

## EFEKTIFITAS PERMAINAN WAYANG HURUF TERHADAP KEMAMPUAN MEMBACA ANAK USIA DINI DI TK KARTIKA XIV-11 BANDA ACEH

Lina Amelia<sup>1</sup>, Sri Wahyuni<sup>2</sup>, dan Rina<sup>3</sup>

### Abstrak

Anak usia dini adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang pesat bahkan dikatakan sebagai lompatan perkembangan karena itu usia dini dikatakan sebagai *golden age* (usia emas) yaitu usia yang berharga dibanding usia selanjutnya. Membaca pada anak taman kanak-kanak merupakan keterampilan bahasa tulis yang bersifat reseptif. Kemampuan membaca termasuk kegiatan kompleks dan melibatkan berbagai keterampilan, kegiatan membaca juga merupakan satu kesatuan kegiatan terpadu yang mencakup beberapa kegiatan seperti mengenal huruf dan kata-kata, menghubungkan dengan bunyi, serta menarik kesimpulan mengenai maksud bacaan. Penggunaan wayang huruf dalam pembelajaran bahasa anak dianggap lebih efektif karena anak belajar seraya bermain wayang yang berupa huruf-huruf abjad. penelitian bertujuan untuk mengetahui efektifitas permainan wayang huruf terhadap kemampuan membaca di TK Kartika XIV-11 Banda Aceh. Rancangan Penelitian ini bersifat *kuantitatif*, metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *pre-eksperimental desig*. Desain penelitian adalah *one group pre-test post-test design*. Sampel adalah kelas B1 dengan jumlah anak sebanyak 25 orang. Data dianalisis dengan menggunakan rumus t-hitung dan persentase. Hasil Penelitian menunjukkan bahwa Nilai t-hitung h besar dari nilai t-tabel. Nilai t-hitung sebesar 0,648, dan nilai t-tabel sebesar 1,710. Hal ini menunjukkan bahwa wayang huruf efektif terhadap kemampuan membaca.

**Kata Kunci :** *Permainan Wayang Huruf, Membaca, Anak Usia Dini*

### Abstract

*Early childhood is the individual who is undergoing a process of rapid growth and development even hailed as a leap of development because it was an early age described as the golden age (the golden age), namely the age of value than the next age. Read on to kindergarten is a writing language skills which are receptive. The ability of reading including complex activities and involving a wide range of skills, activities of the reading is also a unified integrated activities that include some activities such as recognize letters and words, connecting with the sound, as well as draw conclusions about the meaning of the readings. The use of letters in puppet language learning child is considered more effective because children learn while playing wayang that form the letters of the alphabet. The research aims to find out the effectiveness of the game puppet letters against the ability to read in kindergarten Kartika XIV-11 Banda Aceh. The design of this research is quantitative in nature, the methods used in this study was an experimental method of pre-desig. Design research is one group pre test post test-design. The sample was a class B1 with numbers of as many as 25 people. The data is analyzed. using the formula t-count and percentage. The results showed that the value of t-h count of t-nilau table. The t-value count of 0.648, and the value of the t-table of 1.710. This shows that the letter is effective against puppet reading skills.*

**Keywords:** *Wayang Huruf Games, Reading, Childhood*

---

<sup>1</sup> Lina Amelia, STKIP Bina Bangsa Getsempena. Email: lina@stkipgetsempena.ac.id

<sup>2</sup> Sri Wahyuni, STKIP Bina Bangsa Getsempena. Email: sri@stkipgetsempena.ac.id

<sup>3</sup> Rina, STKIP Bina Bangsa Getsempena.

## PENDAHULUAN

### 1. Latar Belakang

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 mengemban tanggung jawab utama dalam membina kemampuan akademik anak seperti kemampuan membaca dan menulis. Substansi pembinaan kemampuan akademik atau skolastik ini harus menjadi tanggung jawab utama lembaga pendidikan Sekolah Dasar.

Anak usia dini adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang pesat bahkan dikatakan sebagai lompatan perkembangan karena itu usia dini dikatakan sebagai *golden age* (usia emas) yaitu usia yang berharga dibanding usia selanjutnya. Usia tersebut merupakan fase kehidupan yang unik dengan karakteristik khas, baik secara fisik, psikis, sosial dan moral (Anita, 2011:22). Pergeseran tanggung jawab pengembangan kemampuan skolastik dari SD ke TK terjadi di mana-mana, baik secara terang-terangan maupun terselubung. Banyak SD mengajukan persyaratan atau tes “Membaca dan Menulis”. Terutama pada lembaga pendidikan SD yang di anggap

sebagai lembaga pendidikan “berkualitas dan *bonafide*”.

