menemukan kata. Anak diajak bermain dengan menyusun huruf-hurufnya sebuah kata yang berdasarkan teka-teki atau soal yang dibuat oleh guru, titik berat latihan menyusun huruf adalah keterampilan meneja suatu kata (Rose dan Roe, 1990: 8).

Berdasarkan pendapat di atas, alat permainan edukatif kartu huruf bergambar merupakan suatu alat yang berfungsi mengenalkan huruf pada pembelajaran yang menarik karena disertai dengan gambar-gambar yang dapat mempermudah anak saat memperoleh informasi. Kegiatan bermain kartu huruf terlihat pada aktivitas saat anak memasang, mengucapkan, memainkan, dan menyusun kartu huruf baik anak melakukan sendiri atau dengan bimbingan guru dan orangtua.

E. Manfaat dan Kelebihan Kartu Huruf

Hakikatnya manfaat serta kelebihan dari kartu huruf memiliki ikatan yang saling mendukung dan menguatkan. Maimunah (2009: 66) menyatakan bahwa beberapa manfaat yang dapat diambil dari permainan kartu huruf yaitu:

1) Dapat membaca dengan mudah

Permainan kartu huruf dapat membantu anak untuk mengenal huruf dengan mudah, sehingga membantu anak-anak dalam kemampuan membacanya.

2) Mengembangkan daya ingat otak kanan

Permainan kartu huruf dapat mengembangkan kemampuan otak kanan karena dapat melatih kecerdasan emosi, kreatif, dan intuitif.

3) Memperbanyak perbendaharaan kata

Permainan kartu huruf terdapat gambar dan tulisan dari makna gambar yang tertera pada kartu, sehingga dapat memperbanyak perbendaharaan kata yang dimiliki anak-anak.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat ditegaskan bahwa, manfaat dan kelebihan permainan kartu huruf dapat membantu anak untuk belajar mengenal huruf dengan mudah sehingga memperlancar kemampuan membaca anak. Permainan kartu huruf juga dapat menumbuhkan motivasi belajar anak secara aktif, penuh percaya diri, dan bersemangat.

F. Hubungan Antara Penggunaan Alat Permain Edukatif (APE) Kartu Huruf Dengan Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia 4-5 Tahun

Anak usia dini berada pada masa konkret, dimana panca indera sangat berperan pada masa pertumbuhan dan perkembangannya. Anak memahami bentuk dan bunyi lewat benda konkret. Hal tersebut sesuai prinsip dengan pembelajaran di PAUD bahwa anak dihadapkan dengan kekonkretan yang artinya anak mempelajari suatu hal secara nyata. Dengan demikian, pembelajaran di PAUD harus menggunakan sesuatu yang memungkinkan anak untuk belajar secara nyata. Prinsip tersebut membutuhkan sebuah alat sebagai sarana penunjang pembelajaran yang dilakukan guru kepada anak sehingga pesan/informasi yang disampaikan dapat diterima dengan baik.

Salah satu prinsip pembelajaran di PAUD adalah bermain. Bermain merupakan hal yang menyenangkan bagi anak. Salah satu cara menyelenggarakan pembelajaran yang menyenangkan adalah dengan hadirnya sebuah media pembelajaran yaitu alat permainan edukatif. Alat permainan edukatif sangat beragam macamnya salah satunya yaitu kartu huruf bergambar.

Piaget (Sudono, 2010: 3) mengemukakan bahwa pada tahap praoperasional panca indera anak berperan sangat besar. Anak memahami berbagai hal melalui benda konkret. Dengan demikian menggunakan benda-benda konkret anak mendapatkan masukan untuk diproses bersama pengetahuannya (asimilasi, akomodasi, dan konservasi).

Proses belajar terdiri dari tiga tahapan, yakni asimilasi, akomodasi, equalibrasi. Asimilasi adalah proses penyatuan informasi baru ke struktur kognitif yang ada pada anak. Akomodasi adalah proses penyusunan struktur kognitif ke dalam situasi yang baru. Adapun equalibrasi adalah penyesuaian antara keduanya menurut Piaget (Isjoni, 2011: 77). Hal tersebut akan berjalan baik dengan adanya penengah yaitu guru yang akan memberikan pencerahan agar informasi yang diperoleh dapat dimengerti anak dengan baik.

