

**THE INFLUENCE OF CHAIN LETTERS BACK PLAY TO THE
ABILITY TO WRITE LETTERS HIJAIYAH OF CHILDREN AGES
5-6 YEARS IN TK NEGERI PEMBINA 3 PEKANBARU**

Deswita Linda Sofia, Wusono Indarto, Hukmi

Deswitasofia470@gmail.com(081268267931), wusono indarto@yahoo.com,
hukmimukhtar75@gmail.com

*Teacher Education Courses For Early Childhood Education
Faculty Of Teacher Training And Education
Riau University*

Abstract: *based on the results of field observation to the ability to write letters hijaiyah students is still low and teacher still use learning methods that dominate and not varied. So that should be the application of the chain letters back play. This study aims to determine the effectiveness of the application of the chain letters back play to the ability to write letters hijaiyah children ages 5-6 years in TK Negeri Pembina 3 Pekanbaru. The sample used in this study 15 people. The data collection techniques were used that observation. Data were analyzed using t-test. The study hypothesis was the ability to write letters hijaiyah child after applying backs chain letter game also shows the results of analysis of data obtained $t = 16.412$ and $p = 0.000$ because $p < 0.05$, it can be concluded that there are differences in the ability to write letters hijaiyah children very significant protege after using the chain letters back play. So it means that H_0 is rejected and H_a accepted which means there is a very significant difference between before and after the experiment by applying the chain letters back play. And also on the hypothesis test can be seen $t = 16.412 > t_{table} = 2.145$. Thus H_0 rejected and H_a accepted.*

Keywords: *Ability Write, the chain letters back*

PENGARUH PERMAINAN HURUF PUNGGUNG BERANTAI TERHADAP KEMAMPUAN MENULIS HURUF HIJAIYAH ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK NEGERI PEMBINA 3 PEKANBARU

Deswita Linda Sofia, Wusono Indarto, Hukmi

Deswitasofia470@gmail.com(081268267931), wusono indarto@yahoo.com,
hukmimukhtar75@gmail.com

**Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
FKIP Universitas Riau**

Absrak: Berdasarkan hasil pengamatan di lapangan terhadap kemampuan menulis huruf hijaiyah anak didik masih rendah dan guru masih menggunakan metode pembelajaran yang mendominasi dan tidak bervariasi. Sehingga perlu diberikan pembelajaran berupa permainan huruf punggung berantai. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektifitas pengaruh permainan huruf punggung berantai terhadap kemampuan menulis huruf hijaiyah anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina 3 Pekanbaru. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini 15 orang. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi. Teknik analisis data menggunakan uji *t-test*. Hipotesis penelitian kemampuan menulis huruf hijaiyah anak setelah menerapkan permainan huruf punggung berantai juga menunjukkan hasil analisa data diperoleh $t_{hitung}=16,412$ dan $p=0,000$ karena $p < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan kemampuan menulis huruf hijaiyah anak yang sangat signifikan sesudah menggunakan permainan huruf punggung berantai dalam pembelajaran. Jadi artinya H_0 di tolak dan H_a diterima yang berarti ada perbedaan yang sangat signifikan antara sebelum dan sesudah melakukan eksperimen dengan menerapkan permainan huruf punggung berantai. Dan juga pada uji hipotesis dapat dilihat $t_{hitung}= 16,412 > t_{tabel}= 2,145$. Dengan demikian H_0 di tolak dan H_a di terima.

Kata Kunci : Kemampuan Menulis, Huruf Punggung Berantai

PENDAHULULUAN

Pendidikan yang diperoleh anak pertama kali sering juga disebut pendidikan anak usia dini. Menurut Undang-Undang No. 20 SISDIKNAS 2003 tentang sistem pendidikan Nasional Pasal 1 ayat 14 menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Penyelenggaraan pendidikan bagi anak usia dini dapat dilakukan dalam bentuk formal, nonformal dan informal (Yuliana Nurani Sujiono, 2009). Anak usia 5-6 tahun berada dalam masa peka, di mana anak mulai sensitif untuk menerima berbagai perkembangan untuk potensinya, sehingga akan menjadi masa yang penting untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak seperti nilai-nilai moral dan agama, fisik motorik, kognitif, serta sosial emosional dan bahasa. Menurut Bromley (Rita Kurnia, 2009) menyatakan empat macam bentuk bahasa yaitu menyimak, berbicara, membaca dan menulis.

