

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

Nomi Ana^{*1}, Sri wahyuni², dan Riza Oktarina³

^{1,2,3}Universitas Bina Bangsa Getsempena

Abstrak

Kemampuan bahasa anak kelompok B TK Al-Washliyah khususnya kemampuan mengenal huruf belum berkembang secara optimal dibandingkan dengan kemampuan-kemampuan lainnya, seperti kemampuan fisik, motorik, kognitif, dan sosial-emosional. Oleh karenanya digunakan permainan wayang kartu huruf abjad. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektifitas permainan wayang kartu huruf abjad dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia 5-6 tahun di TK Al-Washliyah. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *pra eksperimen*. Sampel penelitian ini adalah anak kelompok B dengan jumlah 14 orang. Pengumpulan data dilakukan melalui tes yang dinilai melalui lembar observasi. Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data ini adalah lembar observasi. Data dianalisis menggunakan uji statistika (uji-t). Hasil Penelitian menunjukkan sebelum permainan wayang kartu huruf sebanyak 14,29% anak belum berkembang kemampuan mengenal huruf abjad, sebanyak 42,85% anak mulai berkembang, dan sebanyak 42,85% anak berkembang sesuai harapan. Setelah penerapan permainan wayang kartu huruf sebanyak 57,15% berkembang sangat baik kemampuan mengenal huruf abjad, sebanyak 35,71% anak berkembang sesuai harapan, 7,14% anak mulai berkembang dan tidak ada lagi anak yang belum berkembang. Hasil ini diperkuat oleh hasil pengujian hipotesis yaitu nilai t-hitung 17,92 sedangkan nilai t-tabel adalah 1,77 sehingga nilai t-hitung > harga t-tabel ($17,92 > 1,77$) pada taraf signifikansi 5%. Dapat disimpulkan permainan wayang kartu huruf efektif dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf abjad pada anak usia 5-6 tahun di TK Al-Washliyah Banda Aceh.

Kata Kunci: Wayang kartu huruf abjad, huruf abjad

Abstract

The language skills of group B children in Al-Washliyah Kindergarten, especially the ability to recognize letters, have not developed optimally compared to other abilities, such as physical, motor, cognitive, and social-emotional abilities. Therefore, the alphabet letter card puppet game is used. This study aims to determine the effectiveness of the alphabet letter card puppet game in improving the ability to recognize letters in children aged 5-6 years in Al-Washliyah Kindergarten. This study uses a quantitative approach with a pre-experimental design. The sample of this study was the children of group B with a total of 14 people. Data collection was carried out through tests which

*correspondence Address
E-mail: nomiana07@gmail.com

were assessed through observation sheets. The instrument used in this data collection is the observation sheet. Data were analyzed using statistical tests (t-test). The results showed that before the letter card puppet game, 14.29% of children had not yet developed the ability to recognize letters of the alphabet, 42.85% of children began to develop, and as many as 42.85% of children developed according to expectations. After the application of the letter card puppet game, 57.15% developed very well the ability to recognize letters of the alphabet, 35.71% of children developed as expected, 7.14% of children began to develop and there were no children who had not developed. This result is reinforced by the results of hypothesis testing, namely the t-count value of 17.92 while the t-table value is 1.77 so that the $t\text{-count} > t\text{-table price}$ ($17.92 > 1.77$) is at a significant level of 5%. It can be concluded that the letter card puppet game is effective in improving the ability to recognize letters of the alphabet in children aged 5-6 years at Al-Washliyah Kindergarten Banda Aceh.