Menggunakan kartu huruf bergambar akan mempermudah anak untuk mengetahui serta memahami konsep bentuk huruf, bunyi huruf, dan makna huruf. Rentang usia 4-5 tahun anak dalam tahap berfikir simbolik, oleh sebab itu untuk mengenal suatu hal perlu adanya benda konkret yang dapat menunjang pengetahuannya terutama pada kemampuan mengenal huruf.

Darjowidjojo (2003: 300) mengungkapkan bahwa 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.

Menggunakan alat permainan edukatif kartu huruf bergambar dalam kegiatan pembelajaran, anak dapat memahami bentuk-bentuk dan bunyi serta memaknai huruf itu sendiri secara otomatis melalui pengalaman langsung menggunakan benda-benda konkret yang dipelajari anak. Berinteraksi secara langsung dalam pembelajaran antara guru dan anak menggunakan APE kartu huruf bergambar anak dapat memahami bentuk

huruf, bunyi huruf serta memaknai huruf sesuai konsep yang ada dengan baik.

G. Penelitian Terdahulu yang Relevan

1. Penelitian Trisniwati (2014) di Yogyakarta tentang Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Metode Permainan Kartu Huruf. Hasil penelitian awal pada kemampuan anak dalam mengenal huruf baru mencapai 48% dengan kriteria kurang. Hasil persentase pencapaian yang diperoleh pada tahap awal belum dapat mencapai persentase sebesar 80% dengan kriteria baik, sehingga penelitian dilanjutkan. Hasil penelitian pada tahap kedua berhasil mencapai kriteria baik dengan peningkatan mencapai 86%. Berdasarkan peningkatan pencapaian kemampuan anak-anak dalam mengenal huruf, anak-anak berhasil mencapai kriteria baik sampai 86%. Kondisi anak-anak saat belajar mengenal huruf melalui permainan kartu huruf terlihat senang dan meningkat.
2. Penelitian Ulah (2013) di Sidoarjo tentang Pengaruh Penggunaa Media Flash Card Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf. Hasil dari perhitungan antara sebelum diberikan media flash card dan sesudah diberikan media *flash card* dapat diketahui $t = 17,4$ setelah dibandingkan dengan nilai t tabel dengan taraf signifikansi 0,05 derajat kebebasan ($d.b$) = 22 maka diketahui t tabel sebesar 2,07. Karena hasil uji t lebih besar dari harga t tabel, maka hipotesis yang menyatakan bahwa ada pengaruh penggunaan media *flash card* terhadap kemampuan mengenal huruf pada anak kelompok A RA Roudlotul

Islamiyah Sidoarjo, menunjukkan ada pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan mengenal huruf pada anak.

3. Penelitian Arifah (2014) di Gresik tentang Pengaruh Penerapan Media Kartu Huruf Warna-Warni Terhadap Kemampuan Membaca Awal anak. Hasil penelitian menunjukkan ada perbedaan antara pre-test sebanyak 167 dan post-test sebanyak 197 t hitung $< t$ tabel ($0 < 0,40$). Hal itu menunjukkan ada perubahan pada kemampuan membaca awal anak sebelum dan sesudah sebesar 18%.
4. Penelitian Nurhidayah (2014) di Sumberkarang tentang Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Metode Demonstrasi Dengan Media Kartu Huruf. Hasil penelitian menunjukkan kemampuan mengenal huruf anak pada awal sebesar 60%, sehingga hasil penelitian belum memenuhi standar kriteria yaitu $\geq 76\%$. Oleh karena itu penelitian ini meningkat pada kemampuan mengenal huruf anak menjadi 90% . Berdasarkan data setelah perlakuan maka penelitian ini berhasil sesuai dengan kriteria yang diharapkan dan dapat disimpulkan melalui metode demonstrasi dengan media kartu huruf dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak.
5. Penelitian Rahmawati (2013) di Mojokerto tentang Pengaruh Penggunaan Media *FlashCard*(kartu gambar) dalam Meningkatkan Membaca Anak PraSekolah. Hasil penelitian di uji menggunakan Wilcoxon didapati signifikansi sebesar 0,000 maka $p < \alpha$ (0,05), $Z = -4,304$. Hal itu menunjukkan ada pengaruh sangat kuat pada pemberian

terapi bermain Flash Card (Kartu Gambar) terhadap kemampuan membaca awal anak.

