

THE INFLUENCE PICTURED LETTERS CARD GAME TO MOTIVATION LEARN IN RECOGNIZING LETTERS IN CHILDREN AGED 4-5 YEARS AT PAUD AS-SHIFA CITRA PEKANBARU

Susila, Wusono Indarto, Hukmi

Susilauchil@yahoo.com(082382191458), wusono.indarto@yahoo.com, hukmimukhtar75@gmail.com

**Teacher Education For Early Childhood Education
Faculty Teacher Training and Education
University of Riau**

Abstract: This research aims to know the influence of pictured letters card game to motivation learn in recognizing letters in children aged 4-5 years at PAUD AS-SHIFA CITRA PEKANBARU. Population of this research was PAUD AS-SHIFA CITRA PEKANBARU child's, sample of research are 20 children. Method of research was experiment which this research tries to look for this research aim to know the influence of pictured letters card game to motivation learn in recognizing letters in children aged 4-5 years at PAUD AS-SHIFA CITRA PEKANBARU. Instrumental of this research used observation sheet. Data analysis used utilizes scale test-driving and statistical methods analysis with SPSS For's program ver's Windows 20. The result of this research that acquired available the influence of pictured letters card game to motivation learn in recognizing letters in children aged 4-5 years at PAUD AS-SHIFA CITRA PEKANBARU. Obtained value t table with df 19 in taraf signifikansi 5% (2-tailed) of 2,093. This known t count (17,472) > t table (2,093) or signifikansi (0,000) < 0,05. Influence card game pictured letters to motivation learn children recognize letters in the age of 4-5 years in early childhood As- Shifa Pekanbaru that is equal to 70,588%.

Key Words : Motivation Learn, Pictured Letters Card Game

PENGARUH PERMAINAN KARTU HURUF BERGAMBAR TERHADAP MOTIVASI BELAJAR ANAK DALAM MENGENAL HURUF PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN DI PAUD AS-SHIFA CITRA PEKANBARU

Susila, Wusono Indarto, Hukmi

Susilauchil@yahoo.com(082382191458), wusono.indarto@yahoo.com, hukmimukhtar75@gmail.com

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universita Riau.

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan kartu huruf bergambar terhadap motivasi belajar anak dalam mengenal huruf pada anak usia 4-5 tahun di PAUD As-Shifa Citra Pekanbaru. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah anak PAUD As-Shifa Citra Pekanbaru yang berjumlah 20 anak, sampel pada penelitian ini sebanyak 20 anak. Metode yang digunakan yaitu pendekatan eksperimen yaitu penelitian yang berusaha mencari pengaruh variabel yang lain dalam kondisi yang terkontrol secara kuat. Jenis instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan pedoman observasi dan dokumentasi untuk mencatat tentang kegiatan yang terjadi selama perlakuan diberikan, alat yang digunakan adalah kamera dan video. Teknik analisa data menggunakan uji coba skala dan analisa metode statistik dengan program SPSS *For Windows ver 20*. Berdasarkan hasil uji hipotesis yang diperoleh terdapat pengaruh permainan kartu huruf bergambar terhadap motivasi belajar anak dalam mengenal huruf pada anak usia 4-5 tahun di PAUD As-Shifa Citra Pekanbaru. Diperoleh nilai t hitung sebesar 17,472 dengan signifikansi 0,000. Diperoleh nilai t tabel dengan df 19 dengan taraf signifikansi 5% (2-tailed) sebesar 2,093. Dengan demikian diketahui $t \text{ hitung } (17,472) > t \text{ tabel } (2,093)$ atau signifikansi $(0,000 < 0,05)$. Pengaruh permainan kartu huruf bergambar terhadap motivasi belajar anak dalam mengenal huruf usia 4-5 tahun di PAUD As-Shifa Citra Pekanbaru yaitu sebesar 70,588%..

Kata Kunci : Motivasi Belajar, Kartu Huruf Bergambar.