Keywords: *Alphabet letter card puppet, alphabet letters.*

PENDAHULUAN

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

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

Anak usia dini adalah anak yang berusia 0-6 tahun yang berada pada masa keemasan (*golden age*). Masa keemasan merupakan masa yang sangat penting bagi tahapan pertumbuhan dan perkembangan anak dimana anak sangat peka mendapatkan rangsangan-rangsangan baik yang berkaitan dengan aspek-aspek perkembangan. Salah satu aspek penting dalam perkembangan adalah aspek perkembangan bahasa. Bahasa merupakan alat komunikasi yang sangat penting dalam kehidupan manusia karena

disamping itu bahasa berfungsi sebagai alat untuk menyatakan pikiran dan perasaan kepada orang lain juga sekaligus sebagai alat untuk memahami perasaan dan pikiran orang lain. Oleh karena itu, PAUD memberi kesempatan bagi anak untuk mengembangkan kepribadian dan potensi secara maksimal. Atas dasar ini, lembaga PAUD perlu menyediakan berbagai kegiatan yang dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan seperti kognitif, bahasa, sosial, emosi, fisik dan motorik.

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

Begitu pula dalam aspek perkembangan bahasa, khususnya kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini. Kemampuan mengenal huruf merupakan bagian dari aspek perkembangan bahasa anak, yang perlu dikembangkan dengan memberi stimulasi secara optimal sejak usia dini. (Musfiroh, 2010:10) mengatakan stimulasi pengenalan huruf adalah merangsang anak untuk mengenali, memahami, dan menggunakan simbol tertulis untuk berkomunikasi.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan pada bulan Oktober 2020 ditemui bahwa anak-anak kelompok B di TK Al-Washliyah Alue Naga Banda Aceh ditemukan kurangnya kemampuan anak dalam mengenal huruf abjad. Dari 15 anak yang tergabung dalam kelompok B sebanyak 10 (66,67%) anak masih memerlukan bantuan guru dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. Kemampuan bahasa anak kelompok B khususnya kemampuan mengenal huruf belum berkembang secara optimal dibandingkan dengan kemampuan-kemampuan lainnya, seperti kemampuan fisik, motorik, kognitif, dan sosial-emosional.

Kondisi lainnya yaitu sebagian besar anak belum mengenal semua huruf-huruf, hal ini terlihat pada saat anak mengalami kesulitan dalam pembelajaran. Kemampuan anak dalam mengenal huruf belum berkembang, dari 15 anak dalam kelompok B hanya 6 orang anak yang mampu mengenal huruf dengan baik. 66,67% anak nampak kesulitan saat menyebutkan huruf-huruf. Anak juga terbalik saat menyebutkan huruf dengan lafal ataupun bentuknya mirip, bahkan ada anak yang belum bisa menulis namanya sendiri. Anak juga kesulitan saat diminta menyebutkan huruf-huruf seperti kata nama binatang,

begitu pula sebaliknya saat diminta untuk menyebutkan huruf depan dari sebuah kata benda.

Untuk mengatasi permasalahan mengenal huruf pada kelompok B di atas, guru melakukan berbagai upaya perbaikan salah satunya dengan melakukan permainan wayang kartu huruf. Dalam permainan wayang kartu huruf anak diminta untuk menyebutkan dan menulis huruf tersebut pada buku tulis yang sudah dibagikan. Tujuan permainan wayang huruf abjad untuk mempermudah penyampaian pelajaran, sehingga mudah dimengerti oleh anak-anak.

Menurut Seefelt dan Wasik (2011:330), bahwa pengertian kemampuan mengenal huruf adalah kesanggupan melakukan sesuatu dengan mengenali tanda-tanda/ciri-ciri dari tanda aksara dalam tata tulis yang merupakan anggota abjad yang melambangkan bunyi bahasa. Pendapat Ehri dan Mc. Cormack dalam (Rasyid, dkk. 2012:241) belajar huruf adalah komponen hakiki dari perkembangan baca tulis. Anak bisa membaca beberapa kata dan mengenal huruf cetak di lingkungan sebelum mereka mengetahui abjad. Anak menyebut huruf pada daftar abjad, dalam belajar membaca tidak memiliki kesulitan dari pada anak yang tidak mengenal huruf.

