

**PENGARUH PERMAINAN TUTUP BOTOL TERHADAP  
KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN  
PADA ANAK**

(Penelitian pada Anak Usia 5-6 Tahun Kelompok Bermain Mumpuni  
Pangenjurutengah Kecamatan Purworejo Kabupaten Purworejo  
Tahun Pelajaran 2018-2019)

SKRIPSI



Oleh:

Veptianingsih  
12.0304.0031

**PROGRAM STUDI PG PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG  
2019**

**PENGARUH PERMAINAN TUTUP BOTOL TERHADAP  
KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN  
PADA ANAK**

(Penelitian pada Anak Usia 5-6 Tahun Kelompok Bermain Mumpuni  
Pangenjurutengah Kecamatan Purworejo Kabupaten Purworejo  
Tahun Pelajaran 2018-2019)

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat dalam Menyelesaikan Studi pada  
Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Magelang



Oleh:

VEPTIANINGSIH  
12.0304.0031

**PROGRAM STUDI PG PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG  
2019**

**PERSETUJUAN**

**PENGARUH PERMAINAN TUTUP BOTOL TERHADAP  
KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN  
PADA ANAK**

Diterima dan Disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Magelang



Oleh:  
Veptianingsih  
12.0304.0031

Dosen Pembimbing I

**Dra. Lilis Madyawati, M.Si**  
NIP. 196409007 198903 2 002

Magelang, 9 Januari 2019  
Dosen Pembimbing II

**Khusnul Laely, M.Pd**  
NIDN. 138606115

## PENGESAHAN

### PENGARUH PERMAINAN TUTUP BOTOL TERHADAP KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN PADA ANAK

Oleh:  
Veptianingsih  
12.0304.0031

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi dalam rangka menyelesaikan studi pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang

Diterima dan disahkan oleh Penguji:

Hari : Sabtu  
Tanggal : 26 Januari 2019

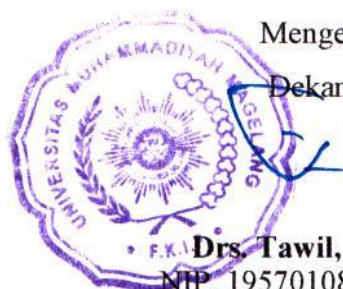
Tim Penguji Skripsi:

1. Dra. Lilis Madyawati, M.Si (Ketua/ Anggota)
2. Khusnul Laely, M.Pd (Sekretaris/ Anggota)
3. Drs. Arie Supriyatno, M.Si (Anggota)
4. Febru Puji Astuti, M.Pd (Anggota)



Mengesahkan,

Dekan FKIP



**Drs. Tawil, M.Pd.,Kons**  
NIP. 19570108 198103 1 003

## LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama : Veptianingsih  
NPM : 12.0304.0031  
Prodi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Judul Skripsi : Pengaruh Permainan Tutup Botol Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan pada Anak

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat merupakan hasil karya sendiri. Apabila ternyata dikemudian hari diketahui adanya plagiasi atau penjiplakan terhadap karya orang lain, saya bersedia mempertanggungjawabkan sesuai dengan aturan yang berlaku dan bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan dan tata tertib di Universitas Muhammadiyah Magelang.

Pernyataan ini dibuat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Magelang, Januari 2019  
Yang membuat pernyataan,

  
 **Veptianingsih**  
12.0304.0031

## **MOTTO**

“Membaca dapat membantu pikiran agar lebih tenang, membuat hati agar lebih terarah dan memanfaatkan waktu agar tidak terbuang percuma.”

(DR. ‘Adh Al-Qarni’)

## **PERSEMBAHAN**

Skripsi ini kupersembahkan untuk:

1. Allah SWT, yang senantiasa memberikan kekuatan, pencerahan dan kemudahan.
2. Ibu dan Bapak tercinta, Ibu Tumijah dan Bapak Tupon, serta kekasihku yang tanpa lelah memberikan dukungan bagi pendidikanku, ikhlas memberikan kasih sayang dan tak berhenti mendoakan, spesial untuk anakku tersayang Elfin Faiza Pratisara yang menjadi warna dan penyemangat hidupku.
3. Almamaterku Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang.

# **PENGARUH PERMAINAN TUTUP BOTOL TERHADAP KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN PADA ANAK**

(Penelitian pada Anak Usia 5-6 Tahun Kelompok Bermain Mumpuni  
Pangenjurutengah Kecamatan Purworejo Kabupaten Purworejo  
Tahun Pelajaran 2018-2019)

Veptianingsih

## **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan tutup botol terhadap kemampuan membaca permulaan pada anak usia 5-6 tahun di Kelompok Bermain Mumpuni Pangenjurutengah Kecamatan Purworejo Kabupaten Purworejo tahun pelajaran 2018-2019.

Desain penelitian ini menggunakan *One Group Pretest Posttest Design*. Teknik sampling penelitian ini menggunakan *total sampling* dengan subjek penelitian yaitu seluruh siswa berjumlah 8 anak usia 5-6 tahun Kelompok Bermain Mumpuni Pangenjurutengah Kecamatan Purworejo Kabupaten Purworejo. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa tes lisan kemampuan membaca permulaan anak yang diukur menggunakan 6 indikator yang dijabarkan ke dalam 8 sub indikator. Teknik analisis data menggunakan analisis *non parametric Wilcoxon* dengan bantuan *SPSS for windows* versi 22.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh permainan tutup botol terhadap kemampuan membaca permulaan pada anak. Hal ini dibuktikan dengan pengujian hipotesis menggunakan bantuan *SPSS Uji Peringkat Bertanda Wilcoxon* Z hitung sebesar -2,539 dengan probabilitas  $p= 0,011 < 0,05$  artinya terdapat perbedaan signifikan kemampuan membaca permulaan pada anak sebelum dan sesudah diberikan perlakuan berupa permainan tutup botol. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh permainan tutup botol terhadap kemampuan membaca permulaan pada anak.

**Kata kunci:** *Permainan Tutup Botol, Kemampuan Membaca Permulaan pada Anak*



# **THE EFFECT OF BOTTLE CAP PLAY ON THE ABILITY TO READ THE BEGINNING OF THE CHILD**

(Research on Children Aged 5-6 Years in Mumpuni Playing Group  
Pangenjuritengah Purworejo District, Purworejo District  
Lesson Year 2018-2019)

Veptianingsih

## **ABSTRACT**

The study aims to determine the effect of bottle cap play to the ability to read the beginning of the child on children aged 5-6 years in Mumpuni Playing Group Pangenjuritengah Purworejo District, Purworejo District lesson year 2018-2019.

This research uses One Group Pretest Posttest Design. Sampling technique of the research using total sampling with research subject that is all student amounted to 8 child of children aged 5-6 years in Mumpuni Playing Group Pangenjuritengah Purworejo District, Purworejo District. This research uses data collection techniques in the form of oral english sheet measured using 6 indicators described in 8 sub indicators. Data analysis technique using non parametric Wilcoxon analysis with SPSS for windows version 22.

The result showed that there is effect of bottle cap play to the ability to read the beginning of the child. This is evidenced by hypothesis testing using the help of SPSS Ranking Test Wilcoxon Z arithmetic of -2,539 with probability  $p=0,011 < 0,05$  means there is a significant difference ability to read the beginning of the child before and after being given treatment in the bottle cap play. Thus it can be concluded that there is effect of bottle cap play to the ability to read the beginning of the child, be accepted.

**Keywords:** *bottle cap play, the ability to read the beginning of the child*

## **KATA PENGANTAR**

Assalamu'alaikum, wr.wb.

Alhamdulillah robbil'alamin, dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pemurah lagi Maha Penyayang, yang telah melimpahkan rahmat, nikmat serta anugerah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul "Pengaruh Permainan Tutup Botol Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan pada Anak" pada anak usia 5-6 tahun Kelompok Bermain Mumpuni Pangenjurutengah Kecamatan Purworejo Kabupaten Purworejo tahun pelajaran 2018-2019.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa terwujudnya skripsi ini atas dukungan dan bantuan serta kerjasama dari berbagai pihak. Oleh karena itu, perkenankanlah pada kesempatan ini peneliti menyampaikan terimakasih kepada :

1. Ir. Eko Muh Widodo, MT selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Magelang.
2. Drs. Tawil, M.Pd.,Kons selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang.
3. Khusnul Laely, M.Pd selaku Kaprodi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini.
4. Dra. Lilis Madyawati, M.Si selaku dosen pembimbing I dan Dede Yudi, S.Pd selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan membantu kelancaran penyelesaian skripsi ini.

5. Siti Muflihah, S.Si selaku Kepala Kelompok Bermain Mumpuni Pangenjurutengah dan para pendidik di Kelompok Bermain Mumpuni Pangenjurutengah Kecamatan Purworejo Kabupaten Purworejo.
6. Seluruh Dosen dan Staf Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang yang membantu penulis selama menyusun skripsi.
7. Sahabat-sahabatku, teman-teman seperjuangan Progam Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Muhammadiyah Magelang dan semua pihak yang telah memberikan dukungan dan doanya kepada peneliti.

Peneliti menyadari bahwa dalam penelitian ini masih banyak kekurangan, untuk itu peneliti mohon saran dan petunjuk untuk perbaikan penelitian ini. Semoga Allah SWT membalas semua amal dan jasa kepada semua pihak dengan balasan yang setimpal. Besar harapan peneliti semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca dan selalu mendapat ridho dari Allah SWT. Aamiin.

Wassalamu'alaikum, wr. wb.

Penulis

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PENEGAS .....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iv
HALAMAN PERNYATAAN .....	v
HALAMAN MOTTO .....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vii
ABSTRAK.....	viii
ABSTRAKCT.....	ix
KATA PENGANTAR .....	x
DAFTAR ISI .....	xii
DAFTAR TABEL .....	xvi
DAFTAR GAMBAR .....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Pembatasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah.....	7
E. Tujuan Penelitian.....	7
F. Manfaat Penelitian .....	8

BAB II	KAJIAN PUSTAKA.....	9
A.	Kemampuan Membaca Permulaan pada Anak.....	9
1.	Pengertian Kemampuan Membaca Permulaan pada Anak..	9
2.	Tujuan dan Manfaat Kemampuan Membaca Permulaan pada Anak .....	11
3.	Indikator Kemampuan Membaca Permulaan pada Anak ...	14
4.	Faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Membaca Permulaan pada Anak.....	23
5.	Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan pada Anak .....	25
6.	Tahap-tahap Kemampuan Membaca Permulaan pada Anak	27
7.	Pentingnya Kemampuan Membaca Permulaan pada Anak.	31
B.	Permainan Tutup Botol.....	34
1.	Pengertian Permainan .....	34
2.	Pengertian Permainan Tutup Botol.....	38
3.	Prosedur Permainan Tutup Botol .....	39
4.	Alat dan Bahan yang Diperlukan.....	40
5.	Kelebihan dan Kekurangan Permainan Tutup BotoL.....	41
6.	Faktor-faktor yang mempengaruhi Permaianan Tutup Botol .....	43
7.	Upaya untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan pada Anak melalui Permainan Tutup Botol .....	45
C.	Permainan Tutup Botol dan Kemampuan Membaca Permulaan	

pada Anak .....	46
D. Penelitian Terdahulu yang Relevan .....	48
E. Kerangka Pemikiran .....	50
F. Hipotesis Penelitian .....	51
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>52</b>
A. Rancangan Penelitian.....	52
B. Identifikasi Variabel Penelitian .....	54
C. Definisi Operasional Variabel Penelitian .....	55
D. Subjek Penelitian ... ..	56
E. Setting Penelitian .....	58
F. Metode Pengumpulan Data.....	60
G. Instrumen Penelitian .....	61
H. Validitas dan Reliabilitas .....	63
I. Prosedur Penelitian .....	65
J. Metode Analisis Data .....	80
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>83</b>
A. Hasil Penelitian.....	83
1. Hasil Pengukuran Awal Kemampuan Membaca Permulaan pada Anak .....	83
2. Pelaksanaan Pemberian Perlakuan Permainan Tutup Botol	86
3. Hasil Pengukuran Akhir Kemampuan Membaca Permulaan pada Anak .....	86

4. Perbandingan Pengukuran Awal dan Pengukuran Akhir	
Kemampuan Membaca Permulaan pada Anak.....	89
5. Hasil Uji Hipotesis .....	91
B. Pembahasan.....	96
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....	100
A. Kesimpulan.....	100
B. Saran.....	101
DAFTAR PUSTAKA .....	104
LAMPIRAN.....	106

## DAFTAR TABEL

TABEL	Halaman
1 <i>One Group Pretest-Posttest Design</i> .....	33
2 Jadwal Permainan Tutup Botol .....	67
3 Materi Permainan Tutup Botol .....	68
4 Kisi-kisi Instrumen Kemampuan Membaca Permulaan pada Anak	73
5 Jadwal Pelaksanaan Kegiatan .....	79
6 Hasil Pengukuran Awal Kegiatan Membaca Perrmulaan Anak .....	84
7 Pencapaian Kemampuan Membaca Permulaan Terendah, Tertinggi dan <i>Mean</i> Pengukuran Awal tentang Kemampuan Membaca Permulaan .....	85
8 Hasil Pengukuran Akhir Kegiatan Membaca Perrmulaan Anak ....	87
9 Pencapaian Kemampuan Membaca Permulaan Terendah, Tertinggi dan <i>Mean</i> Pengukuran Akhir tentang Kemampuan Membaca Permulaan .....	87
10 Hasil Pengukuran Awal dan Pengukuran Akhir Kegiatan Membaca Perrmulaan pada Anak .....	88
11 Deskripsi Hasil Pengukuran Awal dan Pengukuran Akhir tentang Kemampuan Membaca Permulaan .....	89
12 Uji Hipotesis <i>Wilcoxon</i> .....	90
13 Uji Statistik .....	90



## DAFTAR GAMBAR

GAMBAR	Halaman
1 Skema Penelitian .....	39
2 Kerangka Berpikir.....	41
3 Seting Kelas .....	69
4 Alat dan Bahan yang Diperlukan .....	71
5 Hasil Pengukuran Awal .....	86
6 Hasil Pengukuran Akhir.....	89
7 Perbandingan Minimal, Maksimal, Rata-rata Pengukuran Awal dan Pengukuran Akhir .....	91

## DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN	Halaman
1 Surat Ijin Penelitian .....	108
2 Surat Keterangan <i>Expert Judgement</i> .....	109
3 Surat Keterangan Penelitian.....	113
4 Identitas Subjek Penelitian.....	114
5 Instrumen Penelitian Lembar Tes Lisan Kemampuan Membaca Permulaan pada Anak .....	115
6 Lembar Tes Lisan Kemampuan Membaca Permulaan pada Anak..	116
7 Modul Permainan Tutup Botol .....	127
8 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian .....	133
9 Instrumen Penilaian dan Hasil Penilaian Lembar Tes Lisan Pengukuran Awal Kemampuan Membaca Permulaan pada Anak ..	145
10 Instrumen Penilaian dan Hasil Penilaian Lembar Tes Lisan Pengukuran Akhir Kemampuan Membaca Permulaan pada Anak..	162
11 Rekapitulasi Data Hasil Penelitian .....	179
12 Uji Statistik Uji dan Uji Hipotesis <i>Wilcoxon</i> .....	184
13 Dokumentasi Penelitian .....	188
14 Proses Bimbingan .....	190

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Anak usia dini adalah individu berusia 0-8 tahun yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik. Artinya masing-masing anak memiliki bawaan, minat, kapabilitas dan latar belakang yang berbeda satu sama lain. Setiap anak berbeda, tidak ada yang sama meskipun kembar misalnya dalam gaya belajar, minat dan latar belakang keluarga. Anak bukan orang dewasa. Mereka memiliki karakteristik yang berbeda dengan orang dewasa. Anak memiliki daya konsentrasi yang pendek, selalu aktif, memiliki rasa ingin tahu yang besar, bersifat *egosentris*, peniru ulung dan merupakan masa yang paling potensial dalam rentang kehidupan manusia.