Adapun perbedaan dari penelitian yang dilakukan oleh ke lima penelitian yang relevan di atas yaitu terdapat pada jenis penelitian oleh penelitian yang dilakukan sebelumnya yaitu penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian *Pre Experimental Design* dengan model *One Group Pre-Test Post-Test Design* dan penelitian kuantitatif uji Z Wilcoxon. Perbedaan pada variabel Y yaitu kemampuan membaca awal anak usia dini namun masih sama tahapannya pada penelitian peneliti karena kemampuan membaca awal bagian dari mengenal huruf. Terdapat perbedaan pada analisis data dari setiap penelitian yang dilakukan yaitu analisis persentase, ada kesamaan dengan menggunakan uji statistik nonparametrik. Serta terdapat perbedaan tempat dan subjek penelitian yang dilakukan. Selanjutnya dari kelima penelitian yang relevan diatas ada yang memiliki kesamaan pada variabel X yaitu penggunaan alat permainan edukatif kartu huruf yang akan dilakukan sebagai penunjang bagi variabel Y, namun ada sedikit perbedaan pada variabel dalam permainan kartu hurufnya.

H. Kerangka Pikir

Pendidikan anak usia dini merupakan usaha sadar dan terencana dalam membangun anak menjadi pribadi yang berpotensi agar anak dapat melanjutkan masa depan dengan baik. Anak usia dini adalah sosok

individu yang sedang menjalani proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat bagi kehidupan selanjutnya. Ada enam aspek yang perlu dikembangkan dalam pendidikan anak usia dini, salah satunya yaitu aspek kognitif. Kemampuan mengenal huruf merupakan bagian yang dikembangkan dari aspek kognitif (berfikir simbolik). Menenal huruf merupakan proses anak dalam menyerap informasi melalui simbol-simbol yang dilihat dan suara-suara yang didengar oleh anak.

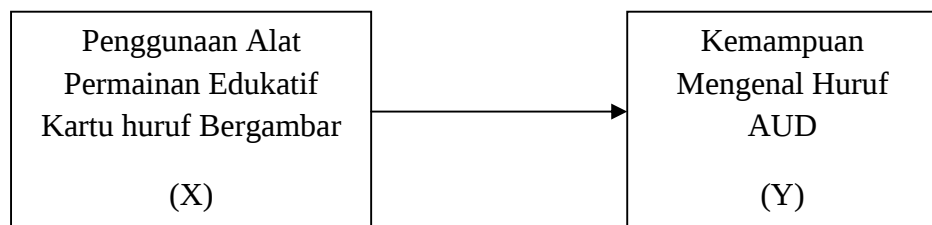
Kegiatan pembelajaran pada aspek kognitif berpusat pada anak, dengan melibatkan anak secara langsung sehingga menjadikan anak aktif didalamnya. Mengenalkan lambang huruf pada anak dibutuhkan alat permainan edukatif sebagai media yang akan memberikan pengalaman belajar. Anak usia dini memperoleh pengalaman belajar melalui aktifitas bermain dengan benda konkrit serta melakukan percobaan dengan objek nyata yang ada disekitarnya. Penggunaan alat permainan edukatif diharapkan akan meningkatkan aktivitas bermain anak. Penggunaan alat permainan edukatif secara aktif dilihat saat anak menemukan, menentukan, memilih, mendeskripsikan, menggunakan, dan merapikan kembali APE setelah selesai digunakan.

Alat Permainan Edukatif (APE) merupakan bagian dari media pembelajaran yang dapat memotivasi anak didik untuk belajar. APE didefinisikan sebagai objek nyata dalam kegiatan bermain dan belajar, sehingga anak lebih mudah memahami konsep dengan memainkan benda-benda konkrit dalam kegiatan belajar. Alat permainan edukatif juga dapat

mengembangkan berbagai aspek perkembangan seperti aspek bahasa, motorik, sosial emosional, seni, moral agama, dan khususnya pada aspek kognitif. Perkembangan kognitif anak usia dini dimulai dari pengalaman konkret menuju ke abstrak, sehingga dalam perkembangan berfikirnya anak usia dini membutuhkan benda-benda konkret sebagai penunjang serta mempermudah guru dalam melaksanakan pembelajaran.