Rasyid, dkk (2012:241) menyatakan bahwa mengenal huruf merupakan hal penting bagi anak usia dini yang didengar dari lingkungannya baik huruf latin, huruf Arab dan lainnya. Berbagai huruf yang dikenal anak menumbuhkan kemampuan untuk memilih dan memilah berbagai jenis huruf. Melatih anak untuk mengenal huruf dan mengucapkannya mesti harus diulang-ulang.

Selain pendapat di atas, menurut Suyanto (2011:165), bagi anak mengenal huruf bukanlah hal yang mudah. Salah satu penyebabnya adalah karena banyak huruf yang bentuknya mirip tetapi bacaannya berbeda, seperti D dan B, M dengan W, maka diperlukan permainan membaca untuk mengenal huruf. Belajar huruf adalah komponen hakiki dari perkembangan baca tulis. Anak bisa membaca beberapa kata dan mengenal huruf cetak di lingkungan atau *environmental print* sebelum mereka mengetahui abjad. Anak menyebut huruf pada daftar abjad, dalam belajar membaca tidak memiliki kesulitan dari pada anak yang tidak mengenal huruf.

Membaca merupakan keterampilan berbahasa yang merupakan suatu proses bersifat fisik dan psikologis. Keterampilan yang dikembangkan adalah konsep tentang huruf cetak. Menurut Glenn Doman (Hasan, 2014: 311) bahwa anak balita perlu diajari membaca karena, a) anak usia balita mudah menyerap informasi dalam jumlah yang banyak, b) anak usia balita dapat menangkap informasi dengan kecepatan luar biasa, c)

semakin banyak yang diserap semakin banyak yang diingat, d) anak usia balita mempunyai energi yang luar biasa, e) anak usia balita dapat mempelajari bahasa secara utuh dan belajar hampir sebanyak yang diajarkan.

Proses pengenalan huruf sejalan dengan proses keterampilan berbahasa secara fisik dan psikologis. Proses yang bersifat fisik berupa kegiatan mengamati tulisan secara visual. Dengan indera visual, anak mengenali dan membedakan gambar-gambar bunyi serta kombinasinya. Melalui proses *recoding*, anak mengasosiasikan gambar-gambar bunyi beserta kombinasinya itu dengan bunyi-bunyinya. Proses rangkaian tulisan yang dikenal menjadi rangkaian bunyi bahasa dalam kombinasi huruf menjadi kata yang bermakna. Proses psikologis berupa kegiatan berpikir dalam mengolah informasi. Melalui proses *decoding*, gambar-gambar bunyi dan kombinasinya diidentifikasi, diuraikan kemudian diberi makna. Proses ini melibatkan *knowledge of the world* dalam skemata yang berupa kategorisasi sejumlah pengetahuan dan pengalaman yang tersimpan dalam gudang ingatan (Mudjito, 2010:7).

Wayang yang dimainkan dalang ini di antaranya berupa wayang kulit atau wayang golek. Cerita yang dikisahkan dalam pagelaran wayang biasanya berasal dari Mahabharata dan Ramayana (Amelia, dkk. 2017:87). Sedangkan menurut Mrazek dalam Ghani (2017), kata “wayang” dapat digambarkan sebagai pertunjukan, boneka atau karakter Wayang adalah salah satu animasi atau dimanipulasi yang dibuat menjadi bentuk manusia ataupun bentuk hewan yang terbuat dari pahatan kayu dan kardus bekas.

Selain itu wayang memiliki pengertian yang lebih spesifik yakni adalah wujud dari upaya penggambaran nenek moyang Jawa tentang kehidupan manusia pada umumnya. Mereka meyakini bahwa setiap benda yang hidup pasti mempunyai ruh, ada yang baik ada pula yang jahat, sehingga saat itu (sekitar tahun 1500 SM) dibuatlah wayang dalam bentuk ilusi atau bayangan. Prosesi wayangan dengan penambahan sesaji tersebut menjadi tindakan upacara keagamaan (*animisme*). Setelah agama Hindhu, Budha, dan Islam masuk ke Jawa, fungsi dan peranan wayang berubah menjadi alat peragaan untuk menyampaikan ajaran-ajaran agama. Oleh karena itu, muncullah nama-nama lakon yang disesuaikan dengan agama-agama yang mengusungnya (Kresna, 2011:73).