PENDAHULUAN

Motivasi belajar anak adalah sesuatu yang mendorong anak untuk menunjukkan perilaku tertentu. Motivasi berasal dari kata “motif”, yang dapat diartikan sebagai daya penggerak pada anak untuk menjadi lebih aktif. Motif menjadi aktif pada saat-saat tertentu, terutama bila kebutuhan untuk mencapai tujuan sangat dirasakan dalam kegiatan belajar mengajar di taman kanak-kanak.

Slameto (Mubaingati, 2009) mengungkapkan motivasi anak dalam belajar dapat dilihat antara lain: tertarik pada guru, tertarik pada mata pelajaran yang diajarkan, mempunyai antusias yang tinggi mengendalikan perhatiannya terutama pada guru, ingin selalu bergabung pada kelompok kelas, ingin identitas dirinya diakui dan kebiasaan moralnya selalu dalam control diri, selalu mengingat pelajaran dan mempelajarinya kembali dan selalu terkontrol oleh lingkungannya.

Menurut Maimunah (2009) mengungkapkan bahwa permainan kartu huruf adalah penggunaan sejumlah kartu sebagai alat bantu untuk belajar membaca dengan cara melihat dan mengingat bentuk huruf dan gambar yang disertai tulisan dari makna gambar pada kartu. Azhar (2005) mengungkapkan bahwa kartu huruf adalah kartu abjad yang berisi gambar, huruf, tanda simbol, yang mengingatkan atau menuntun anak yang berhubungan dengan simbol-simbol tersebut. Namun demikian kartu huruf yang dimaksud disini adalah kartu huruf yang dibuat sendiri dengan bentuk persegi panjang terbuat dari kertas putih. Satu sisi terdapat tempelan potongan huruf dan satu sisinya lagi terdapat tempelan gambar benda yang disertai tulisan dari makna gambar tersebut.

Kegiatan pembelajaran di dalam pendidikan anak usia dini mengutamakan bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain. Melalui kegiatan bermain anak menyalurkan, mengembangkan potensinya, mencoba hal-hal yang menarik baginya. Dengan melalui bermain dapat memotivasi anak untuk mengetahui sesuatu, melakukan eksplorasi terhadap objek-objek. Dalam melakukan kegiatan pembelajaran, diperlukan ketersediaan sumber dan media serta alat pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi awal di Paud As-Shifa Citra Pekanbaru, peneliti melihat, 1) kurangnya motivasi belajar anak terutama dalam belajar mengenal huruf karena dalam pembelajarannya guru sering menggunakan majalah anak usia dini dan menuliskan huruf-huruf dipapan tulis sehingga anak kurang tertarik untuk belajar mengenal huruf bacaan, 2) Dalam kegiatan mengenal huruf pada anak guru sering mengajak anak bernyanyi lagu ABC untuk mengenalkan dan menghafal huruf. Media pembelajaran ini digunakan guru hampir setiap hari dan membuat anak tidak tertarik sehingga motivasi belajar anak khususnya dalam mengenal huruf sangat rendah sekali seperti kurangnya antusiasme anak dalam kegiatan belajar mengenal huruf, 3) ketika bernyanyi lagu suara anak semakin kecil, 4) Anak tampak bosan dengan kegiatan yang selalu dilakukan nya seperti ketika belajar anak kurang memperhatikan gurunya, 5) Anak lebih cenderung bermain dan bercerita dengan teman disampingnya dan kadang anak juga tidak mau mengikuti pelajaran yang diberikan.

Berdasarkan dengan fenomena diatas, peneliti mencoba menggunakan permainan “Kartu Huruf Bergambar” yang diharapkan untuk dapat meningkatkan motivasi belajar anak dalam mengenal huruf. Untuk itu peneliti memberi judul penelitian ini, ***“Pengaruh Permainan Kartu Huruf Bergambar Terhadap Motivasi Belajar Anak Dalam Mengenal Huruf Usia 4-5 Tahun Di Paud As-Shifa Citra Pekanbaru”***.