Peristiwa praktik pendidikan seperti itu mendorong lembaga pendidikan TK maupun orang tua berlomba mengajarkan kemampuan akademik membaca dan menulis dengan mengadopsi pola-pola pembelajaran di SD. Akibatnya, tidak jarang TK tidak lagi menerapkan prinsip-prinsip bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain. Tanda-tandanya terlihat pada pentargetan kemampuan akademik membaca dan menulis agar bisa memasukkan anaknya ke SD favorit. Mengajarkan membaca di TK dapat dilaksanakan selama batas-batas aturan pengembangan pra-sekolah serta mendasarkan diri pada prinsip dasar hakiki dari pendidikan TK sebagai sebuah taman bermain, sosialisasi, dan pengembangan berbagai kemampuan pra-skolastik. Pendapat yang sama juga dikemukakan oleh Montessori bahwa usia 4-5 tahun anak sudah dapat diajarkan membaca dan menulis, bahkan membaca dan menulis merupakan permainan yang menyenangkan (Dhieni, 2015, 72)

Membaca pada anak taman kanak-kanak merupakan keterampilan bahasa tulis yang bersifat reseptif. Kemampuan membaca termasuk kegiatan kompleks dan melibatkan berbagai keterampilan, kegiatan membaca juga merupakan satu kesatuan kegiatan terpadu yang mencakup beberapa kegiatan seperti mengenal huruf dan kata-kata, menghubungkan dengan bunyi, serta menarik kesimpulan mengenai maksud bacaan dan faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan membaca

adalah motivasi, lingkungan keluarga dan bahan bacaan.

Fenomena di lapangan di TK Kartika XIV-11 Banda Aceh secara umum telah melaksanakan kegiatan dengan menggunakan berbagai metode dan media dengan baik, namun penggunaan metode permainan wayang huruf sangat minim sekali digunakan untuk meningkatkan kemampuan membaca anak, berdasarkan hasil observasi yang dilakukan dengan 10 orang anak 3 diantaranya menyukai buku cerita bergambar dan 7 diantaranya sangat menyukai permainan wayang huruf. Dengan seringnya pendidik memberikan permainan wayang huruf diharapkan dapat memunculkan minat membaca pada anak. Berdasarkan latar belakang tersebut diatas penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul **“Efektifitas Permainan Wayang Huruf Terhadap Kemampuan Membaca Anak Usia Dini di TK Kartika XIV-11 Banda Aceh”**

## **2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas maka penulis dapat merumuskan masalah dalam proposal penelitian ini adalah “Apakah pengaruh permainan wayang huruf efektif terhadap kemampuan membaca anak usia dini di TK Kartika XIV-11 Banda Aceh?”

## **3. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah maka yang menjadi tujuan penelitian adalah: Untuk mengetahui pengaruh efektifitas permainan wayang huruf terhadap kemampuan membaca di TK Kartika XIV-11 Banda Aceh.

## **4. Hipotesis**

Hipotesis adalah jawaban bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul (Arikunto, 2010:64) hipotesis dalam penelitian ini adalah:

Ha : Permainan wayang huruf yang efektif terhadap kemampuan membaca anak usia dini di TK Kartika XIV-11 Banda Aceh.

Ho : Permainan wayang huruf yang tidak efektif terhadap kemampuan membaca anak usia dini di TK Kartika XIV-11 Banda Aceh.

## **KAJIAN PUSTAKA**

### **1. Anak Usia Dini**

Terdapat beberapa definisi mengenai anak usia dini. Definisi yang pertama, anak usia dini adalah anak yang berusia nol tahun atau sejak lahir sampai berusia kurang lebih delapan tahun (0-8). Sedangkan definisi yang kedua. Undang-Undang RI No.20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Butir 14 yang menyebutkan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Dari pengertian tersebut dapat di tarik kesimpulan bahwa anak usia dini adalah anak yang berusia nol sampai 6 atau 8 tahun yang mengalami pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani. Kartini Kartono dalam

Saring Marsudi (2006:17) mendeskripsikan karakteristik anak usia dini sebagai berikut :

1) Bersifat egoisantris naif

Anak memandang dunia luar dari pandangannya sendiri, sesuai dengan pengetahuan dan pemahamannya sendiri, dibatasi oleh perasaan dan pikirannya yang masih sempit. Maka anak belum mampu memahami arti sebenarnya dari suatu peristiwa dan belum mampu menempatkan diri kedalam kehidupan orang lain.