Berdasarkan hal tersebut kartu huruf dikatakan sebagai APE dalam mengembangkan potensi anak dalam mengenal huruf. Kartu huruf memiliki peranannya dalam menunjukkan simbol berserta gambar yang akan mempermudah anak dalam memahami bentuk huruf, bunyi huruf, dan memaknai huruf itu sendiri.

Berdasarkan uraian di atas maka kerangka pikir dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar 1. Kerangka Pikir Penelitian

I. Hipotesis

Berdasarkan kajian teori dan kerangka pikir di atas diajukan hipotesis sebagai berikut :

“ Terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan alat permainan edukatif kartu huruf bergambar dengan kemampuan mengenal huruf anak usia 4-5 tahun di TK Bina Mulya Lampung Selatan”.

III. METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Penelitian korelasional yaitu penelitian yang bertujuan untuk mengetahui hubungan suatu variabel dengan variabel lainnya (Syaodih, 2007: 56). Menurut Sugiono (2012: 2) metode penelitian merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Penelitian ini metode penyelesaian masalah yang digunakan adalah metode kuantitatif non eksperimen.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di TK Bina Mulya Kabupaten Lampung Selatan pada tahun ajaran 2017/2018.

C. Variabel Penelitian

Penelitian ini terdapat dua jenis variabel, yaitu variabel bebas (X) kartu huruf bergambar dan variabel terikat (Y) kemampuan mengenal huruf

1. Variabel Bebas : Kartu huruf bergambar (X)

a. Definisi Konseptual

Kartu huruf merupakan media dalam permainan menemukan kata. Anak diajak bermain dengan menyusun huruf-huruf nya sebuah kata yang berdasarkan teka-teki atau soal yang dibuat oleh guru, titik berat latihan menyusun huruf adalah keterampilan mengeja

suatu kata. Adapun fungsi dari kartu huruf dalam dunia pendidikan terutama di TK bersifat menyenangkan, anak tidak mudah bosan sesuai dengan kebutuhan anak, anak juga memasang, mengucapkan, dan memainkan kartu huruf dengan bimbingan dan pengawasan guru dan orang tua (Rose dan Roe,1990: 8).

b. Definisi Operasional

Berdasarkan definisi konseptual diatas, kartu huruf adalah suatu permainan anak dalam mengenal huruf dan menemukan kata dengan kegiatan memasang, mengucapkan, memainkan, dan menyusun kartu huruf. Maka diturunkan ke dalam dimensi, yaitu:

1. Aktifitas anak memasang huruf pada kartu huruf bergambar
2. Aktifitas anak mengucapkan huruf pada kartu huruf bergambar
3. Aktifitas anak memainkan kartu huruf bergambar
4. Aktifitas anak menyusun kartu huruf bergambar

2. Variabel Terikat : Kemampuan Mengenal Huruf (Y)

a. Definisi Konseptual

Darjowidjojo (2003: 300) mengungkapkan bahwa 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.

b. Definisi Oprasional

Adapun definisi oprasional dari kemampuan mengenal huruf adalah kemampuan anak dalam mengenal huruf-huruf baik dari

bentuk huruf, bunyi huruf, dan makna dari huruf itu sendiri. Maka selanjutnya diturunkan ke dalam dimensi berikut ini :

1. Memahami bentuk huruf
2. Memahami bunyi huruf
3. Memahami makna huruf

D. Populasi

Populasi merupakan keseluruhan subjek yang diteliti. Populasi yang diambil dalam penelitian ini adalah seluruh anak di TK Bina Mulya Kabupaten Lampung Selatan sebanyak 16 anak yang terdiri dari kelompok usia 4-5 tahun.

E. Teknik Pengumpulan Data

Beberapa teknik yang digunakan dalam penelitian ini antara lain:

1. Observasi

Observasi yaitu melakukan pengamatan secara langsung ke objek penelitian untuk melihat dari dekat kegiatan yang dilakukan (Sudaryono 2017: 216). Penelitian ini menggunakan observasi nonpartisipan, dimana peneliti tidak terlibat dengan kegiatan sehari-hari yang sedang diamati atau yang digunakan sebagai sumber data penelitian hanya sebagai pengamat saja (Sugiyono, 2011: 145).

2. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan menghimpun dan menganalisis dokumen-dokumen, baik dokumen tertulis, gambar, maupun elektronik (Syaodih, 2007: 221). Penelitian ini

dokumentasi digunakan sebagai alat pengumpul data berupa data-data yang bersifat dokumen berupa data tertulis dan gambar gambar (data perkembangan anak, foto-foto kegiatan, jumlah siswa, dan gambaran lokasi penelitian).

F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat ukur dalam penelitian. Menurut Sugiono (2011: 148) instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam atau sosial yang diamati. Secara spesifik semua fenomena ini disebut variabel penelitian. Instrumen penelitian yang peneliti buat berupa indikator-indikator yang diturunkan berdasarkan variabel-variabel penelitian. Skala pengukuran pada instrumen penelitian ini menggunakan skala yaitu skala *likert*. Adapun kisi-kisi instrumennya yaitu sebagai berikut :

Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Penilaian Kartu Huruf Bergambar

Variabel	Dimensi	Indikator
Kartu Huruf Bergambar	1. Memasangkan	a. Anak memasang huruf kapital dengan huruf kecil pada beberapa subjek huruf dengan benar b. Anak mengelompokkan gambar berdasarkan huruf awal
	2. Mengucapkan	a. Anak menyebutkan huruf pada kartu b. Anak menyebutkan gambar pada kartu
	3. Memainkan	a. Anak aktif bermain dan memperhatikan dalam kegiatan bermain kartu huruf bergambar b. Anak terlihat antusias ketika bermain kartu huruf bergambar
	4. Menyusun	a. Anak menyusun huruf-huruf menjadi sebuah kata

Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen Kemampuan Mengenal Huruf

Variabel	Dimensi	Indikator
Kemampuan Mengenal Huruf	1. Memahami bentuk huruf	a. Anak mampu menunjukkan simbol huruf pada objek dengan tepat
		b. Anak mampu membedakan bentuk huruf yang satu dengan lainnya
	2. Memahami bunyi huruf	a. Anak mampu menyebutkan bunyi huruf dengan tepat
	3. Memahami makna huruf	a. Anak mampu menyebutkan huruf depan dari makna gambar pada kartu dengan tepat
		b. Anak mampu mengelompokkan huruf awal berdasarkan gambar dengan tepat

G. Uji Instrumen

Uji instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji validitas dan uji realibilitas.

1. Uji Validitas

Menurut Sugiyono (2012: 77) instrumen valid berarti “instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang hendak diukur”. Pada penelitian ini peneliti menggunakan uji *construct validity* dengan menggunakan rumus korelasi *Product Moment*.

Menurut Siregar (2013: 47) secara teknis pengujian tersebut dengan dibantu menggunakan kuisisioner. Penelitian ini dibuat menggunakan instrumen atau matrik untuk pengembangan instrumen. Instrumen tersebut terdapat variabel yang akan diteliti dan indikator sebagai tolak ukur. Adapun rumus korelasi *product moment* yang digunakan adalah sebagai berikut :

$$r_{xy} = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N\sum X^2 - (\sum X)^2\}\{N\sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Gambar 1. Rumus *Product Moment*

Keterangan

r_{xy} : Koefisien validitas

N : Banyaknya subjek

X : Nilai dari instrumen variabel X

Y : Nilai dari instrumen variabel Y

2. Reliabilitas

Reliabilitas adalah suatu pengukuran yang menunjukkan bahwa alat ukur yang digunakan dalam penelitian mempunyai keandalan sebagai alat ukur, diantaranya diukur melalui konsistensi hasil pengukuran yang telah

divalidasi oleh ahlinya. Menurut Sugiyono (2012: 173) instrumen yang reliabel ialah apabila digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama. Reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan rumus *Alpha Croanbach*. Metode ini digunakan untuk menghitung reliabilitas suatu tes yang yang tidak mempunyai pilihan benar atau salah, iya atau tidak, melainkan digunakan untuk menghitung reliabilitas sikap atau perilaku. Adapun rumusnya yaitu sebagai berikut:

