

# THE EFFECT OF BACKS CHAIN LETTERS GAME TO KNOW YOUR CHILD'S ABILITY LETTERS ON AGE 5-6 YEAR OLDS CHILDREN'S INTELLIGENCE IN MASMUR KINDERGARTEN DISTRICT SIAK HULU KAMPAR REGENCY

Mery Melinda, Wilson, Devi Risma

[Merymelinda0327@gmail.com](mailto:Merymelinda0327@gmail.com), [wilsonumarunri@gmail.com](mailto:wilsonumarunri@gmail.com), [devirisma79@gmail.com](mailto:devirisma79@gmail.com)

Teachers Education Program In Early Childhood Education Faculty Of Teachers  
Training And Education Sciences  
University Of Riau

**Abstract :** *The research is to know backs chain letters game to know your child's ability letters intelligence in masmur kindergarten district siak hulu kampar regency. The sample of population in this research is 5-6 years old to amount to 15 person's. to collect the data is observation technics. To analysis data used in this research is test-t. the result of research is obtained from the sample result of hypothesis test correlation, with the before and after values of  $r = 0,862$  and the value of significance is 0,000. Because,  $p < 0,05$  ( $0,862 < 0,05$ ) then  $H_0$  rejected. The means of research is backs chain letters game to know your child's ability letters on age 5-6 years children's intelligence. To receive or reject hypothesis based on SPSS data windows for version 17 then can be seen from a comparison t value and t table is calculation of the test-t, seen that result t value -13,412 from the parties of absolutely price, so the minus (-) price cannot be used (Sugiyono, 2010). Then value (-13,412).  $DK = 40$  and the fault stage  $5\% = 2,021$ ). The mean  $H_0 =$  were rejected and  $H_a =$  accepted. From the research have conslussion that's the backs chain letters game is be effective to know your child's ability letters on age 5-6 years olds children's intelligence.*

**Key words :** *child's ability letters, backs chain letters game*

**PENGARUH PERMAINAN HURUF PUNGGUNG BERANTAI  
TERHADAP KEMAMPUAN ANAK MENGENAL HURUF PADA  
USIA 5-6 TAHUN DITAMAN KANAK-KANAK MASMUR  
KECAMATAN SIAK HULU KABUPATEN KAMPAR**

Mery Melinda, Wilson, Devi Risma

Merymelinda0327\_gmail.com.wilsonumarunri@gmail.com.devirisma79@gmail.com

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI FAKULTAS  
KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS RIAU

**Abstrak :** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan huruf punggung berantai terhadap kemampuan anak mengenal huruf pada usia 5-6 tahun di TK Masmur kecamatan siak hulu kabupaten Kampar. Adapun populasi dan sampel penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun berjumlah 15 orang anak. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis uji-t. Dari hasil penelitian diperoleh uji hipotesis hasil dari *sampel correlations*, dengan nilai sebelum dan sesudah sebesar  $r=0,862$  dan nilai signifikannya adalah 0,000. Oleh karena  $p < 0,05$  ( $0,862 < 0,05$ ) maka  $H_0$  ditolak. Hal ini berarti terdapat pengaruh permainan huruf punggung berantai terhadap kemampuan anak mengenal huruf pada usia 5-6 tahun. Untuk mengetahui hipotesis diterima atau ditolak berdasarkan data *SPSS windows for version 17* maka dapat dilihat dari perbandingan  $t_{hitung}$  dengan nilai  $t_{tabel}$  yaitu dari hasil penghitungan uji t, terlihat bahwa hasil  $t_{hitung} = -13,412$  uji dua pihak harga mutlak, sehingga nilai (-) tidak dapat dipakai (sugiyono 2010). Maka harga  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$  pada taraf kesalahan pada taraf kesalahan 5% ( $12,451 > 2,048$ ). Dengan demikian  $H_0 =$  ditolak dan  $H_a =$  diterima. Dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa permainan huruf punggung berantai efektif untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada usia 5-6 tahun di TK Masmur kecamatan siak hulu kabupaten Kampar.