Dalam dunia pendidikan khususnya anak usia dini yang pembelajarannya masih bersifat hal dasar maka wayang juga perlu dikenalkan pada anak agar mengenal budaya yang dimiliki bangsa dan masih berkembang hingga sekarang. Jadi pengenalan wayang

pada penelitian ini tidak sampai mendalam karena anak ditakutkan akan berpindah fokus pada wayang dan tidak pada huruf abjad.

Belajar huruf adalah tonggak kurikulum Taman Kanak-kanak lewat penyingkapan berulang dan bermakna kepada peristiwa-peristiwa baca tulis, sehingga anak menjadi tahu akan huruf-huruf dan mengerti bahwa huruf-huruf membentuk sebuah kata. Menurut Hariyanto (2012:82) mengungkapkan bahwa dengan strategi pengenalan huruf sejak usia dini sangat bermanfaat bagi perkembangan bahasa anak, karena membantu mempersiapkan anak untuk dapat membaca dengan mudah. Bond dan Dykstra (Suyanto, 2011:165) mengungkapkan bahwa anak yang dapat mengenal huruf dengan baik cenderung memiliki kemampuan membaca dengan lebih baik.

Kartu kata merupakan salah satu bentuk alat permainan edukatif (APE), yang menggunakan media kartu. Menurut Suharso dan Retnoningsi dalam Arsyad (2016:119), kartu adalah kertas tebal yang berbentuk persegi panjang, untuk keperluan seperti: tanda anggota, karcis dan lain-lain. Media kartu adalah kartu kecil yang berisi gambar, konsep, soal, atau tanda simbol yang mengingatkan atau menuntun anak kepada sesuatu yang berhubungan dengan materi yang sedang dipelajari. Kartu tersebut biasanya berukuran 8x12 cm atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya yang dihadapi.

Maimunah (2014: 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 adalah kartu abjad yang berisi gambar, huruf, tanda simbol, yang meningkatkan atau menuntun anak yang berhubungan dengan simbol-simbol tersebut. Kartu huruf yang digunakan berupa kartu yang sudah diberi simbol huruf dan gambar beserta tulisan dari makna gambarnya. Anak-anak belajar mengenal huruf dari melihat simbol huruf dan gambar pada kartu huruf.

Penjelasan tentang permainan sebagaimana pendapat Conny (2011:19) bahwa permainan adalah berbagai kegiatan yang sebenarnya dirancang dengan maksud agar anak dapat meningkatkan beberapa kemampuan tertentu berdasarkan pengalaman belajar. Permainan adalah sesuatu yang sangat disenangi oleh anak, oleh karena itu dengan cara belajar sambil bermain merupakan suatu kesenangan bagi anak. Hariyanto (2012:84) mengungkapkan bahwa permainan kartu huruf adalah suatu cara dalam kegiatan pembelajaran untuk anak usia dini melalui permainan kartu huruf yang termasuk alat permainan edukatif.

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

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

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *pra eksperimen*. Menurut Sugiyono (2015:8) pendekatan kuantitatif adalah penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif atau statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yangtelah ditetapkan.

Menurut Emzir (2013:96), Desain *pra eksperimen* adalah kelompok tunggal, dan tidak ada kelompok kontrol. Sedangkan menurut Hadi, (2015:427) *pre-eksperimen* merupakan suatu rancangan yang terdiri dari satu kelompok perlakuan dengan diberikan uji tanpa adanya kontrol apapun. Dari pendapat para ahli tersebut disimpulkan bahwa penelitian pre eksperimen adalah suatu penelitian pada kelompok tunggal yang diberikan uji tanpa adanya kelompok kontrol.