METODE PENELITIAN

Tempat Dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di PAUD As-Shifa Citra Pekanbaru pada bulan Januari sampai Mei 2016.

Jenis Penelitian dan Rancangan Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen karena ingin melihat sebab dari variabel akibat yaitu pengaruh penggunaan media kartu huruf bergambar terhadap kemampuan motivasi mengenal huruf pada anak usia 4-5 tahun di Paud As-Shifa Citra Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru.

Populasi Dan Sampel

Populasi pada penelitian ini adalah anak Paud As-Shifa Citra Pekanbaru yang terdiri dari 20 anak. Sampel penelitian yaitu anak Paud As-Shifa Citra Pekanbaru yang terdiri dari 20 anak. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah sampling jenuh. Menurut Sugiyono (2007) sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Hal ini dilakukan bila jumlah populasi relatif kecil atau penelitian yang ingin membuat generalisasi dengan kesalahan yang dsangat kecil. Menurut Suharsimi Arikunto (2010) untuk populasi yang kurang dari 100 orang maka sampel di ambil semuanya. Karena jumlah populasi yang peneliti ambil berjumlah 20 anak, maka keseluruhan populasi dijadikan sampel penelitian yaitu 20 anak.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dengan menggunakan observasi. Observasi adalah alat pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati dan mencatat secara sistematis gejala-gejala yang diselidiki. Observasi digunakan untuk mengumpulkan data tentang motivasi belajar anak dalam mengenal huruf.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis *uji-t*, untuk melihat efektivitas permainan Kartu huruf bergambar terhadap motivasi belajar anak dalam mengenal huruf sebelum dan sesudah perlakuan. Adapun proses analisis data ini menghitung efektifitas *treatment* (perlakuan) perbedaan rata-rata dengan *uji-t* (Suharsimi Arikunto, 2010) sebagai berikut

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

Keterangan :

Md : Mean dari deviasi (d) antara *posttest* dan *pretest*

Xd : Perbedaan deviasi dengan mean deviasi (d – Md)

N : Banyaknya subjek

df : Atau db adalah N-1

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Data Hasil Penelitian

Subjek diobservasi berdasarkan indikator motivasi belajar anak dalam mengenal huruf anak sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) diberikan perlakuan. Skor tertinggi adalah 4 dan skor terendah adalah 1.

Tabel 1 Deskripsi Data Penelitian

skor yang dimungkinkan (hipotetik)				Skor yang diperoleh (empirik)			
Xmin	Xmax	Mean	SD	Xmin	Xmax	Mean	SD
8	32	20	4	13	18	15,3	2
8	32	20	4	21	30	26,1	4

Suharsimi Srikunto (2010) mengatakan bahwa kriteria penilaian adalah sebagai berikut:

76% - 100% Tergolong sangat tinggi (BSB)

56% - 75% Tergolong tinggi (BSH)

41% - 55% Tergolong cukup tinggi (MB)

40% kebawah Tergolong rendah (BB)

Untuk mengetahui gambaran motivasi belajar anak dalam mengenal huruf sebelum diterapkan permainan kartu huruf bergambar dapat dilihat tabel berikut :

Tabel 2. Gambaran umum motivasi belajar anak dalam mengenal huruf usia 4-5 Tahun sebelum permainan kartu huruf bergambar (*pretest*).