**Kata kunci :** kemampuan mengenal huruf, permainan huruf punggung berantai

## PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan individu yang sedang menjalani proses pertumbuhan dan perkembangan dengan sangat pesat bagi kehidupan selanjutnya, bahkan dikatakan sebagai lompatan perkembangan, karena itulah maka anak usia dini dikatakan sebagai *golden age* (usia emas) yaitu usia yang sangat berharga di usia-usia selanjutnya. Undang-undang No.20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa pendidikan adalah “Usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara”.

Kemampuan mengenal huruf merupakan bagian dari aspek perkembangan bahasa anak, yang perlu dikembangkan dengan memberi stimulasi secara optimal sejak usia dini. Tadkirotun Musfiroh (2009) mengungkapkan bahwa stimulasi pengenalan huruf adalah merangsang anak untuk mengenali, memahami, dan menggunakan simbol tertulis untuk berkomunikasi.

Berdasarkan pada pengamatan dilapangan di Taman Kanak-Kanak Masmur Kecamatan Siak Hulu, Kabupaten Kampar pada kelompok B2 usia 5-6 tahun ditemukan: bahwa dalam proses pembelajaran kemampuan mengenal huruf anak masih rendah dilihat anak nampak kesulitan saat mengingat dan membedakan bentuk huruf yang mirip, misalnya “d” dengan “b”, “f” dengan “v”, “m” dengan “n”, “p” dengan “b”, “m” dengan “w”, maksudnya mereka hanya tahu hurufnya tapi tidak tahu bentuk hurufnya. Masih banyaknya anak yang mengalami kesulitan dalam menyebutkan bunyi/suara huruf abjad; anak menyebutkan huruf masih terbalik-balik seperti huruf d dengan t, m dengan n, f dengan p. Anak belum mampu menyebutkan huruf awal nama benda-benda yang ada disekitarnya. Anak juga mengalami kesulitan dalam memahami dan menghubungkan antara bunyi dan bentuk huruf misalnya B dibaca Be, K dibaca Ka, M dibaca Em, dan masih banyaknya anak yang mengalami kesulitan dalam menulis huruf-huruf abjad dengan benar atau terbalik-balik dalam menulis huruf. Permasalahan lain yang ditemui peneliti dilapangan pada proses pembelajaran anak hanya mampu menyebutkan huruf-huruf abjad dengan menyanyikan lagu ABC tanpa memahami bentuk hurufnya.

Pada Kegiatan pembelajaran mengenal huruf hanya menggunakan lembar kerja anak (LKA) dan majalah. Dalam kegiatan belajarnya juga memperkenalkan huruf abjad dengan menggunakan metode meniru atau mencontoh huruf dipapan tulis seperti guru mengenalkan huruf pada anak secara langsung dengan menuliskan huruf pada papan tulis lalu guru menyebutkan bunyi huruf sambil menunjuk huruf pada papan tulis, kemudian meminta anak untuk menirukan bunyi huruf. Pembelajaran yang masih berpusat kepada guru ini mengakibatkan anak menjadi kurang aktif dan kurang memuaskan dalam proses pembelajaran.

Dari permasalahan diatas, diperlukan suatu solusi agar dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Pengaruh Permainan Huruf Punggung Berantai Terhadap Kemampuan anak Mengenal Huruf pada Usia 5-6 Tahun di Taman Kanak-Kanak Masmur Kecamatan Siak Hulu, Kabupaten Kampar”.