Bentuk desain pre-eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *One-shot case study*. Menurut pendapat Sugiyono (2015:74) *One-Shot case study* adalah merupakan desain penelitian yang terdiri dari satu kelompok yang diberi *treatment*/perlakuan yang kemudian mengobservasi hasil tersebut.

Pola desain *one group pretest-post test* ada pada tabel 3.1 observasi dilakukan sebelum eksperimen dan sesudah eksperimen. Observasi yang dilakukan sebelum eksperimen (O1) disebut *pretest*, dan observasi sesudah eksperimen (O2) disebut *post test*, sedangkan efek *treatment* atau eksperimen dilakukan antara (O1) dan (O2). Pada kelas

eksperimen diterapkan pembelajaran dengan menggunakan permainan wayang kartu huruf abjad, sedangkan observasi hasil yang dimaksud dalam penelitian ini adalah mengobservasi nilai kemampuan mengenal huruf abjad awal dan nilai kemampuan mengenal huruf abjad setelah diberikan *treatment*/perlakuan dengan permainan wayang kartu huruf abjad.

Subjek penelitian pada penelitian ini yaitu kelompok B TK Al-Washliyah Banda Aceh yang berjumlah 15 orang anak yang terdiri dari 6 orang anak perempuan dan 9 orang anak laki-laki.

Kegiatan pengumpulan data pada saat pembelajaran berlangsung yang dilakukan di dalam kelas. Pengambilan data yaitu dengan teknik pokok dan teknik penunjang. Teknik pokok terdiri dari observasi, sedangkan teknik penunjang dalam penelitian ini dilakukan melalui dokumentasi.

1. Observasi

Metode observasi adalah cara mendapatkan data melalui pengamatan dengan sistematis fenomena secara langsung ataupun tidak langsung. metode observasi mencatat perilaku yang terjadi dengan cara pengamatan langsung perilaku objek dengan segera untuk memperoleh data yang tidak mampu terungkap melalui komunikasi verbal (Nazir, 2012:175). Menurut Husaini (2014:52), observasi adalah pengamatan dan pencatatan yang sistematis terhadap gejala-gejala yang diteliti.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik pengamatan partisipatif, karena peneliti ikut serta dalam kegiatan sekaligus sebagai guru yang menerapkan permainan wayang kartu huruf abjad. Pengamatan dilakukan oleh guru kelompok B TK Al-Washliyah Banda Aceh, observasi dilakukan sebanyak dua kali yaitu sebelum dan setelah diberikan perlakuan (pembelajaran menggunakan permainan wayang kartu huruf abjad).

2. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang (Sugiyono, 2015:142). Penggunaan metode dokumentasi ini untuk memperkuat dan mendukung informasi-informasi yang didapatkan dari hasil observasi. Dokumen-dokumen yang dianggap perlu untuk mendukung hasil observasi seperti RPPM, RPPH, data murid, data guru, dan data sarana prasarana yang dimiliki TK Al-Washliyah Banda Aceh.

Variabel penelitian ini dibagi menjadi dua yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas dari penelitian ini adalah permainan wayang kartu huruf abjad,

sedangkan variabel terikatnya adalah kemampuan mengenal huruf. Kisi-Kisi pedoman observasi berdasarkan Permendikbud No. 137 Tahun 2014.

Dalam penelitian ini tidak semua indikator dalam Permendikbud No 137 Tahun 2014 tetapi hanya diambil 4 indikator saja, yaitu:

1. Menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal,
2. Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf awal yang sama,
3. Membaca nama sendiri,
4. Menuliskan nama sendiri.

Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data ini adalah lembar observasi. Lembar observasi atau lembar pengamatan digunakan sebagai pedoman peneliti untuk melaksanakan observasi guna mendapatkan data yang diinginkan melalui pengamatan kepada anak selama proses mengimplementasikan aktivitas bermain dalam pembelajaran.