No	Indikator	Skor Akhir	Skor Ideal	%	Kriteria
1.	Ketertarikan anak untuk mengambil huruf yang yang telah disediakan oleh guru.	38	80	47.5	MB
2.	Ketertarikan anak untuk menyebutkan simbol huruf yang terdapat pada kartu.	43	80	53.75	MB
3.	Anak fokus memperhatikan simbol huruf yang terdapat pada kartu.	41	80	51.25	MB
4.	Anak fokus memperhatikan gambar yang terdapat huruf bacaan.	42	80	52.5	MB
5.	Adanya keinginan anak untuk memilih kartu yang telah disediakan guru.	30	80	37.5	BB
6.	Adanya keinginan anak untuk mengeja bacaan huruf yang ada pada kartu.	30	80	37.5	BB
7.	Anak merasa senang menyebutkan simbol huruf melalui kartu huruf bergambar	42	80	52.5	MB
8.	Anak senang menyebutkan huruf-huruf menjadi satu kata melalui kartu yang bergambar.	40	80	50	MB

Berdasarkan tabel diatas dapat dijelaskan bahwa pada skor akhir tertinggi terdapat pada indikator 2 yaitu menggunakan permainan kartu huruf bergambar dengan skor akhirnya adalah 43, persentase 53,75% yang berada pada kriteria MB. Skor akhir terendah terdapat pada indikator 5-6 dengan skor akhirnya adalah 30, persentase 37,5 yang berada pada kriteria BB.

Untuk mengetahui gambaran motivasi belajar anak dalam mengenal huruf sebelum diberi perlakuan (*treatment*) permainan kartu huruf bergambar maka dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 3. Motivasi Belajar Anak Dalam Mengenal Huruf di PAUD As-Shifa Citra Pekanbaru Sebelum Permainan Kartu Huruf Bergambar.

No	Kategori	Rentang Skor	F	%
1.	BSB	76% - 100%	0	0%
2.	BSH	56% - 75%	2	10%
3.	MB	41% - 55%	15	75%
4.	BB	40% - 0%	3	15%
Jumlah			20	100%

Berdasarkan tabel 3 diatas maka dapat diketahui bahwa motivasi belajar anak dalam mengenal huruf sebelum permainan kartu huruf bergambar diperoleh data anak

didik yang berada pada kategori BSB 0%, yang berada pada kategori BSH sebanyak 2 orang anak didik atau 10%, yang berada pada kategori MB sebanyak 15 orang anak didik atau 75% dan dan tidak terdapat anak didik yang berada pada kategori BB 3 orang anak didik atau 15%.

Tabel 4 Gambaran kriteria motivasi belajar anak dalam mengenal huruf usia 4-5 tahun setelah permainan kartu huruf bergambar di PAUD As-Shifa Citra Pekanbaru.

No	Indikator	Skor Akhir	Skor Ideal	%	Kriteria
1.	Ketertarikan anak untuk mengambil huruf yang yang telah disediakan oleh guru.	66	80	82.5	BSB
2.	Ketertarikan anak untuk menyebutkan simbol huruf yang terdapat pada kartu.	67	80	83.5	BSB
3.	Anak fokus memperhatikan simbol huruf yang terdapat pada kartu.	62	80	77.5	BSB
4.	Anak fokus memperhatikan gambar yang terdapat huruf bacaan.	65	80	81.25	BSB
5.	Adanya keinginan anak untuk memilih kartu yang telah disediakan guru.	66	80	82.5	BSB
6.	Adanya keinginan anak untuk mengeja bacaan huruf yang ada pada kartu.	65	80	81.25	BSB
7.	Anak merasa senang menyebutkan simbol huruf melalui kartu huruf bergambar	66	80	82.25	BSB
8.	Anak senang menyebutkan huruf-huruf menjadi satu kata melalui kartu yang bergambar.	65	80	81.25	BSB

Berdasarkan tabel diatas dapat dijelaskan bahwa pada skor akhir tertinggi terdapat pada indikator 2 yaitu menggunakan permainan kartu huruf bergambar dengan skor akhirnya adalah 67, persentase 83,5% yang berada pada kriteria BSB. Skor akhir terendah terdapat pada indikator 3 dengan skor akhirnya adalah 62, persentase 77,5 yang berada pada kriteria BSB.

untuk mengetahui gambaran motivasi belajar anak dalam mengenal huruf sesudah diberi perlakuan (*treatment*) permainan kartu huruf bergambar maka dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 5 Motivasi Belajar Anak Dalam Mengenal Huruf Anak PAUD As-Shifa Citra Pekanbaru Sesudah Permainan Kartu Huruf Bergambar.