## METODE PENELITIAN

Rancangan penelitian dalam penelitian eksperimen ini menggunakan model pra eksperimen *one group pre test post design* teknik untuk mengetahui efek sebelum dan sesudah perlakuan (dalam Sugiyono, 2012). Dimana eksperimen ini dilakukan pada satu kelompok saja tanpa ada kelompok perbandingan, dengan rancangannya seperti berikut ini:

populasi dalam penelitian ini adalah anak di TK Masmur di kelas B2 yang terdiri dari 15 anak. Penetapan populasi menjadi sampel dilakukan berdasarkan observasi terhadap setiap kelas. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah sampling jenuh. Menurut Sugiono (2007) sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Hal ini dilakukan bila jumlah populasi relative kecil atau penelitian yang ingin membuat generalisasi dengan kesalahan yang sangat kecil. Menurut Suharsimi Arikunto (2010) untuk populasi yang kurang dari 100 orang maka sampel di ambil semuanya, karena jumlah populasi yang peneliti ambil berjumlah 15 anak, maka keseluruhan populasi dijadikan sampel penelitian yaitu 15 anak yang terdiri dari 9 laki-laki dan 6 perempuan. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik observasi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis *uji-t*, untuk melihat efektivitas permainan huruf punggung berantai terhadap kemampuan mengenal huruf anak didik sebelum dan sesudah perlakuan.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian eksperimen ini dilakukan pretest dan posttest. Adapun paparan dari data hasil pretest dan posttest kemampuan berhitung anak kelompok B secara umum dapat dilihat dari tabel deskripsi data penelitian , dimana dari data tersebut dapat diketahui fungsi-fungsi statistic secara mendasar.

Tabel 1 Deskripsi Hasil Penelitian

Variabel	Skor x dimungkinkan (Hipotetik)				Skor x Yang diperoleh (Empirik)			
	Xmin	Xmax	Mean	SD	Xmin	Xmax	Mean	SD
<i>Pre test</i>	6	24	15	3	6	13	8,93	2,120
<i>Post test</i>	6	24	15	3	10	24	17,73	4,131

Sumber: data olahan penelitian 2016

Berdasarkan tabel 4.2 di atas, maka dapat dilihat bahwa nilai rata-rata skor kemampuan mengenal huruf anak meningkat setelah diberikan eksperimen (menggunakan permainan huruf punggung berantai terhadap kemampuan mengenal huruf anak) ini menandakan permainan huruf punggung berantai berpengaruh positif untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak.

Tabel 2 Gambaran umum Kemampuan Mengenal Huruf Anak Sebelum Perlakuan (*Pre Test*)

No	Kategori	Rentang Skor	F	%
1.	Tinggi	$X > 18$	0	0 %
2.	Sedang	$12 < X < 18$	2	13,33 %
3.	Rendah	$X < 12$	13	86,67 %
Jumlah			15	100 %

Sumber: Data olahan penelitian 2016

Berdasarkan tabel 2 di atas maka dapat diketahui bahwa kemampuan mengenal huruf anak didik sebelum penerapan permainan huruf punggung berantai tidak terdapat ada anak pada kategorikan tinggi atau 0 %, anak yang berada pada kategori sedang sebanyak 2 orang anak didik atau 13,33 %, dan anak yang berada pada kategori rendah sebanyak 13 orang anak didik atau 86,67 %.

Tabel 3 Gambaran umum Kemampuan Mengenal Huruf anak Sesudah Perlakuan (*Post Test*)

No	Kategori	Rentang Skor	F	%
1.	Tinggi	$X > 18$	5	33,33 %
2.	Sedang	$12 < X < 18$	8	53,34 %
3.	Rendah	$X < 12$	2	13,33%
Jumlah			15	100 %

Sumber: Data olahan penelitian 2016

Berdasarkan tabel 3 di atas maka dapat diketahui bahwa Kemampuan Mengenal Huruf anak didik di TK Masmur Kecamatan Siak Hulu Kabupaten Kampar setelah Penerapan Permainan Huruf Punggung Berantai anak yang berada pada kategori tinggi sebanyak 5 orang anak atau 33,33 % , anak yang berada pada kategori sedang 8 orang anak atau 53,34 % , anak yang berada pada kategori rendah 2 orang anak atau 13,33%.