1. Menentukan nilai varians butir pertanyaan

$$s_i^2 = \sum s_i^2 - \left(\frac{\sum s_i}{n}\right)^2$$

2. Menentukan nilai varians total

$$s_i^2 = \frac{\left[\sum s_i^2 - \left(\frac{\sum s_i}{n}\right)^2\right]}{n}$$

3. Menentukan reliabilitas instrumen

$$r_{ii} = \left[\frac{k}{k-1}\right] \left[1 - \frac{\sum s_i^2}{s_i^2}\right]$$

Gambar 2. Rumus *Alpha Croanbach*
Sumber: Siregar (2013: 58)

Keterangan

- n : Jumlah sampel
 x_i : Jawaban responden
 r_{ii} : Reabilitas Instrumen
k : jumlah butir pertanyaan
 $\sum s_i^2$: Jumlah varian butir
 $\sum x$: Total jawaban responden untuk setiap butir pertanyaan
 s_i^2 : Varians total

Instrumen penelitian dikatakan reliabel, karena nilai (r_{ii}) > 0,6 (r kritis)

H. Teknik Analisis Data

Proses analisis data merupakan salah satu usaha untuk memutuskan jawaban dan pertanyaan dari perihal perumusan-perumusan dan pelajaran yang kita peroleh dari objek penelitian. Tujuan dari analisis ini adalah untuk mencari kebenaran dari data-data yang telah diperoleh, sehingga dari sini bisa ditarik kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan. Dalam penelitian yang menggunakan lembar observasi, diperlukan rumus rubrik untuk menghitung jumlah nilai yang didapat oleh anak karena untuk menyajikan data. Pada penelitian korelasi ini membutuhkan angka, dimana dalam rumus rubrik mempunyai empat interval prestasi atau kriteria tingkat kemampuan anak. Penilaian yang di berikan kepada anak untuk variabel X jika anak Sangat Aktif (SA) diberi nilai 4, Aktif (A) diberi nilai 3, Cukup Aktif (CA) diberi nilai 2, dan Kurang Aktif (KA) diberi nilai 1. Untuk menyajikan data atau nilai yang diperoleh anak maka digunakan rumus berikut :

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

Untuk menyajikan data yang diperoleh secara singkat maka perlu menentukan interval, rumus interval (Hadi, 2006 : 178) berikut :

$$i = \frac{(NT - NR)}{K}$$

Gambar 3. Rumus Interval

Keterangan :

i : interval

NT : Nilai Tertinggi

NR : Nilai Terendah

K : Kategori

I. Analisis Uji Hipotesis

Dalam penelitian ini teknik analisis data yang digunakan untuk menguji asosiatif (hubungan). Hipotesis asosiatif adalah suatu pernyataan yang menunjukkan dugaan tentang hubungan antara dua variabel atau lebih (Sugiyono 2011 : 89). Penelitian ini peneliti menggunakan pengujian statistik non parametrik dari *Mann-Whitney* dengan sampel besar menggunakan uji Z yaitu untuk menguji dua kelompok independen atau saling bebas yang ditarik dari suatu populasi lebih dari 20 ($n > 20$) (Siregar, 2013: 394). Pengujian ini peneliti menggunakan jumlah populasi sebesar 32 responden untuk dua variabel yang akan dihitung, kemudian dibagi 16 responden pada variabel X (penggunaan kartu huruf bergambar) dan 16 responden pada variabel Y (kemampuan mengenal huruf). Uji Z ini termasuk dalam kelompok statistik nonparametrik, sama halnya dengan uji U yang menggunakan sampel kecil, bedanya hanya kemudian dicari nilai Z_{hitung} yang akan menyimpulkan dari hasil yang telah diperhitungkan. Pengujian hipotesis dapat dilakukan dengan menggunakan dua sisi, dan bentuk data data yang dianalisis bukan skor asli atau data mentahnya melainkan menggunakan data ranking.

Adapun Rumus untuk menghitung mann whiteneey untuk sampel besar adalah sebagai berikut :

$$Z_{hitung} = \frac{U - E(U)}{\sqrt{Var(U)}}$$

Gambar 4. Rumus Z Mann-whiteneey

Dimana untuk mencari nilai Z_{hitung} terlebih dahulu menghitung nilai-nilai berikut ini :

a. Nilai U

nilai U hitung yang diperoleh adalah nilai U hitung yang terkecil di antara U_1 dan U_2 .