Hurlock (dalam Mashar, 2011:7) berpendapat bahwa masa anak usia dini disebut juga sebagai masa awal kanak-kanak yang memiliki berbagai karakter atau ciri-ciri. Usia dini sebagai masa kanak-kanak awal yang mengacu pada usia prasekolah untuk membedakan dengan masa ketika anak harus menghadapi tugas-tugas pada saat mengikuti pendidikan formal.

Anak usia dini merupakan masa emas (*golden age*), karena pada usia ini anak mengalami masa peka dan kritis. Masa peka merupakan periode anak yang telah mencapai kesiapan untuk belajar. Betapapun banyaknya rangsangan yang diterima anak, mereka tidak dapat belajar sampai

perkembangan mereka siap untuk melakukannya. Masa kritis, karena dalam masa ini diletakkan dasar untuk perkembangan struktur kepribadian individu.

Pada hakikatnya masa anak usia dini adalah masa bermain. Bermain sambil belajar atau belajar sambil bermain merupakan prinsip pelaksanaan kegiatan pembelajaran pada anak usia dini. Anak dilibatkan dalam kegiatan bermain. Kegiatan bermain sebagai sarana sosialisasi, diharapkan melalui bermain dapat memberi kesempatan anak bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi dan belajar secara menyenangkan (Masley, dalam Sudjiono, 2012:134).

Salah satu indikator perkembangan dalam keaksaraan anak usia dini umur 5-6 tahun adalah anak mampu membaca nama sendiri. Berdasarkan pengamatan yang penulis lakukan di lapangan, di Kelompok Bermain Mumpuni ada anak yang berumur 5,5 tahun yang belum bisa mengenali huruf-huruf dari namanya sendiri. Anak tersebut baru mampu mengenali huruf depan dari namanya saja. Berdasarkan hasil pengamatan penulis, dalam kegiatan pembelajaran, stimulasi dalam mengembangkan kemampuan membaca permulaan terabaikan.

Kasus lain juga penulis temui di Sekolah Negeri Plaosan Purworejo. Anak kelas satu berumur 7 tahun, anak tersebut belum bisa membaca simbol-simbol huruf. Setelah penulis telusuri, pada saat di Taman Kanak-kanak kegiatan pembelajaran yang dilakukan sangat mengabaikan keaksaraan awal sehingga kemampuan membaca permulaan anak terabaikan.

Keprihatinan peneliti terhadap suatu fenomena yang belakangan ini marak terjadi, banyak Sekolah Dasar khususnya Sekolah Dasar favorit yang menerapkan persyaratan masuk Sekolah Dasar harus bisa membaca. Berdasarkan hasil observasi pada beberapa Sekolah Dasar di Purworejo pada tanggal 25 September 2018 menjelaskan bahwa instansi tersebut memberi persyaratan yang salah satunya tes membaca. Beberapa wali murid juga menjelaskan bahwa anak bisa masuk ke Sekolah Dasar yang diinginkan melalui beberapa tes yang salah satunya tes membaca. Hal ini mengakibatkan banyak Taman Kanak-kanak yang lebih mengutamakan mengajarkan membaca. Belajar membaca bukanlah suatu kewajiban di Taman Kanak-kanak, melainkan sarana sosialisasi dengan teman dan lingkungan.

Kondisi tersebut menunjukkan pelajaran membaca di Taman Kanak-kanak tidak lagi melalui kegiatan pembelajaran yang mendukung keaksaraan awal anak tetapi menjadi kurikulum yang pelaksanaannya memaksa anak. Ironisnya syarat yang diajukan ke calon siswa Sekolah Dasar tersebut membuat guru Taman Kanak-kanak menjadi sibuk, dengan mengajarkan membaca kepada anak secara memaksa dan dalam mengajarkan membaca dengan pembelajaran yang tidak menyenangkan. Mereka khawatir apabila setelah lulus Taman Kanak-kanak tidak bisa diterima di Sekolah Dasar favorit. Jika kita salah dalam melayani perkembangan anak, bisa berakibat buruk pada perkembangan psikologis anak. Misalnya, anak akan cepat merasa jenuh dan takut berangkat ke sekolah karena merasa bosan dan

tertekan dengan materi yang diberikan dan dengan cara yang memaksa dan tidak menyenangkan.

Begitu pula dengan orangtua, ikut merasa takut karena sangat mengharapkan anaknya masuk Sekolah Dasar favorit. Sering orangtua memaksakan putra-putrinya untuk bisa membaca. Hal ini seakan berkembang belakangan ini dan seakan suatu tuntutan zaman.

Kesenjangan antara masa bermain anak dan tuntutan zaman sangatlah tampak nyata. Bila masa bermain anak terabaikan, itu artinya pelayanan tidak sesuai tahap perkembangan anak yang akibatnya akan berdampak perkembangan anak dimasa yang akan datang. Bila tuntutan zaman terabaikan, guru dan orangtua akan berhadapan dengan situasi bahwa murid atau putra-putrinya tidak bisa masuk ke Sekolah Dasar unggulan seperti yang guru dan orangtua harapkan.

Banyak upaya dilakukan dalam rangka meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak, tetapi hasilnya belum maksimal. Upaya itu antara lain meningkatkan kemampuan membaca permulaan melalui media kartu kata, melalui media kantong kata, melalui buku abaca serta permainan arisan kata. Berdasarkan upaya-upaya yang sudah ada tersebut, muncul ide permainan tutup botol ini. Melalui permainan tutup botol ini diprediksi anak lebih tertarik dalam memainkannya walaupun dilakukan berulang-ulang. Variasi dalam permainan tutup botol ini juga lebih banyak, bahan mudah didapat serta media permainannya mudah dibuat. Peneliti memprediksi jika dilakukan pemberian permainan tutup botol ini diharapkan akan

mempengaruhi kemampuan membaca permulaan pada anak usia 5-6 tahun di Kelompok Bermain Mumpuni Pangenjurutengah Kabupaten Purworejo.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka dapat didefinisikan masalah dalam kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun di Kelompok Bermain Mumpuni Pangenjurutengah Kecamatan Purworejo Kabupaten Purworejo Tahun Pelajaran 2018-2019 sebagai berikut:

1. Rendahnya kemampuan membaca permulaan anak yang ditandai dengan belum tercapainya indikator perkembangan, yaitu membaca nama sendiri pada usia 5-6 tahun.
2. Kasus-kasus yang terjadi di Kelompok Bermain dan Taman Kanak-kanak yang kegiatan pembelajarannya kurang menstimulasi kemampuan membaca permulaan pada anak sehingga kemampuan membaca permulaan anak terabaikan.
3. Banyak Sekolah Dasar khususnya Sekolah Dasar favorit yang menerapkan persyaratan masuk Sekolah Dasar harus bisa membaca. Beberapa Sekolah Dasar di Purworejo menunjukkan bahwa instansi tersebut memberi persyaratan yang salah satunya tes membaca. Banyak Taman Kanak-kanak yang lebih mengutamakan mengajarkan membaca yang memaksa bukan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan yang menstimulasi keaksaraan awal anak.

4. Syarat yang diajukan ke calon siswa Sekolah Dasar yang diharuskan sudah bisa membaca, membuat guru TK menjadi sibuk dengan mengajarkan membaca ke anak secara memaksa dan dengan pembelajaran yang tidak menyenangkan. Mereka khawatir apabila setelah lulus Taman Kanak-kanak tidak bisa diterima di Sekolah Dasar favorit.
5. Kesenjangan antara masa bermain anak dan tuntutan zaman sangatlah tampak nyata. Bila masa bermain anak terabaikan, itu artinya pelayanan tidak sesuai tahap perkembangan anak yang akibatnya akan berdampak ke perkembangan anak dimasa yang akan datang. Bila tuntutan zaman terabaikan, guru dan orangtua akan berhadapan dengan situasi bahwa murid atau putra-putrinya tidak bisa masuk ke Sekolah Dasar unggulan seperti yang guru dan orangtua harapkan.
6. Sudah banyak upaya dilakukan dalam rangka meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak, tetapi hasilnya belum maksimal. Upaya itu antara lain meningkatkan kemampuan membaca permulaan melalui media kartu kata, melalui media kantong kata, melalui buku abaca serta permainan arisan kata.
7. Melalui permainan tutup botol ini anak lebih tertarik dalam memainkannya walaupun dilakukan berulang-ulang, variasi dalam permainan tutup botol ini juga lebih banyak, bahan mudah didapat serta media permainannya mudah dibuat.



### **C. Pembatasan Masalah**

Supaya penelitian ini lebih efektif, efisien, terarah dan dapat dikaji lebih mendalam, maka dalam penelitian ini diperlukan sebuah pembatasan masalah. Fokus permasalahan dalam penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun di Kelompok Bermain Mumpuni Pangenjurutengah Kecamatan Purworejo Kabupaten Purworejo Tahun Pelajaran 2018-2019 yang masih rendah kemampuan membaca permulaannya yang ditandai dengan belum tercapainya indikator perkembangan, yaitu membaca nama sendiri pada usia 5-6 tahun. Berdasarkan hal tersebut, maka peneliti akan meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak menggunakan permainan tutup botol.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, rumusan masalah penelitian ini adalah “Apakah permainan tutup botol berpengaruh terhadap kemampuan membaca permulaan pada anak?”

### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh permainan tutup botol terhadap kemampuan membaca permulaan pada anak usia 5-6 tahun di Kelompok Bermain Mumpuni Pangenjurutengah Kecamatan Purworejo Kabupaten Purworejo Tahun Pelajaran 2018-2019.

## **F. Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penelitian ini yaitu:

### 1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat menambah hasanah ilmu pendidikan anak usia dini, khususnya terkait dengan peningkatan pengetahuan tentang kemampuan membaca permulaan pada anak.

### 2. Manfaat Praktis

#### a. Bagi Guru

Guru dapat mengembangkan kemampuan membaca pada anak terutama mengembangkan kemampuan membaca permulaan pada anak melalui permainan yang asyik, menarik dan menyenangkan bagi anak.

#### b. Bagi Peneliti Selanjutnya

Menambah wawasan akan pentingnya permainan tutup botol dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Kemampuan Membaca Permulaan Pada Anak**

##### **1. Pengertian Kemampuan Membaca Permulaan pada Anak**

Membaca menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, 1997 (dalam Susanto, 2011:83) adalah melihat serta memahami isi dari apa yang tertulis (dengan melisankan atau hanya dalam hati). Menurut definisi ini, membaca diartikan sebagai kegiatan untuk menelaah atau mengkaji isi dari tulisan, baik secara lisan maupun dalam hati untuk memperoleh informasi atau pemahaman tentang sesuatu yang terkandung dalam tulisan tersebut.

Menurut Tzu (dalam Susanto, 2011: 84), mengatakan bahwa pengertian membaca adalah menerjemahkan simbol (huruf) ke dalam suara yang dikombinasi dengan kata-kata. Kata-kata disusun sehingga kita dapat belajar memahaminya dan kita dapat membaca catatan. Untuk dapat membaca dengan baik perlu disertai dengan kegiatan membaca.

Menurut Resmi dkk (2006:27) membaca permulaan pada intinya merupakan suatu upaya dari orang-orang dewasa untuk memberikan dan menampilkan anak pada sejumlah pengetahuan dan ketrampilan khusus dalam rangka mengantarkan anak mencapai mampu membaca. Berdasarkan definisi tersebut, membaca diartikan sebagai usaha untuk memberikan kegiatan dan ketrampilan dengan desain khusus supaya anak mampu membaca.

Menurut Resmini dkk (2006:27) mampu membaca merupakan pengetahuan, ketrampilan dan kemampuan untuk memaknai lambang-lambang bahasa tulis. Sekalipun tampak bersifat pasif dan reseptif, tapi sewaktu kita mulai “bermampu membaca” maka berkaitan dengan berbagai syarat yang harus kita sertakan agar kita bisa sampai pada “kebermaknaan” atas sumber bacaan itu. Membaca merupakan olah berbagai kebiasaan dan kebahasaan untuk mencapai kebermaknaan melalui sumber bacaan.

Menurut Ramadhan (dalam Permanasari, 2016: 10) membaca permulaan adalah tahap awal anak belajar membaca dengan fokus pada pengenalan simbol-simbol huruf dan aspek-aspek yang mendukung pada kegiatan membaca lanjut. Membaca didefinisikan sebagai titik awal anak fokus mengenal simbol-simbol huruf dan semua indikator membaca yang mendukung anak ke tahap membaca lanjut.

Menurut Budiasih (dalam Permanasari, 2016: 10) kemampuan membaca yang diperoleh pada membaca permulaan akan sangat berpengaruh terhadap kemampuan membaca lanjut. Kemampuan yang mendasari kemampuan berikutnya maka kemampuan membaca permulaan benar-benar memerlukan perhatian guru. Membaca permulaan merupakan pondasi bagi pengajaran selanjutnya. Pondasi haruslah kuat dan kokoh, oleh karena itu harus dilayani dan dilaksanakan secara berdaya guna dan sungguh-sungguh. Kesabaran dan

ketelitian sangat diperlukan dalam melatih dan membimbing serta mengarahkan siswa demi tercapainya tujuan yang diharapkan.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, penulis menyimpulkan bahwa kemampuan membaca permulaan adalah tahap awal anak belajar mengenal huruf dan simbol bunyi dan menyuarakannya, sebagai dasar anak dalam pembelajaran membaca berikutnya.

## **2. Tujuan dan Manfaat Membaca Permulaan pada Anak**

Menurut Resmini dkk (2006:27) tujuan membaca permulaan adalah untuk membangkitkan, membina dan memupuk minat anak untuk membaca. Anak direkayasa dan distrukturi dengan berbagai pengalaman membaca sehingga anak merasa diterima dan sanggup mengembangkan sikap yang diinginkan oleh mampu membaca.

Pengajaran membaca permulaan, menurut Soejono (dalam Novitasari, 2017:14) memiliki tujuan yang memuat hal-hal yang harus dikuasai siswa secara umum, yaitu: mengenalkan siswa pada huruf-huruf dalam abjad sebagai tanda suara atau tanda bunyi, melatih ketrampilan siswa untuk mengubah huruf-huruf dalam kata menjadi suara, pengetahuan huruf-huruf dalam abjad dan keterampilan menyuarakan wajib untuk dapat dipraktikkan dalam waktu singkat ketika siswa belajar membaca lanjut.

Menurut Brewer (dalam Susanto, 2011:87), tujuan membaca permulaan pada anak usia taman kanak-kanak adalah sebagai berikut:

1. *Continuing their language development.* Tujuan membaca untuk mengembangkan bahasa anak. Melalui membaca anak mengenal huruf-huruf dalam abjad sebagai tanda suara atau tanda bunyi, melatih anak untuk mengubah huruf-huruf dalam kata menjadi suara, pengetahuan huruf-huruf dalam abjad dan keterampilan menyuarakan huruf, suku kata, kata dan kalimat.
2. *Giving them personal knowledge of the function of print.* Membaca bertujuan untuk memberikan mereka pengetahuan tentang dasar-dasar kebutuhan diri. Melalui membaca anak akan menguasai ketrampilan mengubah huruf-huruf dalam kata menjadi suara. Anak akan semakin memahami kebutuhan yang ia perlukan, sehingga anak dapat mengikuti tantangan hidup dimasa yang akan datang.
3. *Helping them about books and the importance of reading.* Membaca bertujuan untuk mengenalkan buku ke anak dan memberikan pemahaman pentingnya membaca untuk anak. Melalui membaca anak akan mengenal buku-buku sebagai modal anak mendapatkan informasi. Buku yang baik untuk anak yaitu buku yang menarik dalam pandangan anak dan mengandung unsur pendidikan. Ketertarikan anak dengan buku, anak semakin lama menyadari betapa pentingnya buku sebagai sarana anak mendapatkan informasi dan pengetahuan.

Pembelajaran membaca permulaan pada anak adalah anak agar dapat mengembangkan kemampuan intelektualnya, khususnya dalam lingkup bahasa sejak usia dini seperti pengenalan huruf-huruf dalam abjad sebagai tanda suara atau tanda bunyi, melatih anak untuk mengubah huruf-huruf dalam kata menjadi suara.

Manfaat membaca permulaan menurut Rahim (dalam Novitasari, 2017:15) dengan membaca akan memperoleh kecerdasan sehingga anak mampu menjawab tantangan hidup pada masa yang akan datang. Anak mempunyai ketrampilan dan menguasai aspek-aspek membaca sehingga anak mampu mengikuti tantangan hidup dimasa yang akan datang.