Pengujian homogenitas dimaksudkan untuk memberikan keyakinan bahwa sekumpulan data yang dimanipulasi dalam serangkaian analisi memang berasal dari populasi yang tidak jauh berbeda keragamannya. Analisi homogenitas dalam penelitian ini menggunakan uji *Chi-square* test dengan bantuan program *SPSS 17.0*. Kolom yang dilihat pada printout ialah kolom Sig. Jika nilai pada kolom Sig. > 0,05 maka  $H_0$  diterima.

$H_0$ : varians homogen ( $\sigma_1^2 = \sigma_2^2$ )

$H_a$ : varians tidak homogen ( $\sigma_1^2 \neq \sigma_2^2$ )

**Tabel 4 Hasil Pengujian Homogenitas**

	Sebelum	Sesudah
Chi-Square	7,867a	4,800b
Df	6	8
Asymp. Sig.	,248	,779

Sumber :Data Olahan Penelitian 2016

Berdasarkan tabel 4 diatas diperoleh nilai *Asymp Sig* sebelum perlakuan 0,248 dan sesudah perlakuan 0,779 yang berarti lebih besar dari 0,05 maka  $H_0$  diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kedua kelompok homogen atau mempunyai varians yang sama.

## 2. Uji Normalitas

Uji normalitas dengan menggunakan uji *One-Sample Kolmogorov-Smirnov* untuk mengetahui apakah data populasi berdistribusi normal atau tidak. Taraf signifikan uji yaitu  $p = 0.05$  yang dibandingkan dengan taraf signifikan yang dibandingkan dengan jumlah 15 responden. Uji normalitas kemampuan mengenal huruf anak dengan menggunakan permainan huruf punggung berantai, ini dilakukan pada dasar uji *One-Sample Kolmogorov-Smirnov* seperti yang terdapat pada tabel dibawah ini:

**Tabel 5. Hasil Pengujian Normalitas**

		Sebelum	Sesudah
N		15	15
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	8,93	17,73
	Std. Deviation	2,120	4,131
	Absolute	,221	,170
Most Extreme Differences	Positive	,221	,170
	Negative	-,114	-,137
Kolmogorov-Smirnov Z		,855	,660
Asymp. Sig. (2-tailed)		,458	,776

Dari hasil tabel 5 diatas menunjukkan hasil pengujian normalitas perkembangan kemampuan mengenal huruf dengan menggunakan permainan huruf punggung berantai dengan menggunakan *SPSS Windows for Ver 17*. Berdasarkan uji *Kolmogorov-Smirnov*, data dikatakan normal jika tingkat *Sig.* pada *Kolmogorov-Smirnov* lebih besar dari 0,05 maka data didistribusikan normal, jika kurang dari 0,05 maka data didistribusikan tidak normal. Nilai *Sig.* pada sebelum perlakuan sebesar 0,458 dan nilai *Sig.* pada sesudah perlakuan sebesar 0,776 Nilai tersebut menunjukkan bahwa *Sig.* > maka  $H_0$  diterima, data tersebut berdistribusi normal. Dapat disimpulkan bahwa untuk variabel terikat berasal dari populasi yang berdistribusi normal pada taraf signifikan = 0,05. Maka

variabel Y telah berdistribusi normal dan layak digunakan sebagai data penelitian. Berarti  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak.

### 3. Uji Linearitas

Pengujian terdiri dari dua variabel yaitu bentuk pengaruh kemampuan mengenal huruf anak (X) terhadap permainan huruf punggung berantai usia 5-6 tahun (Y). Pengujian linearitas ini mempergunakan *Windows For Ver 17*, pengujian persyaratan dilakukan untuk menentukan bentuk analisis regresi antar variabel seperti yang terlihat pada tabel dibawah ini:

**Tabel 6 Hasil Pengujian Linearitas**

			Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Sebelum* sesudah	Between Groups	(Combined)	57,433	8	7,179	7,832	,011
		Linearity	46,789	1	46,789	51,043	,000
		Deviation from Linearity	10,644	7	1,521	1,659	,277
	Within Groups		5,500	6	,917		
Total			62,933	14			