2) Relasi sosial yang primitif

Relasi sosial yang primitif merupakan akibat dari sifat egoisantris naif. Ciri ini ditandai oleh kehidupan anak yang belum dapat memisahkan antara dirinya dengan keadaan lingkungan sosialnya. Anak pada masa ini hanya memiliki minat terhadap benda-benda atau peristiwa yang sesuai dengan daya fantasinya. Anak mulai membangun dunianya dengan khayalan dan keinginannya sendiri.

3) Kesatuan jasmani dan rohani

Kesatuan jasmani dan rohani yang hampir tidak terpisahkan anak belum dapat membedakan antara dunia lahiriah dan batiniah. Isi lahiriah dan batiniah masih merupakan kesatuan yang utuh. Penghayatan anak terhadap sesuatu dikeluarkan atau diekspresikan secara bebas, spontan dan jujur baik dalam mimik, tingkah laku maupun pura-pura, anak mengekspresikannya secara terbuka karena itu janganlah mengajari atau membiasakan anak untuk tidak jujur.

4) Sikap hidup yang disionomis

Sikap hidup yang disionomis anak bersikap fisiognomis terhadap dunianya,

artinya secara langsung anak memberikan atribut atau sifat lahiriah atau sifat konkrit, nyata terhadap apa yang dihayatinya. Kondisi ini disebabkan karena pemahaman anak terhadap apa yang dihadapinya masih bersifat menyatu (totaliter) antara jasmani dan rohani. Anak belum dapat membedakan antara benda hidup dan benda mati. Segala sesuatu yang ada disekitarnya dianggap memiliki jiwa yang merupakan makhluk hidup yang memiliki jasmani dan rohani sekaligus, seperti dirinya sendiri.

## **2. Bermain**

Para pakar sering mengatakan bahwa dunia anak adalah dunia bermain. Dengan main anak belajar, artinya anak yang belajar adalah anak yang bermain, dan anak yang bermain adalah anak yang belajar. Dengan bermain anak dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan dapat menjadi lebih dewasa. Bermain dilakukan anak-anak dalam berbagai bentuk saat sedang melakukan aktivitas, mereka bermain ketika berjalan, berlari, mandi, menggali tanah, memanjat, melompat bernyanyi, menyusun balok, menggambar dan sebagainya. Buhler dan ziger dalam Sujiono (2007: 178) berpendapat bahwa bermain adalah kegiatan yang menimbulkan kenikmatan.

Dan kenikmatan itulah yang akan menjadi perangsang bagi perilaku lainnya. Misalnya ketika anak mulai mampu berbicara dan berfantasi, fungsi kenikmatan meluas menjadi kenikmatan berkreasi. Dalam pengembangan selanjutnya Charlotte Buhler menganggap sebagai pemicu kreativitas, ia

meyakini bahwa anak yang banyak bermain akan meningkat kreativitasnya. Dari pendapat di atas maka dapat kita simpulkan bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang menimbulkan kesenangan bagi anak, dari bermain tersebut dapat menstimulasi kreativitas anak. Bermain merupakan kegiatan yang sangat penting bagi tumbuh kembang anak, bermain juga harus atas kemauan anak itu sendiri dan tanpa ada rasa paksaan dalam diri anak, agar anak senang dalam melakukan kegiatan bermain. (Yunita, 15:2015)

### **3. Wayang Huruf**

Dalam kamus Bahasa Indonesia, wayang merupakan boneka tiruan orang yang terbuat dari pahatan kulit atau kayu dsb yang dapat dimanfaatkan untuk memerankan tokoh dalam pertunjukan drama tradisional seperti di daerah Bali, Jawa, Sunda. Wayang dimainkan oleh seseorang yg disebut dalang. Dalam bahasa Jawa wayang berarti "bayangan". Jika ditinjau dari arti filsafatnya "wayang" dapat diartikan sebagai bayangan atau merupakan pencerminan dari sifat-sifat yang ada dalam jiwa manusia, seperti angkara murka, kebajikan, serakah dan lain-lain.. Ada versi wayang yang dimainkan oleh orang dengan memakai kostum, yang dikenal sebagai wayang orang, dan ada pula wayang yang berupa sekumpulan boneka yang dimainkan oleh dalang. Wayang yang dimainkan dalang ini diantaranya berupa wayang kulit atau wayang golek. Cerita yang dikisahkan dalam pagelaran wayang biasanya berasal dari Mahabharata dan Ramayana.