Moeslichatoen (dalam Novitasari, 2017:15) menyatakan membaca struktur cerita dalam gambar dimaksudkan untuk melatih konsentrasi, anak kapan memulai, melanjutkan cerita dan mengakhiri cerita. Melalui kegiatan membaca yang menarik, anak akan fokus dengan kegiatan yang sedang dilakukan sehingga akan melatih konsentrasi anak.

Membaca permulaan bermanfaat bagi anak yaitu anak memperoleh kemampuan dan kecerdasan membaca sebagai bekal anak untuk mempersiapkan diri dalam mengikuti tahap membaca selanjutnya sehingga anak akan mampu menjawab tantangan hidup pada masa yang akan datang.

### 3. Indikator Membaca Permulaan pada Anak

Menurut Meuller (dalam Permanasari, 2016:13) indikator dari kemampuan membaca permulaan pada anak antara lain:

- a. Anak mampu mengenal dan membaca nama mereka sendiri dalam teks. Anak dapat mengenali huruf-huruf dari namanya sendiri. Selain itu, anak dapat menyuarakan huruf-huruf dari namanya tersebut.
- b. Anak mampu membaca secara sederhana teks yang sudah dikenal, tidak harus selalu dari tulisan cetakan. Anak mengenal kata yang sering anak dengar, misalnya ibu, bapak, susu, roti dan lain-lain.
- c. Anak mampu membaca kalimat sederhana. Anak mampu membaca kalimat-kalimat sederhana yang sering anak dengar. Misalnya: Aku suka roti, Ibu sayang aku dan lain-lain.
- d. Anak senang mendengar cerita dan menuturkan tulisan-tulisan yang sudah dikenal. Anak sering meminta guru atau orangtua untuk membacakan suatu cerita dan anak tertarik untuk mendengarkan cerita tersebut. Anak sering membaca tulisan yang anak lihat.
- e. Anak memiliki kemampuan untuk mengenal huruf. Anak mengenal huruf yang ada di suatu tulisan dan mampu membandingkan dengan tulisan yang anak kenal. Anak mempunyai ketrampilan membunyikan huruf-huruf menjadi suara tersebut.



- f. Anak memiliki kemampuan untuk memasang huruf dan bunyi. Melihat suatu huruf, anak dapat menunjuk dan membunyikan huruf –huruf yang anak temui tersebut.
- g. Anak mampu memasang dan mengenal bunyi awal dan bunyi akhir. Saat anak menemukan suatu kata, anak mampu mengenal dan membunyikan huruf awal dan huruf akhir dari kata tersebut.
- h. Anak mampu memahami konsep tulisan: kiri ke kanan dan atas ke bawah. Saat membaca, anak memahami cara membaca yang benar yaitu dari kalimat paling atas dari kiri ke kanan dan dilanjutkan baris di bawahnya.
- i. Anak mampu memasang kata yang diucapkan secara *verbal* dengan kata dalam tulisan. Anak mampu mencari suatu tulisan tentang suatu kata yang anak ucapkan. Misalnya, anak mengucapkan kata “ibu”, anak dapat mencari kata “ibu”.
- j. Anak mampu membunyikan kata-kata tertentu (menggabungkan *fonem*). Anak dapat membunyikan huruf-huruf dari urutan abjad, huruf-huruf dalam suku kata maupun huruf-huruf dalam suatu kata.
- k. Anak mampu mengenal kata-kata dasar yang paling sering dipakai. Kata-kata yang berhubungan dengan anak yaitu kata-kata yang dekat dengan anak dan sering anak dengar misalnya nama anak itu sendiri.

Menurut Salamah (dalam Permanasari, 2016: 13) menyampaikan indikator yang ingin dicapai pada aspek membaca permulaan sebagai berikut:

- a. Anak dapat membedakan antara huruf yang satu dengan yang lain. Anak mampu membedakan bunyi masing-masing huruf. Misalnya dapat membedakan huruf d dan huruf b, membedakan huruf f dan huruf v dan lain-lain.
- b. Anak dapat menyebutkan macam-macam huruf konsonan. Anak dapat menunjuk dan menyuarakan huruf-huruf konsonan yaitu b, c, d, f, g, h, j, k, l, m, n, p, q, r, s, t, v, w, x, y dan z.
- c. Anak dapat menyebutkan huruf-huruf vokal. Anak dapat menunjuk dan menyuarakan huruf-huruf vokal yaitu a, i, u, e dan o.
- d. Anak dapat memasangkan/ menghubungkan antara huruf yang satu dengan yang lain sehingga membentuk suku kata. Saat anak menemukan huruf-huruf, anak dapat menggabungkan suatu huruf konsonan dan huruf vokal sehingga membentuk suku kata misalnya “s” dan “u” menjadi “su”.
- e. Anak dapat memasangkan/ menghubungkan suku kata yang sama dengan yang lainnya sehingga membentuk kata. Pada saat anak menemukan suku kata anak dapat mencari dan menghubungkan suku kata yang sama dan menjadikannya suatu kata misalnya “su” dan “su” menjadi “susu”.

Menurut Permendiknas No. 58 tahun 2009 indikator dari kemampuan membaca permulaan pada anak antara lain:

**a. Usia 4-5 tahun**

- 1) Mengenal simbol-simbol. Anak dapat mengenal simbol-simbol huruf misalnya huruf A seperti gunung, huruf E seperti sisir, huruf S seperti sungai dan lain-lain.
- 2) Mengenal suara-suara hewan/ benda yang ada di sekitarnya. Anak suara-suara hewan yang sering didengar oleh anak misalnya kukuruyuk itu suara ayam, meong meong itu suara kucing dan lain-lain. Anak juga mengenal suara benda-benda di sekitar anak misalnya kring kring itu suara bel, dung dung itu suara bedug dan lain-lain.
- 3) Membuat coretan yang bermakna. Anak mampu membuat coretan-coretan dan anak dapat menceritakan tentang coretan yang anak buat tersebut. Coretan anak tersebut mengandung makna yang berarti buat anak.
- 4) Meniru huruf. Anak dapat meniru huruf dengan berbagai media misalnya dengan pensil dan kertas, jari tangan dan pasir, kuas dan kertas dan lain-lain.

**b. Usia 5-6 tahun**

- 1) Menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal. Anak dapat mengenal simbol-simbol huruf misalnya huruf A seperti

- gunung, huruf E seperti sisir, huruf S seperti sungai dan lain-lain.
- 2) Mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada di sekitarnya. Saat anak diberikan suara dari suatu kata yang dikenal, anak dapat menyebutkan huruf awal dari kata tersebut misalnya ibu, ayah dan lain-lain.
  - 3) Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/ huruf awal yang sama. Suatu kelompok gambar (apel, pisang, anggur, pepaya, nanas), anak dapat mengelompokkan gambar tersebut sesuai huruf awal yang sama, misalnya apel satu kelompok dengan anggur, pisang satu kelompok dengan pepaya dan nanas tidak memiliki kelompok.
  - 4) Memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf. Anak mampu menyebut bunyi dari suatu huruf. Anak mampu membedakan bunyi masing-masing huruf. Misalnya dapat membedakan huruf “d” dan huruf “b”, membedakan huruf “f” dan huruf “v” dan lain-lain.
  - 5) Membaca nama sendiri. Anak mampu membaca huruf-huruf dari namanya dan sekaligus dapat membaca kata dari namanya tersebut.
  - 6) Menuliskan nama sendiri. Anak mampu menulis huruf-huruf yang terdapat dalam namanya. Setiap harinya, anak memiliki

keinginan untuk menuliskan namanya di karya yang anak buat tersebut.

Menurut Permendikbud No. 137 tahun 2014 indikator dari kemampuan membaca permulaan pada anak yaitu:

**a. Usia 3-4 tahun**

- 1) Mengenal beberapa huruf atau abjad tertentu dari A-Z yang pernah dilihatnya. Saat anak melihat suatu huruf, anak akan menyamakan dengan huruf yang sering dilihat oleh anak misalnya ketika melihat huruf “s”, anak akan bilang, “Ibu, itu sama kayak di kaleng susu”.

**b. Usia 4-5 tahun**

- 1) Mengenal lambang huruf. Anak dapat mengenal simbol-simbol huruf misalnya huruf A seperti gunung, huruf E seperti sisir, huruf S seperti sungai dan lain-lain.
- 2) Mengenal suara-suara hewan/ benda yang ada di sekitar. Anak suara-suara hewan yang sering didengar oleh anak misalnya kukuruyuk itu suara ayam, meong meong itu suara kucing dan lain-lain. Anak juga mengenal suara benda-benda di sekitar anak misalnya kring kring itu suara bel, dung dung itu suara bedug dan lain-lain.
- 3) Membuat coretan yang bermakna. Anak mampu membuat coretan-coretan dan anak dapat menceritakan tentang coretan

yang anak buat tersebut. Coretan anak tersebut mengandung makna yang berarti buat anak.

- 4) Meniru (menuliskan dan mengucapkan) huruf A-Z. Anak dapat meniru huruf dengan berbagai media misalnya dengan pensil dan kertas, jari tangan dan pasir, kuas dan kertas dan lain-lain. Anak juga mampu mengucapkan bunyi dari huruf-huruf abjad A-Z.

**c. Usia 5-6 tahun**

- 1) Menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal. Anak dapat mengenal simbol-simbol huruf misalnya huruf A seperti gunung, huruf E seperti sisir, huruf S seperti sungai dan lain-lain.
- 2) Mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada di sekitarnya. Saat anak diberikan suara dari suatu kata yang dikenal, anak dapat menyebutkan huruf awal dari kata tersebut misalnya ibu, ayah dan lain-lain.
- 3) Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/ huruf awal yang sama. Suatu kelompok gambar (apel, pisang, anggur, pepaya, nanas), anak dapat mengelompokkan gambar tersebut sesuai huruf awal yang sama, misalnya apel satu kelompok dengan anggur, pisang satu kelompok dengan pepaya dan nanas tidak memiliki kelompok.

- 4) Anak dapat membedakan antara huruf yang satu dengan huruf yang lain. Anak mampu membedakan masing-masing huruf. Misalnya dapat membedakan huruf “d” dan huruf “b”, membedakan huruf “g” dan huruf “j” dan lain-lain.
- 7) Membaca nama sendiri. Anak mampu membaca huruf-huruf dari namanya dan sekaligus dapat membaca kata dari namanya tersebut.
- 8) Menuliskan nama sendiri. Anak mampu menulis huruf-huruf yang terdapat dalam namanya. Setiap karyanya, anak memiliki keinginan untuk menuliskan namanya di karya yang anak buat tersebut.

Berdasarkan beberapa definisi tersebut disimpulkan bahwa indikator yang dipakai peneliti dalam mengukur kemampuan membaca permulaan pada anak adalah indikator dalam Permendikbud No. 137 tahun 2014 untuk rentang usia 5-6 tahun, yang sudah sesuai dengan pembelajaran yang ada pada Kelompok Bermain Mumpuni Pangenjurutengah Kecamatan Purworejo Kabupaten Purworejo yaitu:

- 1) Menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal. Anak dapat mengenal simbol-simbol huruf misalnya huruf A seperti gunung, huruf E seperti sisir, huruf S seperti sungai dan lain-lain.
- 2) Mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada di sekitarnya. Saat anak diberikan suara dari suatu kata yang dikenal,

anak dapat menyebutkan huruf awal dari kata tersebut misalnya ibu, ayah dan lain-lain.

- 3) Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/ huruf awal yang sama. Pada suatu kelompok gambar (apel, pisang, anggur, pepaya, nanas), anak dapat mengelompokkan gambar tersebut sesuai huruf awal yang sama, misalnya apel satu kelompok dengan anggur, pisang satu kelompok dengan pepaya dan nanas tidak memiliki kelompok.
- 4) Anak dapat membedakan antara huruf yang satu dengan huruf yang lain. Anak mampu membedakan masing-masing huruf. Misalnya dapat membedakan huruf “d” dan huruf “b”, membedakan huruf “g” dan huruf “j” dan lain-lain.
- 5) Anak dapat memasangkan/ menghubungkan antara huruf yang satu dengan yang lain sehingga membentuk suku kata. Saat anak menemukan huruf-huruf, anak dapat menggabungkan suatu huruf konsonan dan huruf vokal sehingga membentuk suku kata misalnya “s” dan “u” menjadi “su”.
- 6) Anak dapat memasangkan/ menghubungkan suku kata yang sama dengan yang lainnya sehingga membentuk kata. Saat anak menemukan suku kata anak dapat mencari dan menghubungkan suku kata yang sama dan menjadikannya suatu kata misalnya “su” dan “su” menjadi “susu”.



#### **4. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Kemampuan Membaca Permulaan pada Anak**

Menurut Tambubolon (dalam Permanasari, 2016:23) membagi faktor yang mempengaruhi kemampuan membaca pada anak menjadi dua, kedua faktor ini saling terkait dan mempengaruhi secara bersamaan, yaitu

1. Faktor endogen.

Faktor endogen adalah faktor yang berkembang baik secara biologis maupun psikologis dan linguistik yang timbul dari diri anak. Misalnya: keinginan dalam diri anak untuk membaca.

2. Faktor eksogen

Faktor eksogen adalah faktor lingkungan. Lingkungan yang mendukung misalnya tersedianya bahan bacaan dan adanya motivasi dari orangtua akan mempengaruhi kemampuan membaca permulaan pada anak.

Menurut Dhieni (dalam Pranata, 2017:14) menjelaskan bahwa kemampuan membaca anak dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu:

1. Motivasi

Kemampuan membaca anak dipengaruhi oleh motivasi, motivasi merupakan faktor pendorong semangat bagi anak untuk membaca. Anak akan termotivasi membaca apabila tersedia bahan bacaan yang menarik bagi anak dan bahan bacaan memiliki hubungan dengan kehidupan sehari-hari mereka.

## 2. Lingkungan Keluarga

Kemampuan membaca dan menulis anak dipengaruhi oleh interaksi personal (pengalaman baca tulis bersama orangtua, saudara dan anggota keluarga lain di rumah), lingkungan fisik yang mencakup bahan-bahan bacaan di rumah dan suasana yang penuh perasaan dan memberikan dorongan yang cukup, hubungan antar individu di rumah.

## 3. Bahan Bacaan

Faktor ini sangat mempengaruhi minat serta kemampuan membaca seseorang. Bahan bacaan untuk anak adalah bahan bacaan yang kritis dan mudah dipahami anak, karena bahan bacaan yang terlalu sulit untuk dipahami dapat mematikan selera untuk membaca.

Menurut Lamb dan Arnold (dalam Pranata, 2017:14) kemampuan membaca dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu:

### 1. Faktor Psikologis

Faktor psikologis mencakup kesehatan fisik, perkembangan neurologis dan jenis kelamin. Anak yang sehat akan lebih cepat dalam perkembangan kemampuan membacanya.

### 2. Faktor Intelektual

Keberhasilan anak dalam membaca tidak sepenuhnya dipengaruhi oleh faktor intelektual saja, tetapi juga metode mengajar guru,

metode serta kemampuan guru dalam mengajarkan membaca turut mempengaruhi perkembangan membaca anak.

### 3. Faktor Lingkungan

Mencakup latar belakang dan pengalaman anak di rumah dan sosial ekonomi keluarga anak. Lingkungan fisik yang mencakup bahan-bahan bacaan di rumah dan suasana yang penuh perasaan dan memberikan dorongan yang cukup serta hubungan antar individu di rumah.

Faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan membaca anak usia 5-6 tahun dalam penelitian ini yaitu: (1) motivasi atau ketertarikan untuk membaca, (2) lingkungan keluarga yang berperan sebagai model untuk anak dalam pembelajaran membaca, dan (3) bahan bacaan yang ada.

## **5. Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan pada Anak**

Mualler (dalam Novitasari, 2017:18) mengungkapkan bahwa mengajarkan anak membaca dibutuhkan strategi yang sesuai dengan dunia anak yaitu bermain, dengan kata lain belajar dengan suasana yang menyenangkan. Cara untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, yaitu guru dapat memberikan kegiatan yang menarik untuk anak dan tidak membosankan.