Lembar observasi dalam penelitian ini adalah lembar observasi mengenai konsentrasi anak pada implementasi aktivitas bermain. Lembar observasi yang disusun agar memperoleh nilai observasi kemampuan anak melalui metode tanya jawab digunakan penilaian sesuai dengan Pedoman Penilaian di Taman Kanak-kanak,

Teknik analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan statistik non-parametrik uji Wilcoxon. Menurut Sugiyono (2015:212) teknik uji Wilcoxon digunakan untuk menguji hipotesis komparatif dua sampel yang berkorelasi bila datanya berbentuk ordinal.

1. Menskor pengamatan awal dan pengamatan akhir dari setiap penilaian;
2. Mentabulasi skor pengamatan awal dan pengamatan akhir;
3. Membuat tabel perhitungan skor pengamatan awal dan pengamatan akhir;
4. Menghitung selisih skor pengamatan awal dan pengamatan akhir;
5. Menyusun rangking;
6. Mencari nilai rata-rata (mean) digunakan rumus sebagaimana yang dikemukakan oleh Sudjana (2014:70) sebagai berikut:

$$\bar{X} = \frac{\sum f_i \cdot x_i}{\sum f_i}$$

7. Untuk menentukan standar deviasi (s) digunakan rumus yang dikemukakan oleh Sudjana (2014:94) berikut:

$$S = \sqrt{\frac{n \sum f_i \cdot x_i^2 - (\sum f_i \cdot x_i)^2}{n(n-1)}}$$

8. Uji normalitas data. Untuk menguji normal atau tidaknya suatu data dapat digunakan rumus yang dikemukakan Sudjana (2014:273) berikut:

$$\chi^2 = \sum_i^k \frac{(oi - Ei)^2}{Ei}$$

Keterangan:

χ^2 = Tingkat normalitas data yang dicari

oi = Nilai frekuensi pengamatan

Ei = Nilai frekuensi harapan

9. Setelah di tabulasikan kedalam daftar distribusi frekwensi. Untuk menguji hipotesis yang telah dirumuskan, digunakan rumus berikut (Sudjana, 2014:125):

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}}$$

Keterangan:

Md = Mean dari deviasi (d) antara pengamatan awal dengan akhir

xd = Perbedaan deviasi dengan mean deviasi

N = Banyaknya subjek

df = atau db adalah $N - 1$.

Pengujian hipotesis, dalam penelitian ini adalah nilai t yang diperoleh (t-hitung) tersebut dibandingkan dengan nilai t dalam tabel nilai persen untuk distribusi (t-tabel). Pengujian digunakan uji satu pihak tepatnya pihak kiri dengan kriteria pengujian sebagai berikut. Kriteria pengujian didapat dari daftar distribusi student t dengan $dk = (n-1)$ dan peluang $(1 - \alpha)$. Jadi tolak H_0 jika $\geq t_{1 - \alpha}$ dan terima H_0 dalam hal lainnya.

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

$H_0: \mu = \mu_0$ Permainan wayang kartu huruf abjad tidak efektif dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf abjad pada anak usia 5-6 tahun di TK Al-Washliyah Alue Naga Banda Aceh.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perkembangan anak mengacu pada perubahan biologis, psikologis dan emosional yang terjadi pada manusia antara kelahiran dan akhir masa remaja, sebagai individu berlangsung dari ketergantungan untuk meningkatkan otonomi. Ini adalah proses yang berkesinambungan dengan urutan diprediksi belum memiliki kursus yang unik untuk setiap anak. Cakupan perkembangan bahasa menurut Permendikbud nomor 137 tahun 2014 diantaranya memahami bahasa reseptif, mengekspresikan bahasa dan keaksaraan. Kemampuan mengenal huruf merupakan bagian dari aspek perkembangan bahasa anak, yang perlu dikembangkan dengan memberi stimulasi secara optimal sejak usia dini. Stimulasi pengenalan huruf adalah merangsang anak untuk mengenali, memahami, dan menggunakan simbol tertulis untuk berkomunikasi.