Membuat wayang kertas termasuk kegiatan menggambar dan sekaligus membentuk. Teknik membuat wayang kulit dijadikan sebagai acuan prosedur kerja. Prosesnya dimulai dengan penggambaran rancangan pada karton (setebal kulit, misalnya dupleks atau karton bekas dus), pengguntingan pola/rancangan itu, menyungging (untuk kulit atau melubangi kertas dengan pisau atau pahat), dan yang terakhir pewarnaan atau penggambaran (dekoratif) pada wayang kertas tersebut berdasarkan kebebasan berkreasi anak-anak. Gambar adalah tiruan dari bentuk manusia dan bahkan sekarang termasuk tiruan dari bentuk binatang. Jadi sebenarnya gambar wayang merupakan salah satu model perbandingan juga. Sekalipun demikian, karena gambar wayang dalam penampilan memiliki karakteristik khusus, maka dalam bahasan ini dibicarakan tersendiri. Dalam penggunaan gambar wayang dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dengan cara dimainkan dalam sandiwara gambar wayang. Hewan, dan miniature (animals, and miniatures) gambar wayang merupakan model dari manusia atau yang menyerupai manusia, atau hewan. Seringkali gambar wayang dimaksudkan untuk dekorasi atau koleksi untuk anak yang sudah besar atau orang dewasa, namun kebanyakan gambar wayang ditunjukkan sebagai mainan untuk anak-anak terutama anak perempuan (Yunita, 2015:05)

### **4. Kemampuan Membaca**

Membaca merupakan keterampilan bahasa tulisan yang bersifat reseptif.

kemampuan membaca termasuk kegiatan yang kompleks dan melibatkan berbagai keterampilan. jadi kegiatan membaca merupakan suatu kesatuan kegiatan terpadu yang mencakup beberapa kegiatan, seperti mengenal huruf dan kata-kata, menghubungkannya dengan bunyi, maknanya serta menarik kesimpulan mengenai maksud bacaan. Mukhtar, dkk (2011:79) memandang membaca sebagai suatu proses untuk memahami makna suatu tulisan. proses yang dialami dalam membaca adalah berupa penyajian kembali dan penafsiran suatu kegiatan dimulai dari mengenal huruf, kata, ungkapan, frase, kalimat, dan wacana serta menghubungkannya dengan bunyi dan maknanya, bahkan lebih jauh dari itu dalam kegiatan membaca, pembaca menghubungkannya dengan maksud penulis berdasarkan pengalamannya.

#### **5. Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia Dini**

Masri (2008:17) mengungkapkan bahwa membaca permulaan menekankan pengkondisian siswa untuk masuk dan mengenal bahan bacaan. Belum sampai pada pemahaman yang mendalam akan materi bacaan, apalagi dituntut untuk menguasai materi secara menyeluruh, lalu menyampaikan hasil pemerolehan dari membacanya. Pada masa prasekolah, anak distimulus untuk dapat membaca permulaan. Menurut Steinberg (2011:22) membaca permulaan adalah membaca yang diajarkan secara terprogram kepada anak prasekolah. Program ini merupakan perharian pada perkataan-perkataan utuh, bermakna dalam konteks

pribadi anak-anak dan bahan-bahan yang diberikan melalui permainan dan kegiatan yang menarik sebagai perantaran pembelajaran. Anderson (Nurbiana Dhieni, dkk 2008:5.5) mengungkapkan bahwa membaca permulaan adalah membaca yang diajarkan secara terpadu, yang menitik beratkan pada pengenalan huruf dan kata, menghubungkannya dengan bunyi.

Sedangkan menurut Zuchdi dalam Yunita (2015:05) membaca permulaan diberikan secara bertahap, yakni pramembaca dan membaca. Pada tahap pramembaca, kepada anak diajarkan: 1) sikap duduk yang baik pada waktu membaca; 2) cara meletakkan buku di meja; 3) cara memegang buku; 4) cara membuka dan membalik halaman buku; dan 5) melihat dan memperhatikan tulisan. Pembelajaran membaca permulaan dititik beratkan pada aspek-aspek yang bersifat teknis seperti ketepatan menyuarakan tulisan, lafal dan intonasi yang wajar, kelancaran dan kejelasan suara. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan membaca permulaan adalah membaca yang dilaksanakan di TK yang dilakukan secara terprogram kepada anak prasekolah, dimulai dengan mengenalkan huruf-huruf dan lambang-lambang tulisan yang menitik beratkan pada aspek ketepatan menyuarakan tulisan, lafal dan intonasi yang wajar, kelancaran dan kejelasan suara.