Mueller (dalam Novitasari, 2017:18) memanfaatkan tulisan di sekitar anak sebagai alat pengembang kemampuan belajar membaca permulaan. Pemanfaatan tulisan di sekitar dipadukan dengan berbagai aktivitas. Dalam setiap aktivitas pembelajaran, guru mempersiapkan materi dan bahan yang diperlukan dalam setiap kegiatan. Tulisan-tulisan itu hendaknya disesuaikan dengan lingkungan anak.

Upaya meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak dapat dilakukan dengan cara sebagai berikut (Nurhadi, dalam Novitasari, 2017:19) :

1. Permainan Bahasa

Permainan bahasa merupakan permainan untuk memperoleh kesenangan dan untuk melatih ketrampilan berbahasa (menyimak, berbicara, membaca dan menulis) menggunakan alat peraga bahasa seperti *flash card*. Guru dapat melakukan simulasi pembelajaran dengan menggunakan kartu berseri (*flash card*). Kartu-kartu berseri tersebut dapat berupa kartu bergambar, kartu huruf, kartu kata dan kartu kalimat.

2. Permainan kata dan huruf

Permainan kata dan huruf dapat memberikan suatu situasi belajar yang santai dan menyenangkan. Siswa dapat aktif dilibatkan dan dituntut untuk memberi tanggapan dan keputusan. Dalam memainkan suatu permainan, siswa dapat melihat sejumlah kata

berkali-kali, tetapi tidak dengan cara yang membosankan. Guru perlu banyak memberikan sanjungan dan semangat.

Upaya dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak dengan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Guru dapat memberikan kegiatan yang menarik, kreatif, inovatif dan bervariasi sehingga anak tertarik dan tidak merasa bosan.

## **6. Tahap-Tahap Membaca Permulaan pada Anak**

Menurut Cochrane (dalam Permanasari, 2016:5) ada lima tahap perkembangan kemampuan membaca permulaan anak, yaitu:

### **1. Tahap Magis (*Magical Stage*)**

Pada tahap ini, anak belajar memahami fungsi dari bacaan. Ia mulai menyukai bacaan, menganggap bacaan itu penting, sering ia menyimpan bacaan yang ia sukai dan membawanya kemana ia mau. Anak usia dua tahun biasanya sudah memperlihatkan tahap ini.

### **2. Tahap Konsep diri (*Self-concept Stage*)**

Pada tahap ini anak memandang dirinya sudah dapat membaca (padahal belum). Anak sering berpura-pura membaca buku. Ia sering menerangkan isi gambar dalam buku yang ia sukai kepada anak lain seakan ia sudah dapat membaca. Anak usia tiga tahun biasanya sudah mencapai tahap ini.

3. Tahap Membaca Peralihan (*Bridging Reader Stage*)

Anak mulai mengingat huruf atau kata yang sering ia jumpai, misalnya dari buku cerita yang sering diceritakan orangtuanya. Ia dapat menceritakan kembali alur cerita dalam buku sebagaimana yang diceritakan orangtuanya kepadanya. Ia juga mulai tertarik tentang jenis-jenis huruf dalam alfabet. Anak usia empat tahun biasanya sudah mencapai tahap ini.

4. Tahap Membaca Lanjut (*Take-off Reader Stage*)

Anak mulai sadar akan fungsi bacaan dan cara membacanya. Ia mulai tertarik dengan berbagai huruf atau bacaan yang ada di lingkungannya misalnya, anak mulai mengeja dan membaca kata dalam papan iklan yang ada gambarnya. Sering anak bertanya atau menjawab pertanyaan orangtuanya dengan mengeja tulisan. Anak usia lima tahun biasanya mencapai tahap ini.

5. Tahap Membaca Mandiri (*Independent Reader*)

Anak mulai dapat membaca sendiri. Ia mulai sering membaca buku sendirian. Ia mencoba menghubungkan apa yang ia baca dengan pengalamannya. Anak usia 6-7 tahun biasanya sudah mencapai tahap membaca mandiri.

Menurut Nuryati (dalam Novitasari, 2017:10) kemampuan membaca permulaan pada anak ada tiga tahap yaitu: kemampuan membunyikan lambang-lambang tulis misalnya lambang-lambang huruf,

penguasaan kosakata untuk memberi arti dan memasukkan makna dalam kemahiran bahasa.

Menurut Steinberg (dalam Susanto, 2011:90-91) kemampuan membaca permulaan pada anak dibagi atas empat tahap yaitu:

1. Tahap timbulnya kesadaran terhadap tulisan

Pada tahap ini, anak mulai belajar menggunakan buku dan menyadari bahwa buku itu penting, melihat dan membalik-balikkan buku dan kadang-kadang ia membawa buku kesukaannya. Anak mulai tertarik untuk menggunakan buku sebagai sarannya untuk mengenal tulisan. Anak mulai mengamati tulisan-tulisan yang ada dalam buku tersebut.

2. Tahap membaca gambar

Anak usia taman kanak-kanak telah dapat memandang dirinya sebagai pembaca dan mulai melibatkan diri dalam kegiatan membaca, pura-pura membaca buku, memberi makna gambar, menggunakan bahasa buku walaupun tidak cocok dengan tulisan-tulisannya. Anak sudah menyadari bahwa buku memiliki karakteristik khusus, seperti judul, halaman, huruf, kata, kalimat serta tanda baca. Anak sudah menyadari bahwa buku terdiri dari bagian depan, tengah dan bagian akhir.

3. Tahap pengenalan bacaan

Pada tahap ini, anak usia taman kanak-kanak telah menggunakan tiga sistem bahasa seperti *fonem* (bunyi huruf),

*semantic* (arti kata) dan *sintaksis* (aturan kata atau kalimat) secara bersama-sama. Anak yang sudah tertarik pada bahan bacaan mulai mengingat kembali cetakan hurufnya dan konteksnya. Anak mulai mengenal tanda-tanda yang ada pada benda-benda di lingkungannya.

#### 4. Tahap membaca lancar

Pada tahap ini, anak sudah dapat membaca lancar berbagai jenis buku yang berbeda dan bahan-bahan yang langsung berhubungan dengan kehidupan sehari-hari. Dengan membaca lancar anak mendapatkan pengetahuan dari buku yang anak baca. Anak akan mendapatkan berbagai informasi dari membaca buku sehingga anak menyadari pentingnya membaca buku. Dalam tahap ini, buku yang baik untuk anak adalah buku yang tidak hanya menarik untuk anak tetapi juga mengandung unsur pendidikan.

Berdasarkan pendapat di atas maka tahap membaca berdasarkan umur dalam penelitian ini yaitu: (1) Tahap Membaca Lanjut (*Take-off Reader Stage*) yang terjadi pada anak usia lima tahun (2) Tahap Membaca Mandiri (*Independent Reader*) yang terjadi pada anak usia 6 tahun.



## **7. Pentingnya Kemampuan Membaca Permulaan pada Anak**

Menurut Lerner (dalam Novitasari, 2017:10) kemampuan membaca merupakan dasar untuk menguasai berbagai bidang studi. Jika anak usia sekolah permulaan tidak segera memiliki kemampuan membaca maka ia akan mengalami banyak kesulitan dalam mempelajari berbagai bidang studi pada kelas-kelas berikutnya. Anak harus belajar membaca agar ia dapat membaca untuk belajar. Melalui membaca anak mendapatkan informasi dan pengetahuan yang akan berguna untuk anak.

Menurut Mercer (dalam Novitasari, 2017:11) kemampuan membaca tidak hanya memungkinkan seseorang meningkatkan kemampuan kerja dan penguasaan berbagai bidang akademik tetapi juga memungkinkan berpartisipasi dalam kehidupan sosial, budaya, politik dan menemukan kebutuhan emosional. Melalui membaca, anak akan mendapatkan berbagai informasi dan pengetahuan yang akan bermanfaat untuknya sehingga anak akan dapat menguasai bidang-bidang akademik serta dapat bersosialisasi dengan lingkungan.

Menurut Dhieni dan Yarmi (dalam Pranata, 2017) ada beberapa alasan mengapa kita perlu menumbuhkan cinta membaca pada anak antara lain:

- a. Anak yang senang membaca akan membaca dengan baik. Sebagian besar waktunya digunakan untuk membaca. Anak akan mencari-cari bahan bacaan yang menarik untuknya. Anak akan menyadari

betapa pentingnya membaca. Membaca akan dianggap sebagai kebutuhan oleh anak.

- b. Anak yang gemar membaca akan mempunyai rasa kebahasaan yang lebih tinggi. Anak yang gemar membaca mempunyai kosakata bahasa yang lebih banyak. Kosakata yang anak dapat tersebut digunakan anak untuk berkomunikasi dengan teman-temannya. Bahasanya pun lebih tertata dan teratur. Bahasa anak lebih lancar dan lebih mudah dipahami.
- c. Membaca memberikan wawasan yang lebih luas dalam segala hal dan membuat belajar lebih mudah. Melalui membaca anak akan lebih banyak mendapatkan informasi, pengalaman dan pengetahuan. Aspek kognitif anak akan berkembang dengan baik. Berbekal pengetahuan dan informasi yang anak dapat, anak lebih mudah menyerap pelajaran. Bidang-bidang akademik akan semakin dikuasai anak.
- d. Kegemaran membaca akan memberikan beragam perspektif kepada anak. Membacakan cerita akan memperkaya anak dalam berbagai hal dikehidupan nyata. Bisa saja anak belum pernah mengalami suatu hal, tetapi lambat laun anak akan merasakan hal tersebut. Pada saat anak mengalami hal tersebut, mereka sudah memiliki gambaran pikiran dari cerita yang pernah anak dengar.
- e. Membaca dapat membantu anak-anak memiliki rasa kasih sayang. Melalui membaca anak banyak mendapatkan pendidikan dan

contoh karakter yang baik. Anak dapat mengambil pesan yang baik dari sifat-sifat tokoh yang baik. Bahan bacaan yang berisi pesan kasih sayang akan menumbuhkan rasa cinta dan kasih anak. Anak akan menyadari betapa pentingnya kasih sayang antarmanusia.

- f. Anak-anak yang gemar membaca dihadapkan pada suatu dunia yang penuh dengan kemungkinan dan kesempatan. Membaca adalah jendela dunia. Berbagai informasi dapat diperoleh dengan membaca. Banyak membaca berarti banyak membuka cakrawala pengetahuan. Anak yang sejak dini terbiasa membaca akan lebih percaya diri karena anak memiliki banyak informasi. Berbekal informasi dan pengetahuan yang anak punya, kemungkinan dan kesempatan ada di depan anak.
- g. Anak-anak yang gemar membaca akan mampu mengembangkan rasa berpikir kreatif dalam diri mereka. Membaca tentang keanekaragaman kehidupan dapat membuka pikiran anak. Informasi yang anak terima dapat membantu mengembangkan sisi kreatif otak, karena anak akan terpancing untuk memiliki rasa ingin tahu yang lebih. Hal Ini dapat memotivasi mereka membuat suatu inovasi melalui daya imajinasi dan kreativitasnya.

Kemampuan membaca dibutuhkan anak untuk mempelajari berbagai ilmu pengetahuan dikemudian hari. Memiliki kemampuan membaca maka ia akan mengalami banyak kemudahan dalam mempelajari berbagai bidang studi pada kelas-kelas berikutnya

sehingga anak dapat mengembangkan kemampuan intelektualnya yang memungkinkan anak meningkatkan kemampuan kerja dan penguasaan berbagai bidang akademik tetapi juga memungkinkan berpartisipasi dalam kehidupan sosial dan terpenuhinya kebutuhan emosionalnya.

## **B. Permainan Tutup Botol**

### **1. Pengertian Permainan**

Menurut Susanto (2016: 97), bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan seseorang untuk memperoleh kesenangan, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Berdasarkan pendapat tersebut dapat didefinisikan, dalam kegiatan bermain, tidak ada unsur paksaan, atas inisiatif sendiri sehingga anak memperoleh kegembiraan dan kepuasan. Anak juga tidak memikirkan hasil akhir dari permainannya nanti, yang anak pikirkan ia tertarik dan senang ketika bermain.

Menurut Piaget (dalam Pranata, 2017:17) permainan sebagai suatu media yang meningkatkan perkembangan kognitif anak-anak. Permainan memungkinkan anak mempraktikkan kompetensi-kompetensi dan ketrampilan-ketrampilan yang diperlukan dengan cara yang santai dan menyenangkan. Permainan yang mengembangkan kognitif anak misalnya permainan kotak pos, dengan permainan kotak pos anak akan mencari kata yang huruf awalnya sudah ditentukan melalui tepuk yang dilakukan.

Vigotsky (dalam Pranata, 2017:17) menyatakan bahwa permainan adalah suatu setting yang sangat bagus bagi perkembangan kognitif. Permainan tanpa disadari akan mengembangkan daya pikir anak. Ia tertarik khususnya pada aspek-aspek simbolis dan khayalan suatu permainan, sebagaimana ketika seorang anak menirukan tongkat sebagai kuda dan mengendarai tongkat seolah-olah itu seekor kuda. Contoh lain misalnya anak mengambil sebuah buku dan salah satu sisinya disandarkan di tembok, kemudian anak menirukan bagaimana buku itu sebagai laptop dan menekan bagian bawah buku sebagai *keyboard*.

Menurut Suyanto (dalam Susanto, 2016: 97), mengatakan bahwa permainan memang baik untuk mendidik anak, tetapi permainan tersebut harus diberi muatan pendidikan sehingga anak dapat belajar. Permainan yang baik yaitu permainan yang selain memberi kepuasan dan kesenangan anak tetapi juga mengandung unsur pendidikan dan karakter misalnya, dalam permainan Sudamanda mengandung unsur pendidikan dan karakter yaitu anak berlatih untuk sabar menunggu giliran dan *sportifitas* atau kejujuran. Anak juga dapat mengembangkan motorik kasar anak yaitu keseimbangan tubuh.

Permainan merupakan jalan bagi anak-anak bisa melakukan ketrampilan baru, mencoba peran sosial baru dan memecahkan masalah rumit. Melalui permainan, anak-anak mempunyai kesempatan untuk menyelidiki secara mendalam dan memperhatikan secara rinci sekali

hal-hal yang menarik bagi mereka. Permainan memberikan anak-anak kesempatan untuk berperan secara mandiri dan menantang diri mereka sendiri secara fisik dan intelektual misalnya dalam permainan kucing dan tikus, anak akan berpikir bagaimana cara agar ia dapat menangkap lawan mainnya dengan cepat misalnya dengan berbalik arah secara mendadak sehingga lawan akan kaget dan tertangkap.

Sekarang ini telah terbukti bahwa permainan anak-anak adalah kendaraan bagi perkembangan sosial emosi dan kognitif maupun sebagai cermin perkembangan mereka. Teori Piaget dan peneliti yang mendukung gagasannya menunjukkan bahwa permainan adalah proses berfikir. Permainan adalah jalan bagi anak-anak mengembangkan kemampuan menggunakan lambang dan memahami lingkungan mereka. Anak-anak bermain dengan benda dan barang di lingkungan mereka, mereka memperoleh pengetahuan tentang kekayaan alam dunia tempat mereka hidup.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (dalam Novitasari, 2017:20) menyatakan bahwa permainan suatu yang digunakan untuk bermain. Anak senang melakukan aktivitas yang mengasyikkan, menyenangkan dan menggembirakan. Menggunakan alat-alat permainan inilah anak-anak mengadaptasikan dirinya terhadap lingkungannya. Melalui permainan mereka berkenalan dengan orang-orang dan hal-hal yang mengelilinginya sehingga menjadi akrab.

Melalui permainan anak bisa mengekspresikan dirinya dan dapat bersosialisasi dengan teman-temannya.