Guna meningkatkan kemampuan anak-anak dalam mengenal huruf, maka diperlukan pemberian stimulasi pada anak supaya kemampuan mengenal huruf anak-anak dapat meningkat. Tadkiroatun Musfiroh (2014:10) mengungkapkan stimulasi pengenalan huruf adalah merangsang anak untuk mengenali, memahami dan menggunakan simbol tertulis untuk berkomunikasi. Meningkatkan kemampuan mengenal huruf abjad anak kelompok B di TK Alwashliyah Alue Naga salah satunya dilakukan dengan menggunakan permainan wayang kartu huruf abjad.

Hasil pengamatan awal sebanyak 2 (14,29%) anak belum berkembang kemampuan mengenal huruf abjad, sebanyak 6 (42,85%) anak mulai berkembang kemampuan mengenal huruf abjad, dan sebanyak 6 (42,85%) anak berkembang sesuai harapan terhadap kemampuan mengenal huruf abjad. Dari hasil pengamatan awal belum ditemui anak yang berkembang sangat baik kemampuan mengenal huruf abjad .

Setelah diberikan perlakuan dengan permainan wayang huruf abjad pada kelompok B TK Al-Washliyah Alue Naga tidak ditemui lagi anak yang belum berkembang pemahaman terhadap kemampuan mengenal huruf abjad. Anak yang berkembang sangat baik kemampuan mengenal huruf abjad sebanyak 8 (57,15%), selanjutnya sebanyak 5 (35,71%) anak berkembang sesuai harapan dan sebanyak 1 (7,14%) anak mulai berkembang kemampuan mengenal huruf abjad setelah diajarkan dengan menggunakan permainan wayang huruf abjad. Hasil ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan mengenal huruf abjad setelah dilakukan pembelajaran dengan menggunakan permainan wayang huruf abjad.

Hasil ini dibuktikan dengan hasil pengujian hipotesis bahwa harga t-hitung adalah 17,92. Selanjutnya, harga t yang diperoleh (t-hitung) tersebut dibandingkan

dengan harga t dalam tabel nilai persentil untuk distribusi (t-tabel). Dari t-tabel pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dengan derajat kebebasan $db = N-1$ $14-1= 13$ uji, diketahui harga t-tabel adalah 1,77. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa harga t- hitung $>$ harga t-tabel ($17,92 > 1,77$). Dengan demikian, hipotesis yang menyatakan penggunaan permainan wayang huruf abjad berpengaruh terhadap kemampuan mengenal huruf abjad anak usia dini kelompok B TK Al-Washliyah Alue Naga Aceh Besar dapat diterima dan terbukti benar secara ilmiah.

Pemberian stimulasi guna meningkatkan kemampuan mengenal huruf, perlu diberikan pada anak dengan cara yang tepat. Pemberian stimulasi yang tepat dapat membantu meningkatkan mengenal huruf dengan mudah dan dapat memberi rasa senang pada anak-anak. Stimulasi yang diberikan pada anak-anak adalah melalui permainan. Permainan digunakan untuk mengenalkan huruf, dikarenakan melalui permainan anak-anak akan lebih senang saat belajar mengenal huruf.