Menurut kamus besar bahasa Indonesia menulis adalah membuat huruf (angka dan sebagainya) dengan pena, pensil, kapur dan sebagainya. Tidak kalah pentingnya dengan kemampuan berbicara, kemampuan menulis juga sangat dibutuhkan dalam berkomunikasi. Menurut Webster New World Dictionary (Rita Kurnia, 2009) menulis bagi anak usia 5-6 tahun diartikan sebagai suatu kegiatan membuat pola atau menuliskan kata-kata, huruf-huruf atau pun simbol-simbol pada suatu permukaan dengan memotong, mengukur, atau menandai dengan pena ataupun pensil. Menurut Piaget (Diana, 2010) permainan sebagai suatu media yang meningkatkan perkembangan kognitif, sosial dan bahasa anak. Melalui permainan memungkinkan anak untuk mempraktekkan kompetensi-kompetensi dan kemampuan-kemampuan yang diperlukan dengan cara menyenangkan.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di TK Negeri Pembina 3 pekanbaru masih rendahnya kemampuan anak dalam menulis huruf hijaiyah. Hal ini terlihat dari 1. Anak belum mempunyai kesadaran untuk menulis, karena tidak tau arti dan makna dari menulis 2. Cara anak memegang pensil masih belum tepat 3. sebagian anak belum mampu meniru huruf hijaiyah dengan benar. Oleh karena itu, untuk menghadapi permasalahan diatas peneliti menciptakan sebuah permainan huruf punggung berantai. Permainan huruf punggung berantai merupakan permainan yang menyenangkan untuk meningkatkan kemampuan menulis anak. Dengan bermain huruf punggung berantai secara tidak langsung anak belajar menulis. Diharapkan permainan ini dapat meningkatkan kemampuan menulis anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina 3 Pekanbaru. Oleh karena itu peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Permainan Huruf Punggung Berantai Terhadap Kemampuan Menulis Huruf Hijaiyah Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Negeri Pembina 3 Pekanbaru". Penelitian ini mempunyai rumusan masalah sebagai berikut: 1) Bagaimanakah kemampuan menulis huruf hijaiyah anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina 3 Pekanbaru sebelum penerapan permainan huruf punggung berantai? 2) Bagaimanakah kemampuan menulis huruf hijaiyah anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina 3 Pekanbaru setelah penerapan permainan huruf punggung berantai? 3) Apakah terdapat pengaruh permainan huruf punggung berantai terhadap kemampuan menulis huruf hijaiyah anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina 3 Pekanbaru?

Sesuai dengan permasalahan diatas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui tentang: 1) Untuk mengetahui kemampuan menulis huruf hijaiyah anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina 3 Pekanbaru sebelum penerapan permainan huruf punggung berantai. 2) Untuk mengetahui kemampuan menulis huruf hijaiyah anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina 3 Pekanbaru setelah penerapan huruf punggung berantai. 3) Untuk mengetahui pengaruh permainan huruf punggung berantai terhadap kemampuan menulis huruf hijaiyah anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina 3 Pekanbaru. Manfaat dari penelitian ini yaitu: 1) Manfaat Teoritis: Hasil penelitian ini diharapkan memberikan pengetahuan tentang pengaruh permainan huruf punggung berantai terhadap kemampuan menulis anak. 2) Manfaat Praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi suatu manfaat bagi sekolah dan lembaga, guru dan calon peneliti lainnya. Permasalahan diatas berkaitan dengan kemampuan menulis huruf hijaiyah menurut direktorat pendidikan diniah dan pondok pesantren direktorat jenderal pendidikan islam kementerian agama republik indonesia tahun 2012 sebagai berikut: 1) Mencontoh cara penulisan huruf tunggal. 2) Menyambung huruf hijaiyah. 3) Mencontoh cara penulisan huruf sambung. Apabila anak memiliki kemampuan dalam menulis maka secara otomatis anak akan mampu mengungkapkan dari bahasa lisan ke dalam suatu bentuk coretan atau goresan, dan anak-anak menganggap goresan, dan anak-anak menganggap goresan itu sebagai tulisan yang mengandung arti, karena itulah maka penting sekali memberikan pembelajaran menulis pada anak usia dini.

Menurut Slamet (2007) bahwa keberhasilan pelajaran dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar disekolah banyak ditentukan kemampuannya dalam menulis. Oleh karena itu, pembelajaran menulis mempunyai kedudukan yang sangat strategis dalam pendidikan dan pengajaran. Menurut Abdul Malik, dkk (2006) mengemukakan bahwa menulis dapat didefinisikan sebagai suatu kegiatan penyampaian pesan dengan menggunakan bahasa tulis sebagai alat atau media nya. Pesan yang dimaksud adalah isi yang terkandung dalam suatu tulisan merupakan simbol bahasa yang dapat dilihat dan disepakati pemakaiannya. Menurut Kusnawan (2004), pada dasarnya setiap orang telah memiliki keterampilan dan potensi dalam menulis, hanya saja keterampilan dan potensi yang dimiliki harus dikembangkan. Dengan menulis, anak dapat membaca kembali huruf-huruf yang dituliskannya. Selain itu, anak akan lebih cepat dan tahan lama untuk mengingatnya. Menurut Moh. Tohir dkk (2006) huruf al-quran yang selalu dibaca umat islam sehari-hari disebut huruf hijaiyah, jumlahnya ada 29 huruf. Menurut Martini Jamaris (2006) menyatakan bahwa tahap-tahap kemampuan menulis anak yaitu tahap mencoret, tahap pengulangan secara linier, tahap menulis anak secara acak, Tahap menulis tulisan nama, tahap menulis kalimat pendek.