Seto (dalam Novitasari, 2017:20) mengemukakan bahwa bermain adalah sesuatu yang menyenangkan dan memiliki nilai positif bagi anak. Bermain merupakan cara alamiah untuk menemukan lingkungan, orang lain dan diri sendiri. Bermain tidak mengenal lingkungan dan tingkat sosial, dari masyarakat kecil sampai konglomerat perkotaan melakukan aktivitas ini. Permainan merupakan kesibukan yang ditentukan oleh diri sendiri, tidak ada unsur paksaan, desakan atau perintah dan tidak mempunyai tujuan tertentu. Melalui permainan anak merasa senang tanpa menghiraukan hasil akhir dari permainan yang ia lakukan tersebut.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan permainan adalah suatu kegiatan bermain yang santai dan menyenangkan yang dapat mengembangkan kognitif dan ketrampilan anak. Permainan mengandung keasyikan dan dilakukan atas kehendak sendiri, bebas tanpa paksaan dengan tujuan untuk memperoleh kesenangan pada waktu kegiatan main dilakukan. Permainan cukup penting bagi perkembangan jiwa anak, oleh karena itu perlu adanya sarana dan kesempatan yang optimal dalam setiap kegiatan permainan yang dilakukan. Suatu permainan sangat penting memuat unsur pendidikan dan karakter.

## 2. Pengertian Permainan Tutup Botol

Tutup botol adalah salah satu media yang dapat digunakan untuk mendukung permainan mengenal huruf pada anak usia dini. Permainan ini sengaja didesain untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf. Selain warna yang mencolok dalam setiap tutup botol, tertulis huruf abjad “a-z” yang dapat menarik minat anak untuk mencoba memainkannya.

Permainan tutup botol merupakan salah satu permainan yang memanfaatkan tutup botol bekas air mineral, toples serta kertas sebagai medianya. Permainan ini merupakan salah satu permainan yang diambil idenya dari arisan ibu-ibu, tetapi perbedaannya yang dimasukkan ke toples bukanlah gulungan kertas melainkan tutup botol yang ditempel huruf-huruf alphabet “a-z”. Tutup botol yang jatuh, huruf yang ada di tutup botol itu akan mencari huruf yang sama pada sebuah kertas yang bertuliskan kata-kata.

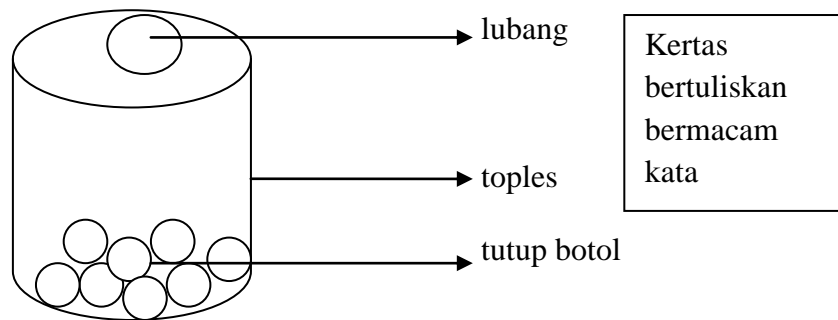
Permainan tutup botol dapat dikreasikan dalam berbagai cara permainan sehingga anak tidak bosan dalam memainkannya misalnya melempar tutup botol kemudian tutup botol yang hurufnya di atas digunakan untuk mencari kata yang huruf awalnya sama. Permainan ini dapat dilakukan dua orang atau lebih. Jaman yang sudah modern, diharapkan dengan permainan tutup botol ini dapat sesekali menggantikan permainan baru anak jaman sekarang yang tidak bisa meninggalkan *game* di komputer atau *gadget*.



Permainan tutup botol dapat dilakukan kapanpun sesuai keinginan para pemainnya. Permainan ini dapat dilakukan dimana saja. Lama permainan ini tidak mengikat, artinya dapat berhenti kapanpun diinginkan. Bahan yang diperlukan untuk membuat medianya murah dan mudah didapat.

### **3. Prosedur Permainan Tutup Botol**

1. Permainan tutup botol ini menggunakan jari-jari tangan.
2. Para pemain duduk melingkar, para pemain bisa melakukan hompimpa untuk mengetahui siapa yang akan mengocok toples dahulu.
3. Pemenang bisa mengocok toples terlebih dahulu disusul pemenang selanjutnya.
4. Setelah pemenang mengocok toples dan sudah ada tutup botol yang jatuh, pemenang bisa mencari kata sesuai huruf yang ada di tutup botol yang jatuh, sesuai ketentuan yang disepakati misalnya, sama dengan huruf awal, sama dengan huruf akhir atau ada huruf yang sama dimanapun letaknya.
5. Tujuannya untuk mencari kata kemudian membacanya. Bisa dilakukan berulang-ulang sesuai kesepakatan yang dibuat.
6. Pada kata-kata pada lembaran kertas dibuat dua tingkat kesulitan, menyesuaikan dengan tingkat kemampuan membaca permulaan anak, ada yang rendah dan ada yang agak lancar.



**Gambar 1**  
**Skema Permainan**

#### 4. Alat dan Bahan yang Diperlukan

##### 1. Alat dan Bahan:

Permainan tutup botol ini alat dan bahan yang harus disediakan adalah sebagai berikut:

- 1) Gunting
- 2) *Cutter*
- 3) Tutup botol
- 4) Lem
- 5) Cat warna-warni
- 6) Potongan huruf-huruf abjad a-z.

##### 2. Prosedur Pembuatan

- 1) Siapkan tutup botol bekas air mineral, cuci tutup botol sampai bersih, kemudian keringkan.
- 2) Warnai/ cat tutup botol yang sudah bersih dengan warna sesuai selera.
- 3) Buat huruf-huruf a-z dalam kertas berbentuk lingkaran.

- 4) Tempelkan masing-masing huruf di tutup botol yang sudah dicat.
- 5) Tutup botol siap dimainkan.

## **5. Kelebihan dan Kekurangan Permainan Tutup Botol**

Setiap permainan tentunya mempunyai kelebihan dan kekurangan. Sama juga dengan permainan ini, dalam penelitian ini permainan tutup botol juga mempunyai kelebihan dan kekurangan. Kelebihan dan kekurangan tersebut yaitu:

### **1. Kelebihan Permainan Tutup Botol**

- 1) Dapat dimainkan kapan saja dan dimana saja asal membawa media ini. Permainan ini bisa dilakukan kapanpun dan dimanapun anak berada, asal media tutup botol dibawa oleh anak.
- 2) Lama permainan tidak mengikat. Lama permainan tergantung kesepakatan yang dibuat dan bersifat fleksibel yaitu bisa sebentar dan bisa lama. Anak sudah lelah dan ingin berhenti, permainan bisa dihentikan.
- 3) Anak tertarik dan tertantang. Anak akan tertarik karena media tutup botol dibuat dengan berbagai jenis warna dan dengan huruf-huruf yang menarik dan berukuran cukup besar. Anak akan tertantang untuk memainkannya karena anak akan penasaran dengan tutup botol yang akan anak dapatkan.

- 4) Melatih kesabaran dan sportifitas anak. Permainan ini melatih kesabaran yaitu ketika mengocok tutup botol dalam toples, bisa tutup botol lama jatuhnya dan juga ketika anak antre menunggu giliran untuk mengocok. Kejujuran anak juga akan berkembang ketika anak mengocok sesuai urutan.
- 5) Menambah kosakata anak. Melalui permainan ini, anak akan mendapatkan kosakata baru yang anak dapat ketika tutup botol yang jatuh mencari kata yang dicari. Kosakata anak akan semakin banyak saat anak melakukan permainan ini berulang-ulang.
- 6) Melatih anak bersosialisasi dengan teman. Melalui permainan ini anak akan menjalin komunikasi dengan teman-temannya. Membuat kesepakatan main bersama dan saling berbagi kesempatan bermain.
- 7) Permainan ini dapat dimainkan anak laki-laki atau perempuan. Semua anak laki-laki dan perempuan bisa memainkan permainan ini asal anak tertarik dan mau memainkan permainan ini. Anak akan berkembang ketekunannya ketika anak bermain tutup botol ini.
- 8) Hemat biaya karena media bisa membuat sendiri. Tutup botol bisa kita dapatkan dengan mudah yaitu dengan mengumpulkan tutup botol air mineral yang kita temukan dan jika kita mendapatkannya dengan membeli, harganya murah dan

terjangkau. Huruf-huruf bisa kita buat sendiri dengan kreasi semenarik mungkin.

## **2. Kekurangan Permainan Tutup Botol**

- 1) Harus membawa media tutup botol. Media tutup botol harus ada ketika akan melakukan permainan ini.
- 2) Memerlukan waktu yang lama apabila pemain masih belum lancar dalam mengenali simbol-simbol huruf.

## **6. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Permainan Tutup Botol**

Menurut Pranata (2017) ada 6 faktor yang mempengaruhi permainan anak yaitu: kesehatan, perkembangan motorik, intelegensi, jenis kelamin, alat permainan, lingkungan dan taraf sosial ekonomi. Permainan tutup botol ini dipengaruhi oleh faktor:

### **1. Kesehatan**

Anak yang sehat mampu memainkan permainan ini dengan konsentrasi. Anak semangat dalam mengingat bunyi dari suatu huruf. Anak yang sehat akan memiliki keinginan untuk melakukan permainan ini dan tertarik melakukan permainan ini berulang-ulang. Permainan ini memerlukan badan yang sehat karena membutuhkan waktu untuk berpikir dan mencari kata yang anak inginkan. Anak yang sakit tidak dapat melakukan permainan dengan maksimal.

## 2. Intelegensi

Semakin tinggi tingkat intelegensi anak akan semakin cepat anak mencari kata yang huruf depannya telah anak dapat dari tutup botol tersebut. Daya tangkap anak berbeda-beda, anak yang memiliki intelegensi yang tinggi akan cepat menangkap huruf yang anak dapatkan dan akan lebih cepat menemukan kata yang sesuai dengan tutup botol yang anak dapatkan.

## 3. Lingkungan

Permainan ini membutuhkan kefokuskan anak. Lingkungan sekitar anak yang tidak mendukung misalnya ramai dan berisik akan mempengaruhi permainan ini karena kefokuskan anak terganggu. Tingkat kefokuskan anak akan terganggu dengan lingkungan yang ramai. Lingkungan yang nyaman dan aman, anak akan merasa nyaman dan akan melakukan permainan secara maksimal.

## 4. Alat Permainan

Alat permainan ini aman. Alat permainan yang digunakan tidak tajam dan tidak mengandung bahan yang berbahaya untuk anak. Alat permainan ini juga mudah digunakan sehingga anak merasa nyaman dan aman memainkan permainan ini. Alat dan bahannya murah dan mudah didapat. Proses pembuatannya pun mudah dan bisa dibuat sendiri.

## **7. Upaya Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan melalui Permainan Tutup Botol**

Media sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar adalah suatu kenyataan yang tidak dapat dipungkiri karena dapat membantu tugas guru dalam menyampaikan pesan-pesan dari bahan pelajaran yang diberikan oleh guru kepada anak didik. Guru sadar bahwa tanpa bantuan media, maka bahan pembelajaran sukar untuk dicerna dan dipahami oleh setiap anak didik terutama bahan pelajaran yang rumit atau kompleks. Berperan sebagai alat bantu, media mempunyai fungsi melicinkan jalan menuju tercapainya tujuan pengajaran, dengan bantuan media mempertinggi kegiatan belajar anak didik dengan bantuan media kan menghasilkan proses dan hasil belajar yang lebih baik daripada tanpa bantuan media.

Memilih media pembelajaran yang tepat, guru harus memahami bagaiman sasaran siswa dan sifat materi ajar. Tidak ada satu media yang cocok untuk semua bidang materi ajar maka guru harus selalu belajar mengikuti kemajuan ilmu dan teknologi yang dapat membantu guru dalam mempersiapkan pembelajaran serta dapat menggunakan secara tepat, sehingga siswa tertantang belajar dengan berfikir kreatif.

Aktivitas permainan digunakan sebagai alat untuk ,mencapai tujuan pembelajaran dengan cara yang menyenangkan. Permainan dapat digunakan sebagai penguat (*reinforcement*). Siswa usia Taman Kanak-kanak masih memerlukan dunia pemahaman terhadap diri mereka. Usia

tersebut, siswa mudah merasa jenuh belajar di kelas apabila dijauhkan dari dunianya yaitu bermain (Nurhadi, dalam Novitasari, 2017: 28).

Pembelajaran membaca permulaan pada anak perlu diselingi dengan permainan-permainan, sebab dengan permainan siswa dapat belajar dengan rasa senang dan gembira dan tidak merasa takut, malas dan bosan.

Permainan tutup botol dapat digunakan sebagai media dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak. Berdasarkan uraian di atas, permainan tutup botol digunakan sebagai media/ alat bantu untuk mengenal huruf, merangkai huruf menjadi suku kata maupun merangkai huruf menjadi kata serta melatih konsentrasi dengan memperhatikan tutup botol yang bertuliskan huruf tadi. Adanya tutup botol yang berwarna-warni dan tulisan yang menarik dan mempunyai ukuran huruf yang cukup besar, anak akan lebih mudah mempelajari perbedaan tiap huruf, sehingga meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak akan lebih cepat tercapai.

### **C. Permainan Tutup Botol dan Perkembangan Membaca Permulaan pada Anak**

Aktivitas permainan digunakan sebagai alat untuk ,mencapai tujuan pembelajaran dengan cara yang menyenangkan. Permainan dapat digunakan sebagai penguat (*reinforcement*). Siswa usia Taman Kanak-kanak masih memerlukan dunia pemahaman terhadap diri mereka. Usia tersebut, siswa



mudah merasa jenuh belajar di kelas apabila dijauhkan dari dunianya yaitu bermain (Nurhadi, dalam Novitasari, 2017: 28).

Menurut Susanto (2016: 97), bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan seseorang untuk memperoleh kesenangan, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Kegiatan bermain, tidak ada unsur paksaan, atas inisiatif sendiri sehingga anak memperoleh kegembiraan dan kepuasan. Anak juga tidak memikirkan hasil akhir dari permainannya nanti, yang anak pikirkan ia tertarik dan senang ketika bermain.

Menurut Piaget (dalam Pranata, 2017:17) permainan sebagai suatu media yang meningkatkan perkembangan kognitif anak-anak. Permainan memungkinkan anak mempraktikkan kompetensi-kompetensi dan ketrampilan-ketrampilan yang diperlukan dengan cara yang santai dan menyenangkan sehingga kognitif anak terus berkembang. Anak akan memperoleh pengetahuan dan informasi yang diperlukan anak sehingga anak akan siap mengikuti masa yang akan anak lalui.

Bermain merupakan cara efektif mengembangkan potensi anak. Melalui bermain anak dapat menyalurkan energinya, belajar merespon dan belajar peran-peran tertentu dalam kehidupan, melepaskan desakan emosi dan mengembangkan rasa harga diri, relaksasi, mengkreasikan pengetahuan mereka untuk memperoleh pengetahuan baru dan mendapatkan pengalaman langsung dalam interaksi sosial.

Bermain memiliki pengaruh yang kuat terhadap aspek perkembangan anak. Permainan tutup botol ini, anak akan belajar huruf, suku kata, kata.

Diperlukan kesabaran dan pendampingan kalau anak masih rendah kemampuan membaca tetapi anak akan tertantang untuk mengetahui apa huruf yang akan anak dapat dari tutup botol yang jatuh. Melalui permainan ini anak bisa belajar berkomunikasi dengan teman, melatih kesabaran anak, memancing rasa ingin tahu, sportifitas dan tertantang untuk berhasil. Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa permainan tutup botol memiliki pengaruh terhadap perkembangan membaca anak.

#### **D. Penelitian Terdahulu Yang Relevan**

Dari penelitian terdahulu yang penulis dapatkan yang relevan dengan penelitian yang penulis lakukan ini adalah sebagai berikut;

1. “Efektivitas Permainan Tutup Botol untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia Dini” oleh Permanasari pada tahun 2006.

Tindakan permainan tutup botol efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada siswa kelas B Taman Kanak-kanak Aisyiyah 4 Kota Magelang. Ketercapaian indikator, kemampuan membaca permulaan siswa mengalami perubahan dengan bertahap dari siklus ke siklus. Terjadi peningkatan pada setiap siklusnya. Subjek A pada pra siklus mendapatkan 30% dan pada setiap siklus mengalami peningkatan sebesar 20%. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan tindakan permainan tutup botol efektif

dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada siswa kelas B Taman Kanak-kanak Aisyiyah 4 Kota Magelang.

2. “Peningkatan Ketrampilan Membaca Permulaan Kata melalui Media *Flash Card*” oleh Pranata tahun 2017.