Sumber : data olahan penelitian 2016

Berdasarkan tabel 4.9 diatas, menunjukkan hasil pengujian linearitas data kemampuan mengenal huruf anak didik dengan permainan huruf punggung berantai sebesar 0,277 Artinya adalah nilai ini lebih besar daripada 0,05 ( $0,277 > 0,05$ ). Sehingga dapat disimpulkan hubungan garis antara kemampuan mengenal huruf (Y) dan penggunaan permainan huruf punggung berantai (X) antara sebelum dan sesudah menerapkan permainan huruf punggung berantai adalah linear. Karena hasil analisis menunjukkan bahwa  $\text{Sig} (0,277) > \alpha (0,05)$ .

### E. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan metode *t-test* untuk melihat perbedaan pada sebelum dan sesudah perlakuan serta untuk melihat seberapa besar pengaruh permainan huruf punggung berantai terhadap kemampuan mengenal huruf anak usia dini. Data dikatakan mengalami peningkatan yang signifikan jika  $\text{Sig} < 0,05$ . Jika  $\text{Sig} > 0,05$  maka  $H_0$  diterima,  $H_a$  ditolak dan sebaliknya jika  $\text{Sig} < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak,  $H_a$  diterima.

Sebelum melihat apakah ada perbedaan kemampuan mengenal huruf anak didik sebelum dan sesudah eksperimen, perlu dilihat koefisien korelasi data *pretest* dan *posttest* seperti tabel berikut.

Ha = koefisien korelasi signifikan

Ho = koefisien korelasi tidak signifikan

**Tabel 7 Koefisien Korelasi**

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 Sebelum & Sesudah	15	,862	,000

Sumber :Data Olahan Penelitian

Berdasarkan tabel diatas, dapat dilihat koefisien korelasi data *pretest* dan *posttest* sebesar  $r = 0,862$  dan  $Sig = 0,000$ . Karena Nilai  $Sig < 0,05$ . Maka Ha diterima terdapat perbedaan yang signifikan terhadap kemampuan mengenal huruf anak setelah menggunakan permainan huruf punggung berantai.

**Tabel 8 Nilai Koefisien Korelasi Product Moment**

Model	R	R square	Adjusted square	r	Std.error of the estimate
1	,862	,743	,724		1,1144

Sumber : Data olahan penelitian 2016

Berdasarkan tabel diatas, dapat dilihat nilai *Koefisien Korelasi Product Moment* maka nilai ( $r$ ) yang diperoleh yaitu  $r = 0,862$ , jadi besarnya koefisien antara sebelum dan sesudah menggunakan metode bermain peran di tk masmur kecamatan siak hulu, kabupaten kampar. Demikian terdapat pengaruh antara variabel X (permainan huruf punggung berantai) dan variabel Y (kemampuan mengenal huruf).

**Tabel 9 Uji Statistik Hipotesis**

Paired Differences		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		T	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair1	Sebelum Sesudah	-8,800	2,541	,656	-10,207	-7,393	-13,412	14	,000

Sumber :data olahan penelitian 2016

Berdasarkan tabel diatas diperoleh uji statistik dengan  $t_{hitung} = -13,412$  uji dua pihak berarti harga mutlak, sehingga nilai (-) tidak dipakai (Sugiyono, 2010) sehingga  $t_{hitung}$  (13,412). Karena  $p < 0,05$ . Maka dapat peneliti simpulkan bahwa ada pengaruh kemampuan mengenal huruf yang sangat signifikan sesudah menggunakan permainan huruf punggung berantai. Jadi artinya **H<sub>0</sub>** ditolak dan **H<sub>a</sub>** diterima yang berarti ada perbedaan yang sangat signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan permainan huruf punggung berantai terhadap kemampuan mengenal huruf.