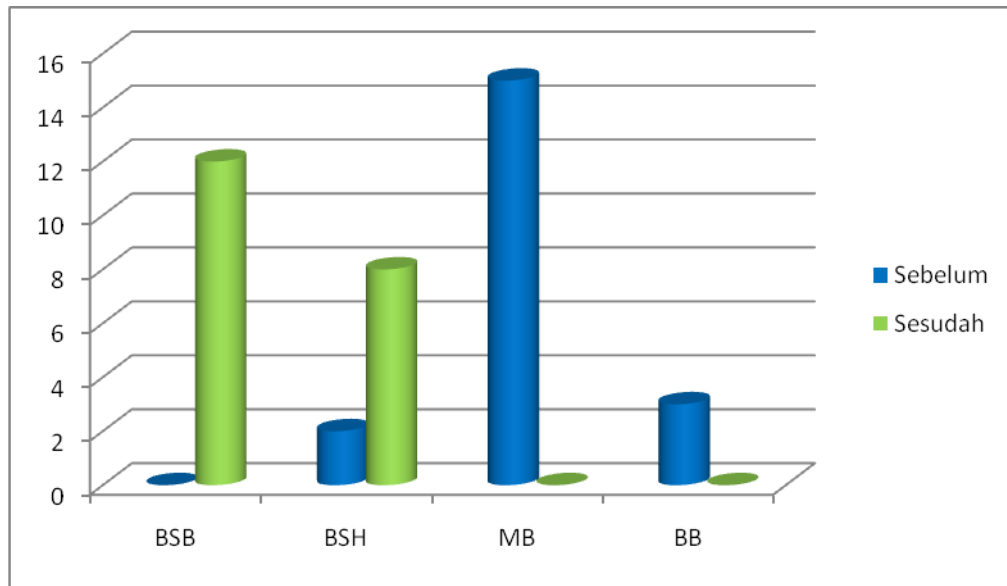
No	Kategori	Rentang Skor	F	%
1.	BSB	76% - 100%	12	60%
2.	BSH	56% - 75%	8	40%
3.	MB	41% - 55%	0	0%
4.	BB	40% - 0%	0	0%
Jumlah			20	100%

Berdasarkan tabel 5 di atas maka dapat diketahui bahwa motivasi belajar anak dalam mengenal huruf setelah permainan kartu huruf bergambar diperoleh data anak didik yang berada pada kategori BSB 12 orang anak atau 60%, yang berada pada kategori BSH sebanyak 8 orang anak didik atau 40%, yang berada pada kategori MB 0% ,yang berada pada kategori BB 0%.

Tabel 6. Rekapitulasi Motivasi Belajar Anak Dalam Mengenal Huruf PAUD As-Shifa Citra Pekanbaru Sebelum dan Sesudah Perlakuan.

No	Kategori	Rentang Skor	Sebelum		Sesudah	
			F	%	F	%
1.	BSB	76% - 100%	0	0%	12	60%
2.	BSH	56% - 75%	2	10%	8	40%
3.	MB	41% - 55%	15	75%	0	0%
4.	BB	0% - 40%	3	15%	0	0%
Jumlah			20	100%	20	100%

Berdasarkan tabel 6 perbandingan sebelum dan sesudah tersebut dapat diketahui bahwa sebagian besar anak didik mengalami peningkatan. Anak didik pada kategori BSB 0%, terdapat anak didik yang berada pada kategori BSH 2 orang atau 10%, yang berada pada kategori MB sebanyak 15 orang anak didik atau 75%, dan yang berada pada kategori BB sebanyak 3 orang anak didik atau 15%. Kemudian terjadi peningkatan menjadi anak yang berada pada kategori BSB sebanyak 12 orang anak didik atau 60%, yang berada pada kategori BSH sebanyak 8 anak didik atau 40%, dan tidak terdapat anak yang berada pada kategori MB dan BB. untuk lebih jelas dapat dilihat pada grafik berikut:



Gambar 1 Diagram Motivasi Belajar Anak Dalam Mengenal Huruf *Pretest* dan *Posttest*.