Penggunaan Media *Flash Card* dapat meningkatkan ketrampilan membaca permulaan siswa. Hasil penelitian membuktikan bahwa nilai ketuntasan belajar siswa mengalami peningkatan yang menunjukkan bahwa siklus 1 ketuntasan belajar siswa 30%, kemudian siklus 2 mengalami peningkatan menjadi 30%. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan media *flash card* layak digunakan sebagai media pembelajaran siswa kelas 1 SDN Tirto Grabag Kabupaten Magelang.

3. “Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Melalui Permainan Kartu Huruf *Sandpaper*” oleh Novitasari tahun 2017.

Hasil observasi awal diketahui bahwa rata-rata pencapaian kemampuan membaca permulaan keempat subjek baru mencapai 38,5% sedangkan target pencapaian 75%. Setelah dilakukan kegiatan permainan kartu huruf *Sandpaper* pada siklus 3, semua indikator kemampuan membaca permulaan telah tercapai dengan baik. Rata-rata pencapaian kemampuan membaca permulaan keempat subjek meningkat melebihi target pedidikan yaitu mencapai 83,4% > 75%. Kesimpulan dalam penelitian tersebut adalah permainan kartu huruf *Sandpaper* dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan

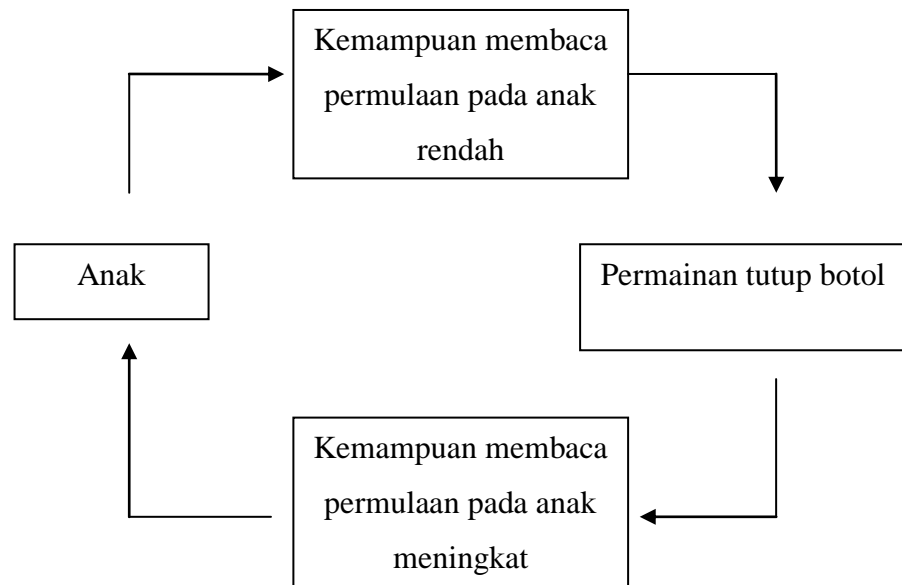
pada anak kelas B Tanam Kanak-kanak Mardisiwi Madureso Temanggung Kecamatan Temanggung Kabupaten Temanggung.

#### **E. Kerangka Pemikiran**

Setiap anak pasti menyukai kegiatan bermain karena dengan bermain menyenangkan bagi anak, anak juga mendapatkan kepuasan dan pengalaman serta pengetahuan yang baru. Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberikan kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak.

Kemampuan membaca permulaan pada anak usia dini memiliki tingkat yang berbeda-beda dan dipengaruhi oleh beberapa faktor antara lain motivasi, lingkungan dan bahan bacaan. Sesuai tujuan penelitian maka setiap peserta didik diharapkan kemampuan membaca permulaan yang rendah dibuktikan dengan anak yang belum bisa menghubungkan lambang huruf dengan bunyi huruf dengan baik dan sesuai dengan tingkat capaian perkembangan anak. Cara meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak yang masih rendah maka diberikan kegiatan yang menarik menggunakan permainan tutup botol. Melalui permainan tutup botol diharapkan dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak.

Apabila digambarkan dengan bagan sebagai berikut:



**Gambar 2**  
**Kerangka Berpikir**

#### **F. Hipotesis Penelitian**

Berdasarkan kajian teori tersebut dapat dikemukakan hipotesis sebagai berikut: Permainan tutup botol berpengaruh terhadap kemampuan membaca permulaan pada anak.

### **BAB III METODE PENELITIAN**

Metode penelitian adalah suatu dasar dalam penelitian yang sangat penting, karena berhasil atau tidaknya serta kualitas tinggi rendahnya hasil penelitian sangat ditentukan oleh ketepatan peneliti dalam menentukan metode penelitiannya (Arikunto, dalam Novitasari, 2017:50). Metode penelitian ini dapat memudahkan peneliti dalam memilih variabel-variabel penelitian dan instrumen yang akan digunakan untuk mengumpulkan data secara mantap. Menentukan populasi dan teknik sampling yang dikehendaki serta desain penelitiannya untuk memberikan dasar pada perhitungan dan pemahaman analisis yang dilakukan.

#### **A. Rancangan Penelitian**

Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen. Menurut Suhardjono (dalam Dimiyati, 2014:44), menyebutkan bahwa dalam penelitian eksperimen dimaksudkan untuk mengumpulkan data atau informasi tentang akibat dari adanya suatu tindakan, *treatment* atau perlakuan. Penelitian eksperimen dilakukan untuk mengetes suatu hipotesis yang dilandasi adanya asumsi tentang adanya hubungan dua variabel yang diteliti yaitu variabel *treatment* atau perlakuan dan variabel masalah yang ingin dipecahkan.

Penelitian eksperimen pada umumnya dianggap sebagai penelitian yang memberikan informasi paling mantap, baik dipandang dari segi internal validitas. Bobot suatu penelitian ditentukan berdasarkan seberapa jauh peneliti mendekati syarat-syarat dalam penelitian, apabila syarat-syarat

tersebut tidak memadai, sehingga penelitian tersebut tidak dapat disebut sebagai penelitian eksperimen, melainkan hanya eksperimen semu.

Dalam penelitian ini menggunakan metode *One Group Pretest-Posttest Design (Quasi Experimental)* yaitu eksperimen yang dilaksanakan pada satu kelompok saja tanpa pendamping, yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat setelah diterapkan *treatment*. Desain penelitian *Quasi Experimental* ini dilakukan dua kali tes, yakni sebelum dan sesudah eksperimen. Tes yang dilakukan sebelum eksperimen disebut *pretest* (pengukuran awal) dan *posttest* (pengukuran akhir) kepada anak yang digunakan sebagai subjek dalam penelitian.

Rancangan ini digambarkan sebagai berikut:

**Tabel. 1**  
***One Group Pretest-Posttest Design***

<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>
T1	X	T2

Keterangan :

T1 : Pengukuran awal kemampuan membaca permulaan pada anak sebelum diberi perlakuan dengan permainan tutup botol

X : *Treatment*/ perlakuan, dalam hal ini permainan tutup botol

T2 : Pengukuran akhir kemampuan membaca permulaan pada anak setelah diberi perlakuan dengan permainan tutup botol

Penelitian eksperimen merupakan pendekatan penelitian yang cukup khas. Kekhasan tersebut diperlihatkan oleh dua hal, pertama penelitian

eksperimen menguji secara langsung pengaruh suatu variabel terhadap variabel lain, kedua menguji hipotesis hubungan sebab akibat. Melakukan eksperimen, peneliti memanipulasi suatu *stimulant*, perlakuan kondisionisasi eksperimen, kemudian mengobservasi pengaruh yang diakibatkan oleh adanya perlakuan atau manipulasi tersebut.

Berdasarkan definisi-definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa penelitian eksperimen menekankan suatu stimulasi untuk mengetahui pengaruh yang diakibatkan oleh adanya perlakuan atau manipulasi atau menguji secara langsung pengaruh suatu variabel terhadap variabel lain.

## **B. Identifikasi Variabel Penelitian**

Variabel penelitian adalah karakteristik dari orang, objek atau kejadian yang berbeda dalam nilai-nilai yang dijumpai pada orang, objek, kejadian atau yang menjadi titik perhatian suatu penelitian. Variabel adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya.

Variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Secara teoritis variabel dapat didefinisikan sebagai atribut seseorang atau objek yang mempunyai variasi antara yang satu dengan yang lain atau satu objek dengan objek yang lain. Variabel adalah gejala-gejala yang bervariasi



baik jenisnya maupun tingkatannya. Variabel merupakan bagian penting dalam suatu penelitian.

Berdasarkan beberapa pengertian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa variabel penelitian adalah gejala-gejala yang bervariasi baik jenis maupun bentuknya, memiliki nilai, dapat diamati, dapat diukur dan dapat dibandingkan.

Penelitian ini terdapat dua variabel yaitu:

1. Variabel bebas atau *independent variable* (X)

Variabel bebas adalah sejumlah faktor atau unsur yang menentukan atau mempengaruhi adanya atau munculnya faktor yang lain. Dalam penelitian ini menjadi variabel bebas adalah permainan tutup botol.

2. Variabel terikat atau *dependent variable* (Y)

Variabel terikat merupakan gejala atau faktor atau unsur yang muncul karena adanya pengaruh dari variabel bebas. Penelitian ini sebagai variabel terikat adalah kemampuan membaca permulaan pada anak.

### **C. Definisi Operasional Variabel Penelitian**

Definisi operasional variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulan. Definisi operasional penelitian bertujuan untuk menjelaskan makna variabel yang diteliti.

Pemberian batasan operasional terhadap variabel merupakan petunjuk dalam menentukan cara atau alat pengambilan data, sehingga data tersebut dapat diambil atau diukur dengan tepat. Definisi variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Permainan Tutup Botol

Permainan tutup botol adalah salah satu permainan yang memanfaatkan tutup botol bekas air mineral, toples serta kertas sebagai mediana. Permainan tutup botol ini menggunakan jari-jari tangan. Huruf yang tertera ditutup botol digunakan untuk mencari kata yang ada di daftar kata yang sudah disediakan.

2. Kemampuan Membaca Permulaan pada Anak

Membaca permulaan adalah tahap awal anak belajar mengenal huruf dan simbol bunyi dan menyuarakannya, sebagai dasar anak dalam pembelajaran membaca berikutnya.

#### **D. Subjek Penelitian**

Subjek penelitian merupakan individu yang menjadi sasaran penelitian. Subjek penelitian adalah individu yang ikut serta dalam penelitian darimana data akan dikumpulkan. Hal-hal yang berhubungan dengan subjek penelitian adalah sebagai berikut:

1. Populasi

Populasi adalah elemen penelitian yang hidup dan tinggal bersama-sama dan secara teoritis menjadi target penelitian. Populasi merupakan

seluruh data yang menjadi perhatian peneliti dalam suatu ruang lingkup dan waktu yang ditentukan.

Menurut pendapat lain populasi adalah semua anggota kelompok manusia, binatang, peristiwa atau benda yang tinggal bersama dalam satu tempat dan secara terencana menjadi target kesimpulan dari hasil akhir dari suatu penelitian.

Berdasarkan definisi-definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa populasi adalah kumpulan atau kelompok orang dalam suatu ruang lingkup yang menjadi target penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah semua anak didik di Kelompok Bermain Mumpuni Pangenjurutengah Kecamatan Purworejo Kabupaten Purworejo tahun pelajaran 2018-2019 dengan jumlah 29 anak.

## 2. Sampel

Sampel adalah sebagian atau wakil dari populasi yang akan diteliti. Sampel adalah bagian dari jumlah populasi yang akan diambil datanya. Sampel adalah sebagian wakil dari populasi, sebagai contoh (*master*) yang diambil dengan menggunakan cara-cara tertentu.

Menurut beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa sampel adalah bagian dari populasi yang mempunyai ciri-ciri atau keadaan tertentu yang diteliti dan diambil untuk dijadikan target penelitian. Penelitian ini, sampel yang diambil adalah anak didik usia 5-6 tahun di Kelompok Bermain Mumpuni Pangenjurutengah Kecamatan

Purworejo Kabupaten Purworejo tahun pelajaran 2018-2019 dengan jumlah 8 anak.

### 3. Teknik Sampling

Sampling adalah suatu cara atau teknik yang digunakan untuk pengambilan sampel yang mewakili. Sampling adalah pemilihan sejumlah subjek penelitian sebagai wakil dari populasi sehingga dihasilkan sampel yang mewakili populasi yang dimaksud.

Teknik sampling adalah cara yang digunakan peneliti untuk mengambil sampel. Berdasarkan definisi tersebut disimpulkan bahwa sampling adalah suatu cara yang digunakan untuk menentukan sampel dalam penelitian. Penelitian ini penulis menggunakan teknik *Quota Sampling*. *Quota Sampling* adalah teknik pengambilan sampel atas dasar jumlah atau jatah yang telah ditentukan. Alasan mengambil *Quota Sampling* karena subjek mudah ditemui sehingga memudahkan proses pengumpulan data. Berdasarkan uraian tersebut, peneliti mengambil sampel untuk usia 5-6 tahun berjumlah 8 anak.

### **E. Setting Penelitian**

Setting penelitian berarti latar dan keadaan yang dijadikan lokasi penelitian, tempat yang dijadikan lokasi pada penelitian. Penelitian eksperimen permainan tutup botol ini dilaksanakan meliputi:

a. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Kelompok Bermain Mumpuni Pangenjurutengah Kecamatan Purworejo Kabupaten Purworejo tahun ajaran 2018-2019. Peneliti mengadakan penelitian di sini dengan pertimbangan sebagai berikut:

- a. Peneliti ingin mengetahui pengaruh permainan tutup botol terhadap kemampuan membaca permulaan pada anak di Kelompok Bermain Mumpuni Pangenjurutengah Kecamatan Purworejo Kabupaten Purworejo.
- b. Kelompok Bermain Mumpuni Pangenjurutengah Kecamatan Purworejo Kabupaten Purworejo merupakan salah satu Kelompok Bermain yang memperhatikan perkembangan peserta didiknya, tetapi memiliki siswa yang kemampuan membaca permulaannya perlu ditingkatkan.

b. Subjek Penelitian

Subjek penelitian merupakan individu yang menjadi sasaran penelitian. Hal-hal yang berhubungan dengan subjek penelitian adalah sebagai berikut: populasi dalam penelitian ini adalah semua anak di Kelompok Bermain Mumpuni Pangenjurutengah Kecamatan Purworejo Kabupaten Purworejo tahun ajaran 2018-2019 yang berjumlah 29 anak.

Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun di Kelompok Bermain Mumpuni Pangenjurutengah Kecamatan Purworejo Kabupaten Purworejo tahun ajaran 2018-2019 yang berjumlah 8 anak.

c. Definisi Operasional dan Konseptual

1. Pada variabel proses memuat aspek seperti penggunaan media tutup botol.
2. Variabel hasil yang diharapkan berupa peningkatan kemampuan membaca permulaan pada anak. Instrumen yang digunakan untuk mengukur variabel hasil adalah *instrument checklist*.
3. Media tutup botol dipenelitian ini adalah media berupa tutup botol yang dipermukaan tutup botol ditempel huruf huruf.

**F. Metode Pengumpulan Data**

Metode pengumpulan data adalah cara-cara yang dapat digunakan oleh peneliti untuk mendapatkan atau mengumpulkan data. Kegiatan pengumpulan data bukan hanya melihat objek.

Dalam penelitian ini menggunakan metode *One Group Pretest-Postest Design (Quasi Experimental)* yaitu eksperimen yang dilaksanakan pada satu kelompok saja tanpa pendamping, yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat setelah diterapkan *treatment*. Desain penelitian *Quasi Experimental* ini dilakukan dua kali tes, yakni sebelum dan sesudah eksperimen. Tes yang dilakukan sebelum eksperimen disebut *pretest* (pengukuran awal) dan *posttest* (pengukuran akhir) kepada anak yang digunakan sebagai subjek dalam penelitian.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah permainan tutup botol dapat mengembangkan kemampuan membaca permulaan pada anak.

Untuk menunjang hasil penelitian, maka pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode tes.