Kemampuan membaca pada anak berlangsung pada beberapa tahap. Menurut Efal dalam Dhieni (2008:12) perkembangan kemampuan dasar membaca anak usia 4-6 tahun berlangsung dalam lima tahap, yakni : (a) tahap fantasi, (b) tahap pembentukan

konsep diri, (c) tahap membaca gemar, (d) pengenalan bacaan, (e) tahap membaca lancar. Perkembangan kemampuan membaca anak dapat dikategorikan ke dalam beberapa tahap.

## METODE PENELITIAN

### 1. Rancangan Penelitian

Penelitian ini bersifat *kuantitatif*, metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *pre-eksperimental desig*.

Desain penelitian adalah *one group pre-test post-test design*, dalam *design* ini sampel terlebih dahulu diberi *pre-tes* (tes awal) dan diakhir pembelajaran diberi *post-test* (tes akhir) yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh antara variabel efektifitas permainan wayang huruh terhadap kemampuan membaca. Berikut tabel *one group pretest - posttest design* (Sugiyono, 2014:111).

**Tabel 3.1**  
**Desain Penelitian *One Group Pretest – Posttest Design***

Pretest	Treatmen	Posttest
Y1	X	Y2

Sugiono (2008,111)

Keterangan:

- Y1 : Pre test (tes awal)
- Y2 : Post test (tes akhir)
- X : Perlakuan (Permainan wayang huruf)

### 2. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di Taman Kanak-kanak Kartika XIV-11 Banda Aceh yang beralamat di Jalan Tgk Syeh Mudawali, Kelurahan Kp. Baro, Kecamatan Baiturrahman Banda Aceh. penelitian dilaksanakan pada tanggal 19 s/d Juni 2017 pada semester II (dua), tahun pelajaran 2016-2017 dengan tema binatang dan sub tema binatang peliharaan.

### 3. Populasi dan sampel

Populasi adalah subjek yang ditetapkan oleh peneliti yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh murid TK Kartika XIV-11 Banda Aceh yang berjumlah 285 orang . Sampel adalah jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Sampel dalam penelitian ini adalah kelas B1 dengan jumlah

anak sebanyak 25 orang. Jumlah anak laki-laki sebanyak 15 orang dan anak perempuan sebanyak 10 orang. Teknik pemilihan sampel dalam penelitian ini adalah menggunakan teknik *Purposive Random Sampling* (sampling pertimbangan) ialah teknik sampling yang digunakan peneliti karena memiliki pertimbangan dan tujuan tertentu (Riduwan (2010:63

### 4. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah:

#### 1) Tes.

Tes merupakan salah satu cara untuk menaksir besarnya kemampuan seseorang secara tidak langsung. Pada penelitian ini, tes yang digunakan adalah pre-test dan post test

#### 2) Observasi

Observasi adalah metode pengumpulan data melalui pengamatan langsung atau peninjauan secara cermat dan langsung di lapangan atau lokasi penelitian

No	Indikator	Kategori			
		BB	SMB	BSH	BSB
1	Mengenalkan huruf melalui wayang	1-2	2-5	5-10	Lebih 10
2	Menirukan suku kata yang tersedia	1-2	2-5	5-10	Lebih 10
3	Menunjukkan huruf abjad	1-2	2-5	5-10	Lebih 10

### 5. Teknik Analisa Data

Tehnik kuantitatif dipakai untuk menganalisa data yang diperoleh dari hasil tes siswa. Setelah data penelitian diperoleh, kemudian dilakukan analis data dengan perhitungan sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{x} - \mu^o}{\frac{s}{\sqrt{n}}}$$