Permainan adalah berbagai kegiatan yang sebenarnya dirancang dengan maksud agar anak dapat meningkatkan beberapa kemampuan tertentu berdasarkan pengalaman belajar. Permainan adalah alat bagi anak untuk menjelajahi dunianya dari yang tidak anak kenal sampai pada yang anak ketahui dan dari yang tidak dapat diperbuatnya sampai mampu melakukannya.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data tentang “Efektifitas Permainan Wayang Kartu Huruf Abjad dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Al-Washliyah Alue Naga Banda Aceh” maka dapat disimpulkan sebagai berikut: (1) Sebelum permainan wayang kartu huruf sebanyak 14,29% anak belum berkembang kemampuan mengenal huruf abjad, sebanyak 42,85% anak mulai berkembang, dan sebanyak 42,85% anak berkembang sesuai harapan kemampuan mengenal huruf abjad. Setelah penerapan permainan wayang kartu huruf sebanyak 57,15% berkembang sangat baik kemampuan mengenal huruf abjad, sebanyak 35,71% anak berkembang sesuai harapan, 7,14% anak mulai berkembang dan tidak ada lagi anak yang belum berkembang. (2) Permainan wayang kartu huruf efektif dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf abjad pada anak usia 5-6 tahun di TK Al-Washliyah Banda Aceh yang dibuktikan dengan hasil pengujian hipotesis yaitu nilai t- hitung 17,92 sedangkan nilai t-tabel adalah 1,77 sehingga nilai t- hitung $>$ harga t-tabel ($17,92 > 1,77$) pada taraf signifikan 5%.

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, maka dapat dikemukakan beberapa saran sebagai berikut: (1) Guru dapat memberikan program pengembangan kemampuan mengenal huruf abjad dengan metode permainan wayang kartu huruf abjad. (2) Permainan wayang kartu huruf abjad yang telah dilaksanakan terbukti mampu meningkatkan perkembangan sosial anak, oleh karena itu guru hendaknya dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menggunakan metode lain yang lebih menarik untuk meningkatkan seluruh aspek perkembangan anak. (3) Sekolah hendaknya dapat memberikan fasilitas bermain yang beragam agar anak dapat berinteraksi dengan teman-temannya sehingga dapat memperoleh pengalaman belajar yang bermakna bagi kehidupannya, khususnya perkembangan mengenal huruf abjad.

DAFTAR PUSTAKA

- Amelia, Lina dkk. 2020. *Efektivitas Permainan Wayang Huruf Hijaiyah Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Hijaiyah Pada Kelompok A DI TK IKAL Dolog Banda Aceh*. Jurnal Buah Hati Vol. 7, No. 1 Maret 2020.
- _____. 2017. *Efektivitas Permainan Wayang Huruf Terhadap Kemampuan Membaca Anak Usia Dini di TK Kartika XIV-11 Banda Aceh*. (online). Volum 4. No. 2. (<http://buahhati.stkip.getsempena.ac.id/home/article/view/41>).
- Emzir. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif & Kualitatif*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Hadi, Sutrisno. 2015. *Statistika*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Hariyanto, Agus. 2012. *Membuat Anak Cepat Pintar Membaca*. Jogjakarta: Diva Press.
- Husaini, Usman. 2014. *Metodologi Penelitian Sosial*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Kresna, Ardian. 2011. *Dunia Semar: Abdi Sekaligus Penguasa Sepanjang Zaman*, Jogjakarta: Diva.
- Mudjito. 2010. *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Berbahasa di Taman Kanak-Kanak*. Edisi Terbaru. Jakarta: Depdiknas.
- Munandar. 2014. *Psikologi Kepribadian*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Musfiroh, Takdiroatun. 2009. *Menumbuh Kembangkan Baca Anak Usia Dini*. Jakarta: Grasindo.
- Nazir.Mohammad. 2012. *Metode Penelitian*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Rasyid, Harun dkk. 2012. *Asesmen Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Seefeldt, Carol& Wasik, Barbara. 2011. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Alih bahasa: Pius Nasar. Cet ke-3. Jakarta: Indeks.
- Sudjana. 2014. *Metode Statistika*. Cetakan Terbaru. Bandung: Tarsito.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susilo, Setiadi. 2016. *Pedoman Akreditasi PAUD*. Jakarta: Bee Media Pustaka.
- Suyanto, Slamet. 2011. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.