Rumus :

$$U_1 = n_1 n_2 + \frac{n_1(n_1 + 1)}{2} - R_1$$

Ekuivale dengan

$$U_1 = n_1 n_2 + \frac{n_1(n_1 + 1)}{2} - R_1$$

Gambar 5. Rumus U hitung

Sumber : (Susetyo, 2010: 236)

Keterangan :

R1: Jumlah ranking dengan ukuran sampel n_1

R2: Jumlah ranking dengan ukuran sampel n_2

U dipilih yang terkecil dari hasil perhitungan pada masing-masing kelompok 1 dan 2.

Taraf nyata atau taraf signifikansi yang digunakan adalah $\alpha = 0,05$. Bila dua sisi maka, $Z_{hitung} = 1 - 0.05/2 = 0,975$.

Nilai pada tabel distribusi normal = 1,96 (Siregar, 2013: 398)

Kriteria penolakan H_0 untuk 2 sisi jika U hitung $\neq$ U tabel yang dibandingkan dengan taraf nyata yang ditentukan.

a. Nilai $E(U)$

$$E(U) = \frac{n_1 \cdot n_2}{2}$$

b. Nilai $Var(U)$

$$Var(U) = \frac{n_1 n_2 (n_1 + n_2 + 1)}{12}$$

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan dari penggunaan APE kartu huruf bergambar dan kemampuan mengenal huruf anak usia dini. Adanya hubungan tersebut menunjukkan bahwa semakin aktif anak dalam menggunakan kartu huruf bergambar pada pembelajaran maka akan semakin meningkat pula kemampuan mengenal huruf anak. Kartu huruf bergambar memberikan pengalaman kepada anak untuk dapat mempermudah berfikir secara konkrit dan simbolik sehingga membantu anak dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf.

B. Saran

Berdasarkan hasil kesimpulan dari penelitian yang sudah dilakukan, maka peneliti mengemukakan saran sebagai berikut :

1. Kepada Guru

Diharapkan guru lebih inovatif dalam penggunaan alat permainan edukatif dalam kegiatan pembelajaran anak usia dini. Penggunaan APE kartu huruf bergambar yang beragam jenisnya agar menambah minat dan menjadi motivasi belajar anak dalam kemampuan mengenal huruf.

2. Kepada Kepala Sekolah

Penelitian ini diharapkan memberikan wawasan bagi kepala sekolah untuk lebih menyediakan APE dan sumber belajar lainnya untuk kegiatan pembelajaran.

3. Kepada Peneliti Lain

Bagi peneliti lain diharapkan dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai referensi untuk melakukan penelitian yang lebih baik dan kreatif lagi dalam menggunakan alat permainan edukatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifah, Nurul. 2014. *Pengaruh Penerapan Media Kartu Huruf Warna-Warni Terhadap Kemampuan Membaca Awal Anak Kelompok B di TK Islam Hubbul Wathon Kedunganyar Wringinanom Gresik*. PAUD Teratai. Volume 3.<http://ejournal.unesa.ac.id>. Diunduh tanggal 8 januari 2018
- Aulia. 2011. *Mengajarkan Balita Anda Membaca*. Intan Media : Magelang.
- Eka, Rita I. 2005. *Mengenal Permasalahan Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta
- Dardjowidjojo, S. 2003. *Pengantar Pemahaman Bahasa Manusia*. Yayasan Obor Indonesia : Jakarta
- Desmita. 2005. *Psikologo Perkembangan*. PT Remaja Rosdakarya: Bandung
- Hadi, Sutrisno. 2006. *Metodelogi Penelitian*. Andi Offset: Yogyakarta
- Haenillah, Een Y. 2015. *Kurikulum dan Pembelajaran PAUD*. Media Akademi: Yogyakarta
- Hariyanto, Agus. 2009. *Membuat Anak Anda Cepat Pintar Membaca*. Yogyakarta: Diva Press.
- Hasnida. 2015. *Media Pembelajaran Kreatif: Mendukung Pembelajaran Pada Anak Usia Dini*. PT.Luxima Metro Media: Jakarta
- Isjoni. 2011. *Model Pembelajaran Anak Usia Dini*. Alfabeta: Bandung
- Jufri, Wahab.2013. *Belajar dan Pembelajaran Sains*. Pustaka Reka Cipta: Bandung
- Maimunah, Hasan. 2009. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Diva Press : Jogjakarta