Keterangan:

t = nilai t yang dihitung

$\bar{x}$  = nilai rata-rata

$\mu^o$  = nilai yang dihipotesiskan

s = simpangan baku sampel

n = jumlah anggota sampel

### HASIL PENELITIAN DAN

### PEMBAHASAN

Secara umum dapat disimpulkan Permainan wayang huruf yang efektif terhadap kemampuan membaca anak usia dini di TK Kartika XIV-11 Banda Aceh. Pengumpulan data dilakukan dengan cara memberikan tes yang berkaitan dengan tema binatang dan subtema binatang peliharaan. Pada saat tes diberikan para siswa dibagi berdasarkan area dan diarea bahasa penelitian melakukan

penelitian kemampuan membaca dengan menggunakan wayang huruf. Pada saat proses penelitian peneliti melakukan kegiatan yang bervariasi diantaranya mengenalkan huruf abjad, meniru suku kata dan menunjukkan huruf dengan menggunakan media wayang, kemudian peneliti juga melakukan penilaian dengan memberikan tanda centang pada kriteria yang telah ditentukan.

Berdasarkan hasil pre-test dan post test, perolehan nilai siswa meningkat lebih baik dan hampir seluruh siswa dapat mencapai kriteria penilaian yang tertinggi dan mencapai standar tingkat pencapaian anak (STPA). Adapun hasil yang diperoleh dapat dilihat pada tabel berikut:

#### 1. Deskripsi Pre Test

Data *Pre-Test* merupakan data awal yang diperoleh untuk mengetahui kemampuan siswa tentang efektifitas permainan wayang huruf terhadap kemampuan membaca, sebelum diberi perlakuan dengan alat instrumen pada Kelompok B1 adalah sebagai berikut:

**Tabel. 4 2 Hasil Pre-Test Kemampuan Membaca TK Kartika XIV-11 Banda Aceh**

No	Nama anak	L/P	Kategori			
			BB	SMB	BSH	BSB
1	Faiz	L			√	
2	Anjani	P		√		
3	Nurlina	P	√			
4	M. Daffa	L				√
5	Salsabila	P		√		



6	Maulana	L			√	
7	Syauqi ramadhan	L	√			
8	Muliati	P				√
9	Humaira	P	√			
10	Aidil rauf	L				√
11	Kahirul andika	L			√	
12	Risky ramadhan	L		√		
13	Alif iqbal	L				√
14	Raudhatul jannah	P	√			
15	Rahmad wirza	P		√		
16	Bintang ulfa	L				√
17	Nurul wardani	P				√
18	M rozi pratama	L	√			
19	Habibuzhafran	L			√	
20	Mustika	P				√
21	Arif maulidin	L	√			
22	Syamsul anwar	L		√		
23	Syakira	P				√
24	M. Rifki	L				√
25	M. Rafif Maulana	L			√	
	Jumlah		<b>6</b>	<b>5</b>	<b>5</b>	<b>9</b>

Dari tabel 4.2 dapat dilihat bahwa umumnya anak memiliki kemampuan membaca yaitu pada kategori BB sebanyak 6 orang (24%), SMB sebanyak 5 orang (20%), BSH sebanyak 5 orang (20%) dan BSB sebanyak 9 orang (36%).

## 2. Deskripsi Pos Test

*Post-Test* merupakan hasil tes penelitian yang terakhir setelah diberikan perlakuan untuk mengetahui kemampuan siswa tentang efektifitas permainan wayang huruf terhadap

kemampuan membaca pada Kelompok B1 adalah sebagai berikut: Dari hasil *Post-Test* dapat dilihat bahwa umumnya anak antusias mengikuti kegiatan permainan wayang huruf yaitu pada kategori BB sebanyak 2 orang (8%), SMB sebanyak 6 orang (24%), BSH sebanyak 6 orang (24%) dan BSB sebanyak 11 orang (44%).

**Tabel. 4.4 Hasil Post-Test Kemampuan Membaca TK Kartika XIV-11 Banda Aceh**

No	Nama anak	L/P	Kategori			
			BB	SMB	BSH	BSB
1	Faiz	L	√		√	
2	Anjani	P				√
3	Nurlina	P		√		
4	M. Daffa	L				√
5	Salsabila	P		√		
6	Maulana	L				√
7	Syauqi ramadhan	L		√		
8	Muliati	P				√
9	Humaira	P				
10	Aidil rauf	L	√		√	
11	Kahirul andika	L				√

12	Risky ramadhan	L	√			
13	Alif iqbal	L		√		
14	Raudhatul jannah	P			√	
15	Rahmad wirza	P	√			
16	Bintang ulfa	L				√
17	Nurul wardani	P	√			
18	M rozi pratama	L		√		
19	Habibuzhafran	L				√
20	Mustika	P	√			
21	Arif maulidin	L			√	
22	Syamsul anwar	L				√
23	Syakira	P				
24	M. Rifki	L			√	
25	M. Rafif Maulana	L				√
Jumlah			<b>6</b>	<b>5</b>	<b>5</b>	<b>9</b>

Dari hasil *Post-Test* dapat dilihat bahwa kemampuan membaca yaitu pada kategori BB sebanyak 2 orang (8%), SMB sebanyak 4

orang (16%), BSH sebanyak 6 orang (24%) dan BSB sebanyak 13 orang (52%).