1. Uji Linearitas

Uji linearitas bertujuan untuk mengetahui apakah data yang kita miliki sesuai dengan garis linear atau tidak (apakah ada hubungan antar variabel hendak dianalisis mengikuti garis lurus atau tidak).

Tabel 7 Hasil Uji Linearitas

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Sesudah * Sebelum		(Combined)	142,258	5	28,452	3,923	,002
	Between Groups	Linearity	115,338	1	115,338	15,902	,001
		Deviation from Linearity	26,920	4	6,730	,928	,476
	Within Groups		101,542	14	7,253		
	Total		243,800	19			

Berdasarkan tabel 7 diatas, menunjukkan hasil pengujian linearitas data motivasi belajar anak dalam mengenal huruf dengan permainan kartu huruf bergambar sebesar 0,002. Artinya adalah nilai ini lebih kecil dari pada 0,05 ($0,002 < 0,05$). Sehingga dapat disimpulkan hubungan garis antara motivasi belajar anak dalam mengenal huruf (Y) dan penggunaan permainan kartu huruf bergambar (X) antara sebelum dan sesudah penerapan permainan kartu huruf bergambar adalah linear. Karena hasil analisis menunjukkan bahwa *sig.* ($0,002 < 0,05$).

Tabel 8 Hasil Uji Homogenitas

Test Statistics	Sebelum	Sesudah
Chi-Square	8,200 ^a	8,200 ^a
Df	5	5
Asymp. Sig.	,146	,146

Berdasarkan tabel 8 di atas diperoleh nilai *Asmp sig* sebelum perlakuan 0,146 dan sesudah perlakuan 0,146 nilai tersebut lebih besar dari 0,05 itu berarti H0 diterima dan Ha ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kedua kelompok homogen atau mempunyai varians yang sama.

2. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk menentukan apakah sebaran data berdistribusi normal atau tidak. Uji asumsi normalitas menggunakan SPSS windows ver 20. Hasil dari uji normalitas dapat dilihat dari tabel berikut ini:

Tabel 9 Hasil Uji Normalitas

		Sebelum	Sesudah
N		20	20
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	15,30	26,10
	Std. Deviation	1,525	3,582
	Absolute	,228	,302
Most Extreme Differences	Positive	,228	,223
	Negative	-,172	-,302
Kolmogorov-Smirnov Z		1,019	1,351
Asymp. Sig. (2-tailed)		,250	,052
a. Test distribution is Normal.			
b. Calculated from data.			

Data tabel diketahui data berdistribusi normal hal ini dapat dilihat dari nilai *sig* sebelum perlakuan adalah 0,250 dan nilai *sig* setelah perlakuan adalah 0,052. Nilai tersebut menunjukkan bahwa nilai *sig* lebih besar dari taraf signifikansi 0,05 sehingga H0 diterima dan Ha ditolak.

Tabel 10 Koefisien Korelasi

Paired Samples Correlations		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Sebelum & Sesudah	20	,688	,001

Berdasarkan data tabel 10 diatas, dapat dilihat koefisien korelasi data *pretest* dan *posttest* sebesar $r = 0,688$ dan $Sig. = 0,001$. Karena nilai $Sig. < 0,05$ berarti Ha diterima dan H0 ditolak. Artinya koefisien korelasi diatas signifikan. Dengan demikian dapat

dihitung perbedaan motivasi belajar dalam mengenal huruf anak didik sebelum dan sesudah eksperimen (*paired sample test*).