Bila dilihat dari segi bentuk jawabannya, maka tes dibagi dua yaitu tes tindakan (tes yang diberikan kepada *testee* dimana *testee* harus melakukan kegiatan tertentu) dan tes verbal (tes yang diberikan kepada *testee* dalam bentuk pertanyaan baik menggunakan bahasa lisan maupun tertulis). Penelitian ini menggunakan tes tindakan yaitu tes lisan dengan menggunakan permainan tutup botol.

Tujuan dari metode tes lisan yaitu mengumpulkan data yang digunakan untuk menghimpun data penelitian dilakukan secara langsung dengan cara bertatap muka secara langsung antara peneliti dengan subjek penelitian dan dilakukan berulang-ulang. Diharapkan anak akan terbiasa melihat dan membaca huruf-huruf.

#### **G. Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah olehnya. Instrumen pengumpulan data adalah cara-cara yang dapat digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode tes dengan jenis tes lisan.

Lembar tes lisan adalah instrumen yang digunakan untuk mengukur perkembangan membaca permulaan anak dengan indikator-indikator yang telah ditetapkan seperti:

1. Menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal. Anak dapat mengenal simbol-simbol huruf misalnya huruf A seperti gunung, huruf E seperti sisir, huruf S seperti sungai dan lain-lain
2. Mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada di sekitarnya. Anak dapat mengenal suara-suara hewan yang sering didengar oleh anak misalnya kukuruyuk itu suara ayam, meong meong itu suara kucing dan lain-lain. Anak juga mengenal suara benda-benda di sekitar anak misalnya kring kring itu suara bel, dung dung itu suara bedug dan lain-lain.
3. Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/ huruf awal yang sama. Pada suatu kelompok gambar (apel, pisang, anggur, pepaya, nanas), anak dapat mengelompokkan gambar tersebut sesuai huruf awal yang sama, misalnya apel satu kelompok dengan anggur, pisang satu kelompok dengan pepaya dan nanas tidak memiliki kelompok.
4. Anak dapat membedakan antara huruf yang satu dengan huruf yang lain. Anak mampu membedakan masing-masing huruf misalnya dapat membedakan huruf “d” dan huruf “b”, membedakan huruf “g” dan huruf “j” dan lain-lain.
5. Anak dapat memasangkan/ menghubungkan antara huruf yang satu dengan yang lain sehingga membentuk suku kata. Saat anak



menemukan huruf-huruf, anak dapat menggabungkan suatu huruf konsonan dan huruf vokal sehingga membentuk suku kata misalnya “s” dan “u” menjadi “su”.

6. Anak dapat memasang/ menghubungkan suku kata yang sama dengan yang lainnya sehingga membentuk kata. Saat anak menemukan suku kata anak dapat mencari dan menghubungkan suku kata yang sama dan menjadikannya suatu kata misalnya “su” dan “su” menjadi “susu”.

#### **H. Validitas dan Reliabilitas**

Validitas adalah seberapa jadi alat ukur dapat mengungkap dengan benar gejala atau sebagian gejala yang hendak diukur. Suatu alat ukur dapat dikatakan validitas tinggi apabila alat ukur tersebut menjalankan fungsi ukurnya atau memberikan hasil ukur yang sesuai dengan maksud dilakukannya pengukuran tersebut. Validitas merupakan suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan suatu instrumen. Sebuah instrumen dikatakan valid jika instrumen tersebut dapat mengukur apa yang hendak diukur.

Beberapa pendapat itu menunjukkan bahwa validitas suatu instrumen yaitu seberapa jauh instrumen itu benar-benar mengukur apa (objek) yang hendak diukur.

Uji validitas dilakukan dengan para ahli atau uji ahli (*Professional Judgment*) dengan beberapa ahli dibidang Pendidikan Anak Usia Dini.

*Professional Judgement* yang dimaksud berupa mengkonsultasikan dan mendiskusikan instrumen penelitian untuk mengukur perkembangan membaca permulaan anak kepada Ibu Siti Muflihah, S.Si Ketua Himpunan Pendidik Anak Usia Dini Kabupaten Purworejo.

Reliabilitas diartikan sebagai konsistensi atau kestabilan skor suatu instrumen penelitian terhadap individu yang sama dan diberikan dalam waktu yang berbeda. Reliabilitas sebagai suatu perkiraan tingkatan (*degree*) konsistensi atau kestabilan antara pengukuran ulangan dan pengukuran pertama dengan menggunakan instrumen yang sama. Apabila alat ukur yang digunakan dua kali untuk mengukur gejala yang sama dan hasilnya relatif konsisten, maka dapat diambil kesimpulan bahwa alat ukur tersebut reliabel.

Reliabilitas menunjukkan sejauh mana suatu alat ukur konsisten atau memiliki kemantapan dalam penggunaannya, baik ditinjau dari waktu ke waktu maupun dari kondisi sering digunakan untuk membedakan reliabilitas, yaitu stabilitas, ekuivalensi dan konsistensi internal. Apabila alat ukur telah dinyatakan valid, selanjutnya reliabilitas alat ukur tersebut diuji.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa *reliable* bila memberikan hasil yang tetap walaupun dilakukan siapa saja dan kapan saja. Reliabilitas instrumen dalam penelitian ini diukur menggunakan rumus *Croanbach Alpha* yang dihitung dengan menggunakan program SPSS versi 22, apabila koefisiensi alpha hitung lebih besar dari 0,005 maka instrument/alat ukur dikatakan *reliable*.

## **I. Prosedur Penelitian**

Penelitian eksperimen ini, peneliti melakukan penelitian dalam beberapa prosedur yaitu sebagai berikut:

### **1. Persiapan Pelaksanaan Penelitian**

#### **a) Persiapan Materi dan Waktu Penelitian**

Tahap persiapan peneliti melakukan studi pengamatan terlebih dahulu melalui proses pembelajaran anak dan metode apa saja yang sudah digunakan selama pembelajaran dan menyiapkan beberapa permainan yang akan dilakukan peneliti.

Penelitian ini dilakukan mulai dari observasi yang dilakukan di Kelompok Bermain Mumpuni Pangenjurutengah Kecamatan Purworejo Kabupaten Purworejo. bertujuan untuk mengetahui kondisi awal sebelum diberikan perlakuan tentang kemampuan membaca permulaan. Peneliti bertindak sebagai pengamat.

Setelah mengobservasi peneliti melakukan pengukuran awal tentang kemampuan membaca permulaan yang diberikan kepada anak usia 5-6 tahun di Kelompok Bermain Mumpuni Pangenjurutengah Kecamatan Purworejo Kabupaten Purworejo. Pengukuran awal dilakukan sebelum pelaksanaan kegiatan penelitian untuk mengetahui kondisi awal tentang pencapaian kemampuan membaca permulaan pada anak sebelum diberikan perlakuan berupa permainan tutup botol. Pengukuran awal ini dilakukan selama satu hari yaitu pada Jum'at, 30 November 2018 sejak pukul 08.30-09.30

yang dilakukan di Kelompok Bermain Mumpuni Pangenjurutengah Kecamatan Purworejo Kabupaten Purworejo.

Setelah melakukan pengukuran awal peneliti kemudian memberikan *treatment* berupa permainan tutup botol dengan beberapa variasi permainan. Kegiatan permainan tutup botol dilakukan pada kegiatan inti di dalam kelas. Perlakuan dilakukan dengan alokasi waktu 1x60 menit yaitu guru mengkondisikan tempat dan memotivasi anak agar mau mengikuti permainan tutup botol. Permainan ini diberikan selama 6 kali pertemuan. Jadwal pemberian permainan tutup botol adalah:

**Tabel 2**  
**Jadwal Permainan Tutup Botol**

No.	Nama Permainan	Jadwal Kegiatan
1.	Permainan tutup botol dengan toples	Jum'at, 7 Desember 2018
2.	Permainan tutup botol dengan cara melemparkan tutup botol	Sabtu, 8 Desember 2018
3.	Permainan tutup botol dengan meraba di dalam kardus tertutup	Senin, 10 Desember 2018
4.	Permainan tutup botol dengan toples	Selasa, 11 Desember 2018
5.	Permainan tutup botol dengan melemparkan tutup botol	Rabu 12 Desember 2018
6.	Permainan tutup botol dengan meraba di dalam kardus tertutup	Kamis, 13 Desember 2018

Materi yang dipersiapkan oleh peneliti meliputi materi kemampuan membaca permulaan pada anak melalui permainan tutup botol.

- 1) Materi kemampuan membaca permulaan antara lain:
  - a. Menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal

- b. Mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada di sekitarnya
  - c. Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/ huruf awal yang sama
  - d. Membedakan antara huruf yang satu dengan yang lain.
  - e. Memasangkan/ menghubungkan antara huruf yang satu dengan yang lain sehingga membentuk suku kata.
  - f. Memasangkan/ menghubungkan suku kata yang sama dengan yang lainnya sehingga membentuk kata.
- 2) Materi permainan tutup botol antara lain:
- a. Mengenalkan media tutup botol kepada subjek penelitian
  - b. Menunjukkan cara permainan tutup botol pada subjek.
  - c. Bermain permainan tutup botol yang sudah disusun kata-kata yang akan dicari.

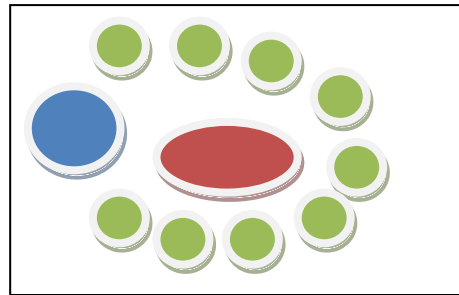
**Tabel 3**  
**Materi Penelitian**

No	Materi
1	Mengenalkan media tutup botol kepada subjek penelitian
2	Menunjukkan cara permainan tutup botol pada subjek penelitian
3	Bermain permainan tutup botol yang sudah disusun kata-kata yang akan dicari
4	Menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal
5	Mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada di sekitarnya
6	Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/ huruf awal yang sama
7	Membedakan antara huruf yang satu dengan yang lain.
8	Memasangkan/ menghubungkan antara huruf yang satu dengan yang lain sehingga membentuk suku kata.
9	Memasangkan/ menghubungkan suku kata yang sama dengan yang lainnya sehingga membentuk kata.

Setelah materi kemampuan membaca permulaan pada anak dan permainan tutup botol disusun oleh peneliti, selanjutnya materi tersebut dituangkan dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran:

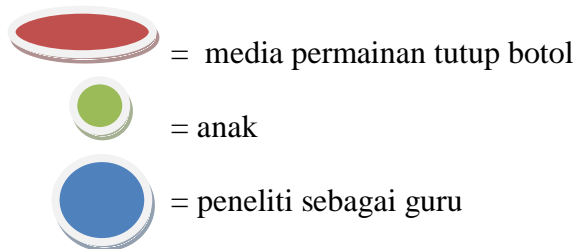
- 1) Memilih kegiatan yang sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) untuk mencapai indikator yang dipilih dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).
- 2) Memilih kegiatan ke dalam pembukaan, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Kegiatan inti, kegiatan kemampuan membaca pada anak dilakukan dengan permainan tutup botol. Penggunaan permainan tutup botol dalam penelitian ini untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak.
- 3) Memilih alat atau sumber belajar yang dapat menunjang kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan penelitian. Penelitian ini alat atau sumber belajar yang digunakan adalah permainan tutup botol.
- 4) Menyusun alat penilaian yang dapat mengukur ketercapaian indikator menggunakan metode tes.

Berikut bagan penataan ruang penelitian



**Gambar 3**  
**Seting kelas**

Keterangan:



Ruang penelitian diseting dengan posisi anak duduk melingkar di karpet. Posisi guru yang sekaligus sebagai peneliti diantara anak.

Materi kegiatan yang disampaikan ke anak adalah kemampuan membaca permulaan pada anak melalui permainan tutup botol. Perlakuan dan pelaksanaan kegiatan tersebut dilaksanakan di dalam kelas sesuai kesepakatan Kelompok Bermain Mumpuni Kecamatan Purworejo Kabupaten Purworejo.

#### **b) Persiapan Alat dan Bahan**

Alat yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Tutup botol (26 buah)
2. Toples (1 buah)
3. Kertas yang bertuliskan huruf (a sampai dengan z)
4. Kertas yang bertuliskan daftar kata-kata
5. Keranjang (1 buah)



**Gambar 4**  
**Alat dan bahan yang diperlukan**



### c) **Persiapan Instrumen Penelitian**

Penelitian kuantitatif, kualitas instrumen penelitian berkenaan dengan ketetapan cara-cara yang digunakan untuk mengumpulkan data. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode tes dengan jenis tes lisan.

Tes lisan adalah metode pengumpulan data yang digunakan untuk menghimpun data penelitian, dilakukan secara langsung dengan cara bertatap muka secara langsung antara guru dengan anak dan dilakukan berulang-ulang. Diharapkan anak akan terbiasa sehingga lebih cepat dalam merekam dan mengingat huruf-huruf.

Sesuai dengan masalah yang akan diteliti maka instrumen penelitian ini dibuat untuk meningkatkan perkembangan membaca permulaan pada anak. Indikator pencapaian dalam kisi-kisi instrumen yang dirancang dan akan digunakan dalam penelitian meningkatkan perkembangan membaca permulaan pada anak.

**Tabel 4**  
**Kisi-kisi Instrumen Kemampuan Membaca Permulaan**  
**pada Anak**

Variabel	Indikator	Kegiatan	Penilaian			
			1	2	3	4
Kemampuan Membaca Permulaan pada Anak	Menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal	1. Mengucapkan bunyi huruf vokal (a, i, u, e, o)				
		2. Mengucapkan bunyi huruf konsonan (b, c, d, g, h, j, k, l, m, n, p, r, s, t)				
	Mengenali suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada di sekitarnya	3. Mengenali suara huruf awal dari kata tertentu, minimal 15 huruf awal termasuk huruf vokal dan konsonan				
		4. Menyebutkan huruf awal dari kata tertentu dan membacanya dengan jelas.				
	Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/ huruf awal yang sama	5. Mengelompokkan minimal 5 gambar dengan huruf awal yang sama dan mencari huruf awal dari gambar tersebut				
		6. Mengenali dan menyebutkan minimal 15 dari bentuk huruf termasuk huruf vokal dan konsonan.				
	Memasangkan/menghubungkan antara huruf yang satu dengan yang lain sehingga membentuk suku kata.	7. Menggabungkan huruf menjadi suku kata minimal 5 suku kata dan membacanya dengan jelas				
		8. Menggabungkan huruf menjadi nama sendiri dan membacanya dengan jelas.				
Jumlah						

Keterangan:

- 1 = jawaban belum bisa menjawab dengan benar (BB/  
anak belum berkembang)

- 2 = jawaban benar dengan bantuan (MB/ anak mulai berkembang)
- 3 = jawaban benar tanpa bantuan (BSH/ anak berkembang sesuai harapan)
- 4 = jawaban benar dan dapat membantu teman (BSB/ anak berkembang sangat baik)

Setelah kisi-kisi instrumen penelitian berupa kisi-kisi tes lisan tersusun, selanjutnya kisi-kisi dijabarkan ke dalam bentuk tes lisan. Sebelum digunakan sebagai instrumen penelitian, Kisi-kisi tersebut diuji validitas melalui: *Profesional Judgement*. *Profesional judgement* dengan cara mengkonsultasikan kepada Ibu Siti Muflihah, S.Si selaku Ketua Himpunan Pendidik Anak Usia Dini Kabupaten Purworejo.

Adapun perhitungannya peneliti berpedoman pada Buku Pedoman Penilaian Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini dari Kementrian dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat, bahwa cara pencatatan hasil penilaian harian di kelas adalah sebagai berikut:

- 1) Anak yang belum berkembang (BB) sesuai dengan indikator seperti diharapkan dalam RKH atau dalam

melaksanakan tugas selalu dibantu guru, maka dalam kolom penilaian diberi skor satu (1).

2) Anak yang sudah mulai berkembang (MB) sesuai indikator seperti yang diharapkan pada RKH, maka dalam kolom penilaian diberi skor dua (2).

3) Anak yang sudah berkembang sesuai harapan (BSH) sesuai indikator seperti yang diharapkan pada RKH, maka dalam kolom penilaian diberi skor tiga (3).

4) Anak yang sudah berkembang sangat baik (BSB) sesuai indikator seperti yang diharapkan pada RKH, maka dalam kolom penilaian diberi skor empat (4).