**Tabel 4.3 Daftar Distribusi Frekuensi Penggunaan Wayang Huruf Terhadap Kemampuan Membaca TK Kartika XIV-11 Banda Aceh**

Nilai Tes	Frekuensi f1	Titik Tengah (x1)	(x1) <sup>2</sup>	f1.x1	f1(x1) <sup>2</sup>
< 44%	6	40	1600	240	9600
45%-55%	5	50	2500	250	12500
56%-76%	5	64	4096	320	20480
76%-100%	9	88	7744	792	69696
	<b>25</b>			<b>1602</b>	<b>112276</b>

Data yang diperoleh berdistribusi normal maka data tersebut diolah menggunakan uji t didapatkan nilai hitung t sebesar 7,05 dengan derajat bebas 24 (N-1) dengan nilai sig (2-tail) sebesar 0,523. Hasil hipotesis diuji dengan uji t adalah:

Ha :  $\mu > 64,08$  (Penggunaan wayang huruf efektif terhadap kemampuan membaca pada tema binatang dengan sub tema binatang peliharaan di TK Kartika XIV-11 Banda Aceh)

Ho :  $\mu < 64,08$  (Penggunaan wayang huruf tidak efektif terhadap kemampuan membaca pada tema binatang dengan sub tema binatang peliharaan di TK Kartika XIV-11 Banda Aceh)

Dalam penelitian ini diambil nilai  $\mu = 64,08$  yang merupakan nilai standar minimal untuk menyatakan bahwa siswa telah menguasai **64,08** dari materi yang telah diajarkan. Dengan demikian hipotesis yang berbunyi “Efektifitas Wayang Huruf Terhadap Kemampuan Membaca Kelas B1 TK Kartika XIV-11 Banda Aceh” dapat diterima dengan baik.

Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan wayang huruf terhadap kemampuan membaca merupakan salah satu metode yang baru digunakan dalam proses pengenalan huruf di TK Kartika XIV-11

Banda Aceh karena sebelumnya belum pernah digunakan, kegiatan tersebut memberikan suana pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang telah dilakukan dengan menggunakan uji t membaca sebelum perlakuan sebesar  $0,0684 < 0,25$  dan kemampuan membaca setelah perlakuan  $1,708 > 0,05$ . Analisa yang telah dilakukan oleh penulis pada hasil Nilai t-hitung sebesar  $0,648$ , Nilai t-hitung t-tabel  $1,710$ . Sehingga dapat dikatakan bahwa nilai rata-rata siswa kurang dari  $2,6$ . Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan wayang huruf efektif terhadap kemampuan membaca siswa.

Kelas B1 yang menjadi sampel dari seluruh siswa dari TK Kartika XIV-11 Banda Aceh mengalami peningkatan dalam kemampuan membaca secara sederhana. Hal ini dikarenakan penulis menggunakan wayang huruf terhadap kemampuana membaca siswa. Para siswa sangat bersemangat, mereka juga tidak terlihat bosan sebagai contoh, Rifki selalu menyebutkan huruf d adalah huruf b, setelah peneliti mengamati ternyata ia terpengaruh dengan garis lengkung yang digunakan untuk membentuk sebuah huruf. Berdasarkan pengamatan tersebut dapat dinyatakan bahwa Rifki belum sepenuhnya mengenal huruf dengan benar.

Setelah dilakukan penerapan permainan wayang huruf dalam beberapa pertemuan dengan menekan kemampuan membaca melalui beberapa indikator seperti mengenal huruf abjad, menyebutkan kosa kata baru dengan huruf awal B, meniru bunyi suku kata dengan benar dan menunjukkan huruf abjad secara acak. Maka diperoleh hasil yang cukup

menggembirakan dan kini Rifki telah mampu membaca lebih dari dua kosa kata yang tersedia.