Tabel 11 Hasil Uji Hipotesis

Paired Samples Test		Paired Differences					T	Df	Sig. (2-tailed)
Samples Test		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Sebelum - Sesudah	-10,800	2,764	,618	-12,094	-9,506	-17,472	19	,000

Berdasarkan tabel diatas diperoleh uji statistik dengan $t_{hitung} = -17,472$ uji dua pihak berarti harga mutlak, sehingga nilai (-) tidak dipakai (Sugiyono, 2010) sehingga $t_{hitung}(17,472)$ dan nilai $Sig. (2-tailed) = 0,00 < 0,05$. Karena $p < 0,05$. Maka dapat peneliti simpulkan bahwa ada pengaruh motivasi belajar anak dalam mengenal huruf yang sangat signifikan sesudah menggunakan permainan kartu huruf bergambar. Jadi artinya **H₀** ditolak dan **H_a** diterima yang berarti ada perbedaan yang sangat signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan permainan kartu huruf bergambar terhadap motivasi belajar anak dalam mengenal huruf. Untuk mengetahui hipotesis diterima atau ditolak berdasarkan data *SPSS windows for version 20* dapat dilihat dari perbandingan hasil t_{hitung} dengan nilai t_{tabel} yaitu hasil dari perhitungan uji t, terlihat bahwa hasil t_{hitung} sebesar 17,472 dengan dk yaitu dengan dk $n-1 = 20-1 = 19$. Berdasarkan tabel dalam nilai distribusi t, bila dk 19, untuk uji satu pihak dengan taraf kesalahan 5 %, maka harga t tabel = 2,093. Maka dapat dilihat harga $t_{hitung} = 17,472$ lebih besar dari pada $t_{tabel} = 2,093$. Dengan demikian **H₀** = ditolak dan **H_a** = diterima Akdon (2005). Berarti dalam penelitian ini terdapat pengaruh motivasi belajar anak dalam mengenal huruf sebelum dan sesudah menggunakan permainan kartu huruf bergambar di PAUD As-Shifa Citra Pekanbaru. Maka dapat di interpretasikan bahwa terdapat pengaruh motivasi belajar anak dalam mengenal huruf sebelum dan sesudah permainan kartu huruf bergambar. Untuk membuat keputusan apakah hipotesis yang diajukan dapat diterima atau ditolak, maka dilakukan dengan cara sebagai berikut :

Ha= Terdapat pengaruh signifikan penerapan permainan kartu huruf bergambar terhadap motivasi belajar anak dalam mengenal huruf.

Ho= Tidak terdapat pengaruh signifikan penerapan permainan kartu huruf bergambar terhadap motivasi belajar anak dalam mengenal huruf.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Simpulan

Berdasarkan penjelasan pada pembahasan, maka dapat ditarik kesimpulan dari penelitian ini yaitu:

1. Motivasi belajar anak dalam mengenal huruf pada anak usia 4-5 tahun di PAUD As-Shifa Citra Pekanbaru sebelum dilakukan perlakuan (*treatment*) termasuk kategori rendah yaitu anak kurang termotivasi dalam belajar terutama dalam belajar mengenal huruf. Hal ini dapat dilihat kurangnya motivasi belajar anak dalam mengenal huruf dilihat dari data *pretest* (sebelum perlakuan) yang berada pada kategori masih rendah.
2. Motivasi belajar anak dalam mengenal huruf pada anak usia 4-5 tahun di PAUD As-Shifa Citra Pekanbaru setelah diberikan perlakuan (*treatment*) dengan menggunakan permainan kartu huruf bergambar dinilai pada kategori tinggi. Dapat dilihat bahwa setelah perlakuan (*treatment*), motivasi belajar anak dalam mengenal huruf mengalami peningkatan, yaitu anak-anak termotivasi untuk belajar mengenal huruf dengan permainan kartu huruf bergambar.
3. Permainan kartu huruf bergambar memiliki pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar dalam mengenal huruf anak usia 4-5 tahun di PAUD As-Shifa Citra Pekanbaru. Hal ini dapat diketahui bahwa ada perbedaan berupa peningkatan motivasi belajar anak dalam mengenal huruf sebelum dan sesudah perlakuan.