- Mayesty, Mary. 1990. *Creative Activities For Young Children 4th ed: Play, Development, And Creativity*. Delmar Publishers Inc : New york
- Morisson, George S. 2012. *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini(PAUD).(Tejemahan fundamentals of early childhood education,5th edition)*. PT Indeks: Jakarta
- NAEYC. 1992. *Practice In early Chilhood Programs, Derving Children From Birth Age 8*. Editor Sue Bredekamp, NAEYC
- Nurhidayah, Tutik. 2014. *Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Metode Demonstrasi Dengan Media Kartu Huruf Pada Anak Kelompok A*. Jurnal PAUD Teratai. Vol.3, No.3. Tersedia Online file:///jurnalmahasiswa.unesa.ac.id. Diakses 8 januari 2018.
- Rahmawati, Ima.2013. *Pengaruh Penggunaan Media Flash Card (Kartu Gambar) dalam Meningkatkan Membaca Anak PraSekolah*.Jurnal Penelitian Kesehatan. Vol.8, No.2. Tersedia Online ejournal.stikes-ppni.ac.id. Diakses 8 maret 2018.
- Rofiuddin. 2003. *Fungsi sastra anak dalam pembelajaran membaca*. Malang.
- Rolina, Nelva. 2012. *Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini*. Ombak: Yogyakarta
- Rose dan Roe. 1990. *Sayang Belajar Membaca Yuk*. Individu Media Kreasi : Solo
- Siregar, Syofian.2013. *Metodelogi Penelitian Kuantitatif*. Kencana: Jakarta
- Sugiyono. 2010. *Metodelogi Penelitian Pendidikan*. Alfabeta: Bandung
- , 2011. *Statistika Untuk Penelitian*. Alfabeta: Bandung
- , 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Alfabeta: Bandung
- Sujiono, Yuliani Nuraini. 2013. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. PT.Indeks: Jakarta
- Sudaryono. 2017. *Metodelogi Penelitian*. PT Raja Grafindo Persada: Jakarta

- Susetyo, Budi. 2010. *Statistika Untuk Analisis Data Penelitian*. PT Refika Aditama: Bandung
- Sudono, Anggani. 2010. *Sumber Belajar dan Alat Permainan (Untuk Anak Usia Dini)*. PT Grasindo: Jakarta
- Syaodih, Nana. 2007. *Metode Penelitian Pendidikan*. Remaja Rosdakarya: Bandung
- Suyanto, Slamet. 2005. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Kampus Karangmalang: Jakarta
- Seefeldt, Carol., & Barbara A Wasik. 2006. *Pendidikan Anak Usia Dini*. (Alih bahasa: Pius Nasar). Indeks : Jakarta
- Tedjasaputra, Mayke S. 2001. *Bermain, Maianan, dan Permainan*. PT Gramedia Widiasarana Indonesia: Jakarta
- Trisniwati. 2014. *Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Metode Permainan Kartu Huruf Pada Kelompok B1 TK ABA Ketanggungan Wirobrajan Yogyakarta*. Jurnal Jppaudsddd140569. Tersedia Online <http://eprints.uny.ac.id>. Diakses tanggal 17 desember 2017
- Ulah, Miftachul. 2013. *Pengaruh Penggunaan Media Flash Card Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Kelompok A RA Roudothul Islamiyah Sidoarjo*. Jurnal PAUD Teratai. Vol.2, No.1. Tersedia Online <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPAUD/article/view/1472>. Diakses 8 januari 2018
- Wood, Junice dan Mclemore Bronwyn. 2001. *Critical Components in Early Literacy - Knowledge of the Letters of the Alphabet and Phonics Instruction*. The Florida Reading Quarterly. Vol. 38, No. 2. www.unf.edu. Diakses 17 Desember 2017
- Winataputra, Udin S. 2012. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Universitas Terbuka: Tangerang Selatan