Mengajarkan membaca pada anak yang memasuki usia pra-sekolah bukanlah pekerjaan yang mudah karena memerlukan sikap yang sungguh-sungguh, kesabaran dan keyakinan. Tugas kita sebagai orang dewasa dan pendidik adalah memberi dorongan belajar dan memfasilitasi ketika mereka sudah siap untuk belajar. Salah satunya upaya yang bisa dilakukan guru untuk mempermudah mengajarkan membaca pada anak adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan tingkat perkembangan anak.

Media diperlukan dalam proses pembelajaran karena mempunyai kemampuan atau kompetensi yang dapat dimanfaatkan. Media yang efektif adalah media yang mampu mengkomunikasikan sesuatu yang ingin disampaikan oleh guru (pemberi pesan) kepada anak (penerima pesan). Dengan media pembelajaran yang tepat diharapkan akan meningkatkan aktivitas siswa dalam belajar sehingga hasil belajarpun dapat ditingkatkan. Media wayang huruf merupakan suatu cara yang baik bagi siswa dalam memahami dan mengingat sejumlah informasi baru. Media ini juga dapat menambah keberanian siswa dalam mengucapkan suku kata baru sehingga menambah jumlah kata yang diperoleh siswa sehingga permasalahan yang dihadapi pada saat proses pembelajaran dapat dipecahkan bersama-sama.

Berdasarkan data tersebut peneliti dapat menyatakan bahwa kegiatan permainan wayang huruf sangat efektif bagi anak dalam mendukung kemampuan membaca, kegiatan ini juga mampu memberi rangsangan berupa semangat dan adanya kepercayaan diri pada anak. Namun masih ada anak yang memiliki semangat yang rendah, hal ini dikarenakan pada anak tersebut sering absen sekolah, cenderung pendiam dan tidak mau bergabung dengan temannya.

#### **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian efektifitas permainan wayang huruf berpengaruh terhadap kemampuan membaca yang dilaksanakan di TK Kartika XIV- 11 Banda Aceh maka dapat ditarik kesimpulan bahwa : Analisa yang telah dilakukan oleh penulis untuk menentukan rentang data diperoleh nilai

sebesar 56, Banyak Kelas Interval (K) sebanyak 6, Panjang Interval (P) menjadi 9 dan nilai rata-rata yang diperoleh menunjukkan bahwa kemampuan siswa TK Kartika XIV-11 Banda Aceh setelah diajarkan melalui membaca melalui penggunaan wayang huruf mendapat nilai rata-rata 64.

Sedangkan berdasarkan hasil uji t, nilai t-hitung sebesar 0,648 , Nilai t-hitung t-tabel 1,710. Sehingga dapat dikatakan bahwa nilai rata-rata siswa kurang dari 2,6. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan wayang huruf efektif terhadap hasil kemampuan membaca siswa pada tema binatang dan sub tema binatang peliharaan di kelas B1 TK Kartika XIV-11 Banda Aceh.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anita Yus. 2011. *Model Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Arikunto. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dhieni. 2014. *Materi Pokok Pengemabangan Bahasa PAUD*. Jakarta: UT Tangerang Selatan.
- Gunarti, Winda. 2015. *Metode Pengembangan Perilaku Dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Johni dimiyati. 2013. *Metodologi Penelitian Pendidikan Dan Aplikasinya Pada Pendidkan Anak Usia Dini (PAUD)*. Jakarta: Fajar Interpratama Mandiri.
- Marsudi, Saring. 2006. *Permasalahan Dan Bimbingan Di Taman Kanak-Kanak*. Surakarta: Rineka Cipta.
- Munandar Utami. 2004. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Musfiroh, Tadkiroatun. 2005. *Bercerita Untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Nurgiyantoro. 2012. *Peningkatan Keterampilan Berbicara Anak Usia Dini Melalui Permainan Sandiwara Boneka*. Surakarta: Universitas Muhammadiyah.
- Peraturan Pemerintah (Permen 137 dan 148). 2013. *Kurikulum K-13*. Jakarta
- STKIP Bina Bangsa Getsempena. 2015. *Pedoman Penulisan Skripsi*. Banda Aceh: STKIP Bina Bangsa Getsempena.
- Sugiono. 2008. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujiono, Y.N. 2007. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks.
- Susanto, A. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada.
- Waseso, Iksan. 2014. *Materi Pokok Evaluasi Pembelajaran di TK*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Yunita, dkk. 2015. *Pengaruh Aktivitas Alat Peraga Gambar Wayang Terhadap Keterampilan Berbicara Anak*. Bojonegoro: Rineka Cipta