Rekomendasi

Mengacu pada hasil penelitian, penulis akan memberikan beberapa rekomendasi yang diharapkan dapat dijadikan masukan bagi pihak-pihak yang terkait dengan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Adapun rekomendasi tersebut ditujukan bagi:

1. Pihak Sekolah
Pihak sekolah dapat menyediakan fasilitas yang menunjang kegiatan belajar pembelajaran untuk membantu guru dalam menjalankan strategi dalam pembelajaran agar seluruh aspek perkembangan anak dapat berkembang dengan baik.
2. Bagi Guru
Bagi guru agar dapat mengembangkan kegiatan belajar mengajar yang lebih kreatif untuk memotivasi anak dalam belajar. Metode pembelajaran harus menarik perhatian anak seperti pada penelitian ini penerapan permainan kartu huruf bergambar anak lebih menyukai dan termotivasi untuk belajar dalam mengenal huruf. Tentunya dengan permainan, metode dan teknik yang menarik perhatian anak untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.
3. Bagi Peneliti Selanjutnya
Peneliti selanjutnya diharapkan dapat menemukan alternative lain yang dapat meningkatkan motivasi belajar anak dalam mengenal huruf.

DAFTAR PUSTAKA

Abidin Syamsudin Makmun. 2007. *Psikologi Kependidikan Perangkat Sistem Pengajaran Modal*. Remaja Rosdakarya. Bandung.

Akdon dan Sahlan Hadi. 2005. *Aplikasi Statistik Metode Penelitian untuk Administrasi dan Manajemen*. Dewa Ruchi. Jakarta.

- Azhar Arsyad. 2005. *Media Pembelajaran*. Raja Grafindo Persada. Jakarta.
- B.E.F. Montolalu. 2007. *Bermain dan Permainan Anak*. Universitas Terbuka. Jakarta.
- Cucu Eliyawati. 2005. *Pemilihan dan Pengembangan Sumber Belajar Untuk Anak Usia Dini*. Dirjen Pendidikan dan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi. Jakarta.
- Damyati. 2002. *Belajar dan Pembelajaran*. Rineke Cipta. Jakarta.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Gava Media. Yogyakarta.
- Dhieni, Nurbiana. 2010. *Metode Pengembangan Bahasa*. Universitas Terbuka. Jakarta.
- Diknas. 2007. *Persiapan Membaca dan Menulis Melalui Permainan*. Depdiknas. Jakarta.
- Hamzah. B. Uno. 2006. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Bumi Aksara. Jakarta.
- Hendry Kurniawan. 2002. *Penggunaan Kartu Terhadap Peningkatan Kemampuan Anak dalam Berhitung*. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta. Yogyakarta.
- Masnur Muslich. 2009. *Melaksanakan PTK Itu Mudah*. Bumi Aksara. Jakarta.
- Riduwan. 2011. *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru-Karyawan Dan Peneliti Pemula*. Alfabeta. Bandung.
- Rita Kurnia. 2009. *Metodologi Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini*. Cendikia Insani. Pekanbaru.
- Sardiman. 2007. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. PT. Raja Grafindo Persada. Jakarta.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Sugiyono. 2007. *Metode Penelitian Administrasi*. Alfabeta. Bandung
- . 2010. *Statistika Untuk Penelitian*. Alfabeta. Bandung.
- Suharsimi Arikunto. 2009. *Managemen Penelitian*. Rineka Cipta. Jakarta.