#### **d. Pelaksanaan Penelitian**

##### **1. Observasi lapangan**

Observasi dilakukan di Kelompok Bermain Mumpuni Kecamatan Purworejo Kabupaten Purworejo usia 5-6 tahun yang berjumlah 8 anak. Bertujuan untuk mengetahui kondisi awal kemampuan membaca permulaan pada anak sebelum diberikan perlakuan. Peneliti bertindak sebagai pengamat aktivitas anak sesuai indikator kemampuan membaca pada anak yang telah ditentukan.

## **2. Pengukuran awal tentang kemampuan membaca permulaan pada anak**

Pengukuran awal tentang kemampuan membaca permulaan pada anak dilakukan di Kelompok Bermain Mumpuni Kecamatan Purworejo Kabupaten Purworejo. Pengukuran awal dilakukan dengan menggunakan tes lisan dan bertujuan untuk mengetahui kemampuan membaca permulaan pada anak sebelum menggunakan permainan tutup botol. Sebelum pengukuran dilakukan, peneliti melakukan beberapa kegiatan awal dengan memberikan motivasi pada anak dengan cara memberi pemahaman bahwa membaca tidak sulit.

Setelah itu peneliti melakukan pengukuran awal dengan meminta anak untuk membaca daftar kata yang diajukan oleh peneliti secara bergiliran. Pengukuran awal dilakukan untuk mengambil data kuantitatif tentang kemampuan membaca permulaan pada anak. Adapun skoring dengan cara pencatatan penilaian pada setiap subjek penelitian. Penelitian ini, penilaian/ skoring terhadap masing-masing subjek penelitian sebagai berikut:

- 1 = jawaban belum bisa menjawab dengan benar (BB/ anak belum berkembang)
- 2 = jawaban benar dengan bantuan (MB/ anak mulai berkembang)

- 3 = jawaban benar tanpa bantuan (BSH/ anak berkembang sesuai harapan)
- 4 = jawaban benar dan dapat membantu teman (BSB/ anak berkembang sangat baik).

### **3. Pemberian perlakuan dengan permainan tutup botol**

Kegiatan permainan tutup botol dilakukan sesuai rentang waktu yang telah direncanakan, yaitu selama 6 kali pertemuan di Kelompok Bermain Mumpuni Kecamatan Purworejo Kabupaten Purworejo. Tujuan dari penggunaan permainan tutup botol adalah memberikan pengaruh kemampuan membaca permulaan pada anak sehingga nantinya akan diketahui perbedaan antara kemampuan membaca permulaan pada anak sebelum diberikan permainan tutup botol sesudah diberikan permainan tutup botol. Perlakuan dilakukan dengan menggunakan permainan tutup botol. Kosakata yang digunakan yaitu:

1. Mengucapkan bunyi huruf vokal (a, i, u, e, o)
2. Mengucapkan bunyi huruf konsonan (b, c, d, f, g, h, j, k, l, m, n, p, r, s, t)
3. Mengenali suara huruf tertentu dan membaca 15 huruf awal termasuk huruf vokal dan konsonan
4. Menyebutkan huruf awal suku kata dan membacanya dengan jelas.

5. Mengelompokkan gambar minimal 5 huruf awal yang sama dari suatu kata
6. Menyebutkan huruf awal yang sama pada kelompok gambar dan membacanya dengan jelas
7. Mengenali dan menyebutkan minimal 15 dari bentuk huruf termasuk huruf vokal dan konsonan.
8. Menggabungkan huruf menjadi suku kata minimal 5 suku kata dan membacanya dengan jelas

Anak dapat menggabungkan huruf menjadi nama sendiri dan membacanya dengan jelas. Anak dapat mengeja suku kata yang mengandung konsonan ganda (k, v, k, k, v). Permainan tutup botol terdiri dari media tutup botol dan media lembaran. Media tutup botol terdiri dari tutup botol yang masing-masing tutup botol ditemplei huruf-huruf a, b, c, d, e, f, g, h, i, j, k, l, m, n, o, p, r, s, t, u. Media lembaran kertas bertuliskan kata-kata yang ingin peneliti berikan ke anak/ subjek.

Peneliti memberikan penjelasan tentang media bermain tutup botol kepada anak. Peneliti yang sebagai guru menjelaskan bahwa media tutup botol diambil dari tutup botol. Peneliti menjelaskan tentang cara memainkannya. Anak dapat mengulang-ulang kegiatan itu.

Perlakuan menggunakan permainan tutup botol dilakukan di dalam kelas Kelompok Bermain Mumpuni Pangenjurutengah

Kabupaten Purworejo dengan alokasi waktu 1x60 menit. Peneliti mengkondisikan kelas dan memotivasi subjek penelitian agar mau mengikuti kegiatan bermain tutup botol. Perlakuan ini dilakukan 6 kali pertemuan dengan materi membaca bunyi huruf vokal dan huruf konsonan, membaca suku kata terbuka, membaca suku kata tertutup, membaca suku kata yang mengandung suku kata vokal ganda, membaca suku kata yang mengandung suku kata konsonan ganda yang dikemas dalam kegiatan menggunakan permainan tutup botol sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah disusun.

**Tabel 5**  
**Jadwal Pelaksanaan Kegiatan**

No.	Pelaksanaan	Judul Permainan	Waktu
1	Perlakuan 1	Permainan tutup botol dengan toples	1x60 menit
2	Perlakuan 2	Permainan tutup botol dengan melemparkan tutup botol	1x60 menit
3	Perlakuan 3	Permainan tutup botol dengan meraba di dalam kardus tertutup	1x60 menit
4	Perlakuan 4	Permainan tutup botol dengan toples	1x60 menit
5	Perlakuan 5	Permainan tutup botol dengan melemparkan tutup botol	1x60 menit
6	Perlakuan 6	Permainan tutup botol dengan meraba di dalam kardus tertutup	1x60 menit

#### **4. Pengukuran akhir permainan tutup botol**

Pengukuran akhir permainan tutup botol dilakukan di ruang kelas Kelompok Bermain Mumpuni Pangenjurutengah



Kabupaten Purworejo. Prinsipnya sama dengan pengukuran awal permainan tutup botol dengan menggunakan tes lisan kemampuan membaca permulaan pada anak. Penelitian ini, penilaian/ skoring terhadap masing-masing subjek penelitian sebagai berikut:

- 1 = jawaban belum bisa menjawab dengan benar (kemampuan subjek belum berkembang/ BB)
- 2 = jawaban benar dengan bantuan (kemampuan subjek mulai berkembang/ MB)
- 3 = jawaban benar tanpa bantuan (kemampuan subjek berkembang sesuai harapan/ BSH)
- 4 = jawaban benar dan dapat membantu teman (kemampuan subjek berkembang sangat baik/ BSB)

Hanya saja pengukuran akhir tentang kemampuan membaca permulaan pada anak dilakukan setelah diberikannya perlakuan kemampuan membaca melalui permainan tutup botol. Tujuannya untuk mengetahui pengaruh permainan tutup botol terhadap kemampuan membaca permulaan pada anak usia 5-6 tahun Kelompok Bermain Mumpuni Pangenjuritengah Kabupaten Purworejo.

## **J. Metode Analisis Data**

Analisis data dalam penelitian merupakan suatu kegiatan yang sangat penting dan memerlukan kegiatan serta kekritisan dari peneliti. Analisis data digunakan untuk mengetahui adanya pengaruh permainan tutup botol terhadap kemampuan membaca permulaan pada anak. Analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data statistik.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh permainan tutup botol terhadap kemampuan membaca permulaan pada anak usia 5-6 tahun Kelompok Bermain Mumpuni Pangenjurutengah Kabupaten Purworejo yang menjadi kelompok subjek. Pengaruh tersebut akan diketahui melalui hasil analisis tes kemampuan membaca permulaan pada anak sebelum dan sesudah perlakuan.

Analisis data adalah salah satu langkah dalam kegiatan penelitian yang sangat menentukan ketepatan dan kesahihan hasil penelitian. Analisis data adalah cara mengelola data yang sudah diperoleh dari hasil penelitian anak menuju kearah kesimpulan. Prinsipnya pengelolaan data atau analisis data ada dua cara, yaitu:

### **1. Analisis data non statistik**

Analisis data non statistik adalah cara menganalisis data yang menggunakan logika yang benar. Cara itu disebut juga analisis data dengan cara berpikir deduktif, induktif dan analogis.

## 2. Analisis data statistik

Analisis data statistik adalah pengelolaan data yang dilakukan terhadap data yang berupa angka (Zuriah, dalam Andriyani 2018). Data berupa angka maka dapat secara langsung dilakukan penilaian. Data statistik yang dimaksud dalam penelitian ini adalah data yang dikumpulkan dari pengukuran akhir kemampuan membaca pada anak menggunakan permainan tutup botol.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Wilcoxon* digunakan untuk menganalisis data hasil-hasil pengamatan yang berpasangan dari dua data apakah berbeda atau tidak. *Wilcoxon test/* uji peringkat bertanda, pengujian melalui *statistic non parametric*. *Wilcoxon test* digunakan karena data tidak berdistribusi normal dan jumlah sampel kecil atau kurang dari 30.

Penelitian ini menggunakan dua pengukuran, pengukuran yang pertama yaitu pengukuran kemampuan membaca permulaan pada anak sebelum menggunakan permainan tutup botol dan pengukuran akhir adalah kemampuan membaca permulaan pada anak setelah menggunakan permainan tutup botol.

Kaidah yang digunakan untuk menerima atau menolak hipotesis adalah dengan membandingkan nilai *Z* hitung dengan taraf signifikansi 5%. Pedoman yang digunakan untuk menentukan signifikansi adalah:

- a. Jika nilai signifikansi *Z* hitung  $<0,05$  maka  $H_A$  diterima
- b. Jika nilai signifikansi *Z* hitung  $>0,05$  maka  $H_A$  ditolak.

Teknik menganalisis data dengan cara *Wilcoxon Signed Rank Test* (Uji peringkat bertanda *Wilcoxon*) digunakan dengan alasan untuk mengetahui adanya perbedaan antara pengukuran sebelum perlakuan dan setelah perlakuan.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka peneliti menarik kesimpulan sebagai berikut:

##### 1. Kesimpulan Teori

###### a. Permainan Tutup Botol

Permainan tutup botol adalah salah satu permainan yang memanfaatkan tutup botol bekas air mineral, toples serta kertas bertuliskan kata-kata sebagai medianya dengan warna yang menarik dan bentuk huruf yang jelas sehingga menarik dan memudahkan anak untuk membacanya.

###### b. Kemampuan Membaca Permulaan pada Anak

Kemampuan membaca permulaan adalah tahap awal anak belajar mengenal huruf dan simbol bunyi dan menyuarakannya, sebagai dasar anak dalam pembelajaran membaca berikutnya.

###### c. Pengaruh Permainan Tutup Botol terhadap Kemampuan Membaca Permulaan pada Anak

Melalui permainan tutup botol, anak dapat mengenal huruf awal dari suatu benda, anak akan belajar huruf, suku kata, kata sehingga permainan tutup botol dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak untuk mengenal simbol-simbol huruf dari suatu suku kata dan kata.

## 2. Kesimpulan Hasil Penelitian

Berdasarkan pengukuran awal nilai minimum kemampuan membaca permulaan adalah 7 dan nilai maksimum 14 sedangkan pengukuran akhir nilai minimum 19 dan maksimum 24. Nilai rata-rata pengukuran awal 10,25 dan nilai rata-rata pengukuran akhir 21,5. Bagian tes statistik menunjukkan bahwa hasil uji peringkat bertanda *Wilcoxon* dengan uji tersebut diperoleh nilai *Asymp. Sig (2-Tailed)* = 0,011 dimana kurang dari batas kritis 0,05 ( $0,011 < 0,05$ ), yang menunjukkan signifikan. Berdasarkan uji *Wilcoxon* yang dipakai adalah jumlah beda *positive rank (sum of rank)* yaitu 36 atau statistik hitung = 36. Tingkat probabilitas nilai Z hitung sebesar -2.539. Artinya hipotesis penelitian yang berbunyi “Permainan tutup botol berpengaruh terhadap kemampuan membaca permulaan pada anak” diterima.

## B. Saran

Sesuai dengan hasil penelitian dan pembahasan pengaruh permainan tutup botol terhadap kemampuan membaca permulaan pada anak yang telah diuraikan, ada beberapa saran dari peneliti yang diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi semua pihak, antara lain:

### 1. Bagi Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini

Diharapkan kepada lembaga pendidikan anak usia dini agar lebih meningkatkan sistem pendidikan baik secara kontekstual maupun terapan seperti ditambahkan jumlah pembelajaran yang melibatkan anak secara langsung, terutama dalam mengembangkan kegiatan-kegiatan yang dapat meningkatkan kualitas dan tahap perkembangan anak. Pelaksanaan kegiatan permainan tutup botol dapat lebih dikembangkan tujuan pembelajarannya misalnya untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan lainnya misalnya nilai moral agama, fisik motorik, kognitif, sosial emosional atau seni.

### 2. Bagi Pendidik

Pembelajaran menggunakan permainan tutup botol ini, pendidik sebaiknya lebih menguasai materi yang akan diajarkan dan mampu menggunakan dengan baik media permainan yang digunakan. Kegiatan pembelajaran, pendidik harus mampu menciptakan suasana yang senang dan nyaman. Pendidik juga harus lebih kreatif dan inovatif dalam memodifikasi variasi permainan tutup botol sehingga anak lebih aktif, lebih tertarik dan dapat menangkap materi yang diajarkan sebagai upaya meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak yang sesuai dengan tingkat perkembangan anak usia dini.

### 3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya yang hendak mengkaji permasalahan yang serupa, sebaiknya menggunakan media yang lebih kreatif dan inovatif agar diperoleh hasil penelitian yang lebih beragam dan berkualitas dikemudian hari. Pelaksanaan lebih dibuat bervariasi lagi melalui permainan tutup botol ini sehingga anak menjadi lebih aktif dan merasa senang sehingga tidak menyadari kalau sebenarnya mereka sedang belajar.



## DAFTAR PUSTAKA

- Andriyani, Novi. 2018. "Pengaruh kegiatan *outbond* terhadap kemampuan kerjasama anak". *Skripsi* (Tidak diterbitkan). Universitas Muhammadiyah Magelang.
- Dimiyati, Johni. 2014. *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Aplikasinya pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Hartati, Sofia. 2005. *Perkembangan Belajar Pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas Dirjen Pendidikan Tinggi.
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat. 2015. *Penilaian Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini*. Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Madyawati, Lilis. 2013. *Bermain dan Permainan I (Untuk Anak)*. Jakarta: Prenada Media Group.
- \_\_\_\_\_. 2016. *Strategi Pengembangan Bahasa pada Anak*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Mashar, Riana. 2011. *Emosi Anak Usia Dini dan Strategi pengembangannya*. Jakarta : Prenada Media Group.
- Novitasari, Elsa. 2017. "Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Melalui Permainan Kartu Huruf Sandpaper". *Skripsi* (Tidak Diterbitkan). Universitas Muhammadiyah Magelang.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014. 2015. *Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*. Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 59 Tahun 2009. *Standar Pendidikan Anak Usia Dini*. Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Permanasari, Ela. 2016. "Efektifitas Permainan Tutup Botol untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia Dini". *Skripsi* (Tidak Diterbitkan). Universitas Muhammadiyah Magelang.
- Pranata, Joni. 2017. "Peningkatan Ketrampilan Membaca Permulaan Kata Melalui Media Flash Card". *Skripsi* (Tidak Diterbitkan). Universitas Muhammadiyah Magelang.

- Resmini-Novi, Yayah-Churiyah & Nenden-Sundari. 2006. *Membaca dan Menulis di SD, Teori dan Pengajarannya*. Bandung: UPI Press.
- Sudjiono, Yuliani Nurani. 2012. *Konsep dasar Pendidikan anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks.
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini, Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- \_\_\_\_\_. 2016. *Pendidikan Anak Usia Dini (Konsep dan Teori)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Suyanto, Slamet. 2005. *Pembelajaran Untuk anak TK*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan dan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Yusuf, Muri. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Penelitian Gabungan*. Jakarta: Prenadamedia Group.