Untuk mengetahui hipotesis diterima atau ditolak berdasarkan data *spss windows for vesion 17* dapat dilihat dari perbandingan hasil  $t_{hitung}$  dengan nilai  $t_{tabel}$  yaitu hasil dari perhitungan uji t, terlihat bahwa hasil  $t_{hitung}$  sebesar 13,412 dengan dk yaitu:

$$\begin{aligned} Dk &= (n_1 + n_2 - 2) \\ &= (15 + 15 - 2) \\ &= 28 \end{aligned}$$

Dengan dk = 28 dan taraf kesalahan 5 % = 2,048. Maka dapat dilihat harga  $t_{hitung} = 13,412$  lebih besar dari pada  $t_{tabel} = 2,048$ . Dengan demikian **H<sub>0</sub>** = ditolak dan **H<sub>a</sub>** = diterima. Berarti dalam penelitian ini terdapat pengaruh kemampuan mengenal huruf sebelum dan sesudah menggunakan permainan huruf punggung berantai di Taman Kanak-Kanak Masmur Kecamatan Siak Hulu, Kabupaten kampar. Maka dapat di interpretasikan bahwa terdapat pengaruh kemampuan mengenal huruf anak sebelum dan sesudah menggunakan permainan huruf punggung berantai. Untuk membuat keputusan apakah hipotesis yang diajukan dapat diterima atau ditolak, maka dilakukan dengan cara sebagai berikut :

- Ha = Terdapat pengaruh signifikan penerapan permainan huruf punggung Berantai terhadap kemampuan mengenal huruf anak didik.  
 Ho = Tidak terdapat pengaruh signifikan penerapan permainan huruf Punggung berantai terhadap kemampuan mengenal huruf anak didik.

## SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di TK Masmur Kecamatan Siak Hulu Kabupaten Kampar tentang Penerapan Permainan Huruf Punggung Berantai terhadap kemampuan mengenal huruf anak, maka peneliti menarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Kemampuan mengenal huruf anak usia 5-6 tahun di TK Masmur Kecamatan Siak Hulu, Kabupaten Kampar. Pada Kelompok B2 sebelum menggunakan permainan huruf punggung berantai termasuk kategori rendah dan sangat membutuhkan bimbingan guru. Hal ini dapat dilihat dari data *pretest* (sebelum perlakuan).
2. Kemampuan mengenal huruf anak usia 5-6 tahun di TK Masmur Kecamatan Siak Hulu, Kabupaten Kampar. Pada Kelompok B2 setelah menggunakan permainan huruf punggung berantai termasuk kategori sedang yaitu anak mengalami peningkatan yang signifikan, karean lebih dari setengah jumlah anak berada dalam kategori tinggi dan sedang berarti hal ini dapat berkembang sangat baik kemampuan mengenal hurufnya. Hal ini dapat dilihat dari data *posttest* (setelah perlakuan).

3. Terdapat pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan mengenal huruf anak Sebelum menggunakan permainan huruf punggung berantai. Hal ini dapat di ketahui bahwa adanya perbedaan berupa peningkatan kemampuan mengenal huruf anak sebelum dan sesudah eksperimen dengan menggunakan permainan huruf punggung berantai.
4. Hasil penelitian juga menghasilkan koefisien determinannya ( $r^2$ ) = 0,743 artinya efektifitas penerapan permainan huruf punggung berantai terhadap kemampuan mengenal huruf anak usia 5-6 Tahun di TK Masmur Kecamatan Siak Hulu, Kabupaten Kampar sebesar 74,3%, yang dapat diartikan bahwa 25,7% kemampuan mengenal huruf anak di pengaruhi oleh faktor lain.

### **Rekomendasi**

1. Pihak sekolah  
Perlunya menambahkan dan melengkapi fasilitas yang ada di sekolah untuk membantu para guru dalam menjalankan strategi dalam pembelajaran, agar dapat meningkatkan seluruh aspek perkembangan anak didik.
2. Bagi Guru  
Permainan huruf punggung berantai dijadikan sumber/alat dalam pembelajaran bagi guru, sehingga anak lebih termotivasi dalam belajar dan Sebagai guru hendaknya lebih kreatif dalam menentukan strategi pembelajaran, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta lebih bisa memanfaatkan berbagai media dalam pembelajarankhususnya dalam kemampuan mengenal huruf.
3. Bagi Orang Tua  
Diharapkan orang tua juga memiliki pemahaman terhadap permainan huruf punggung berantai dapat melatih kemampuan mengenal huruf, sehingga anak akan tertantang untuk belajar dan merasa nyaman dalam kegiatan disekolah.
4. Bagi Peneliti Lain  
Hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan dalam melakukan penelitian selanjutnya, khususnya peneliti lainnya yang berminat untuk mengatasi fenomena kemampuan mengenal huruf anak.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Agus Hariyanto. (2009). *Membuat Anak Anda Cepat Pintar Membaca*. Yogyakarta: Diva Press
- Andini Nurmala T. 2003. *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*. Prima Media. Surabaya
- Anggani Sudono. 2000. *Sumber Belajar Dan Alat Permainan*. Depdikbud Dirjen Dikti *Proyek Pendidikan Tenaga Akademik*. Jakarta.
- Anggani Sudono. 2003. *Sumber Belajar Dan Alat Permainan*. Depdikbud Dirjen Dikti *Proyek Pendidikan Tenaga Akademik*. Jakarta

- Azhar Arsyad. (2005). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Conny R. Semiawan. (2008). *Belajar dan Pembelajaran Prasekolah dan Sekolah Dasar*. Jakarta: PT. Indeks
- Diknas. 2007. *Persiapan Membaca Dan Menulis Melalui Permainan*. Dipdiknas. Jakarta
- Dhieni, Nurbiana, dkk. 2007 *Metode Pengembangan Bahasa*. Universitas Terbuka. Jakarta
- Harun Rasyid dkk. (2009). *Asesmen Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Montolalu. 2008. *Bermain Dan Permainan Anak*. Universitas Terbuka. Jakarta.
- Mansur. (2005). *Pendidikan Anak Usia Dini dalam Islam*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Maimunah Hasan. (2009). *Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Diva Press.
- Permendiknas No 58 Tahun 2009 Tentang *Standart Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas Dirjen Tenaga Kependidikan
- Rachmawati Nur Hidayah. 2011. *Peningkatan Kecerdasan Verbal Linguistik Anak Melalui Permainan Huruf Punggung Berantai Di Kelompok A Ra Bakti Ix Tohudan Colomadu*, FKIP Universitas Muhammadiyah. Surakarta.
- Rita Kurnia. 2009. *Metodologi Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini*. Cendikia Insan. Pekanbaru.
- Rita Kurnia. 2011. *Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini*. Cendikia Insani. Pekanbaru.
- Rini Hildayani, Dkk. 2005. *Psikologi Perkembangan Anak*. Universitas Terbuka. Jakarta
- Riduwan. 2010. *Dasar-dasar Statistika*. Alfabeta. Bandung.
- Riduwan. 2013. *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru-Karyawan Dan Peneliti Pemula*. Alfabeta. Bandung.

- Richi Novelia N . 2015. *Pengaruh Permainan Huruf Punggung Berantai Terhadap Motivasi Belajar Anak Dalam Menulis Huruf Usia 5-6 Tahun Di Ra Al-Amin Duri*. Fkip Universitas Riau. Pekanbaru.
- Seefeldt, Carol., & Barbara A Wasik. (2006). *Pendidikan Anak Usia Dini*. (Alih bahasa: Pius Nasar). Jakarta : Indeks
- Slamet Suyanto. (2003). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Soenjono Dardjowidjojo. (2003). *Pengantar Pemahaman Bahasa Manusia*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.
- Sujiono, Nurani Yuliani. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Idektif
- Sofia Hartati (2005). *Perkembangan Belajar pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R & D*. Alfabeta Bandung