Lerner (Mulyono, 2003) menyatakan ada beberapa faktor-faktor yang mempengaruhi keterampilan menulis anak yaitu motorik, perilaku, persepsi, memori, kemampuan melaksanakan, penggunaan tangan yang dominan, dan kemampuan memahami intruksi. Aktivitas bermain merupakan suatu kegiatan yang memberikan kesegaran pada fisik dan kesenangan psikis melalui aktivitas fisik. Rasa senang timbul apabila yang bermain atau semua yang bermain sungguh-sungguh melakukannya (Gusril, 2009). Bermain bagi anak mempunyai nilai yang sangat besar bagi perkembangan aspek-aspek pribadi anak. Bermain di Taman Kanak-Kanak dapat dilakukan didalam kelas maupun diluar kelas. Menurut Richi (2015) menyatakan bahwa Permainan huruf punggung berantai merupakan permainan dengan cara menuliskan sesuatu (angka, huruf, gambar dan lain-lain) dengan menggunakan jari ke punggung orang atau teman yang berada di depannya secara berantai.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen yaitu suatu penelitian yang berusaha mencari pengaruh variabel tertentu terhadap variabel yang lain. Penelitian ini menggunakan model pra eksperimen *one group pre-test design* yaitu eksperimen yang dilakukan pada satu kelompok saja tanpa kelompok pembandingan Riduwan (2012). Penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui adanya pengaruh permainan huruf punggung berantai terhadap kemampuan menulis huruf hijaiyah anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina 3 Pekanbaru. Populasi menurut Sugiono (2010), populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari objek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan peneliti untuk di pelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah anak-anak di TK Pembina 3 Pekanbaru sebanyak 15 orang anak yang terdiri dari 10 anak perempuan dan 5 anak laki-laki. Menurut Sugiono (2007) sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Karena jumlah populasi yang peneliti ambil berjumlah 15 anak, maka keseluruhan populasi dijadikan sampel penelitian yaitu 15 anak. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah melalui tes dan lembar observasi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis *uji-t*, untuk melihat pengaruh permainan huruf punggung berantai terhadap kemampuan menulis huruf hijaiyah anak sebelum dan sesudah perlakuan. Teknik ini sesuai dengan metode yang digunakan oleh peneliti yang dikemukakan oleh (Suharsimi Arikunto, 2010). Oleh sebab itu rumus yang digunakan adalah:

Uji-t (hitung):

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

Keterangan:

- Md : Mean dari deviasi (d) antara *post-test* dan *post-test*
 Xd : Perbedaan deviasi dengan mean deviasi (d-Md)
 N : Banyaknya subjek
 df : Atau db adalah N-1

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Hasil Penelitian

Subjek diobservasi berdasarkan indikator kemampuan bicara anak sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) diberikan perlakuan. Skor tertinggi adalah 4 dan skor terendah adalah 1

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>	3	12	7.5	1.5	4	8	5,67	1,23
<i>Post test</i>	3	12	7.5	1.5	7	12	9,2	1,32

Sumber : Lampiran 8

Untuk mengetahui gambaran kemampuan menulis anak sebelum diterapkan permainan huruf punggung berantai dapat dilihat tabel berikut:

Tabel 2 kemampuan menulis anak sebelum perlakuan (*pre test*)

No	Kategori	Rentang Skor	F	%
1	Tinggi	$X > 9$	0	0
2	Sedang	$6 < X < 9$	3	20
3	Rendah	$X < 6$	12	80
Jumlah				100

Sumber : Lampiran 9

Berdasarkan tabel diatas maka dapat diketahui bahwa kemampuan menulis anak didik sebelum penerapan permainan huruf punggung berantai yang berada pada kategori tinggi atau 0%, dan ada anak yang berada pada kategori sedang atau 20%, dan anak yang berada pada kategori rendah sebanyak 12 orang anak didik atau 80% kategori rendah, untuk lebih jelas dapat dilihat pada grafik berikut ini.

Tabel 3 kemampuan menulis anak setelah diberi perlakuan permainan huruf punggung berantai

No	Kategori	Rentang Skor	F	%
1.	Tinggi	$X > 9$	5	33,33
2.	Sedang	$6 < X < 9$	10	66,67
3.	Rendah	$X < 6$	0	0
Jumlah				100

Sumber : Lampiran 9

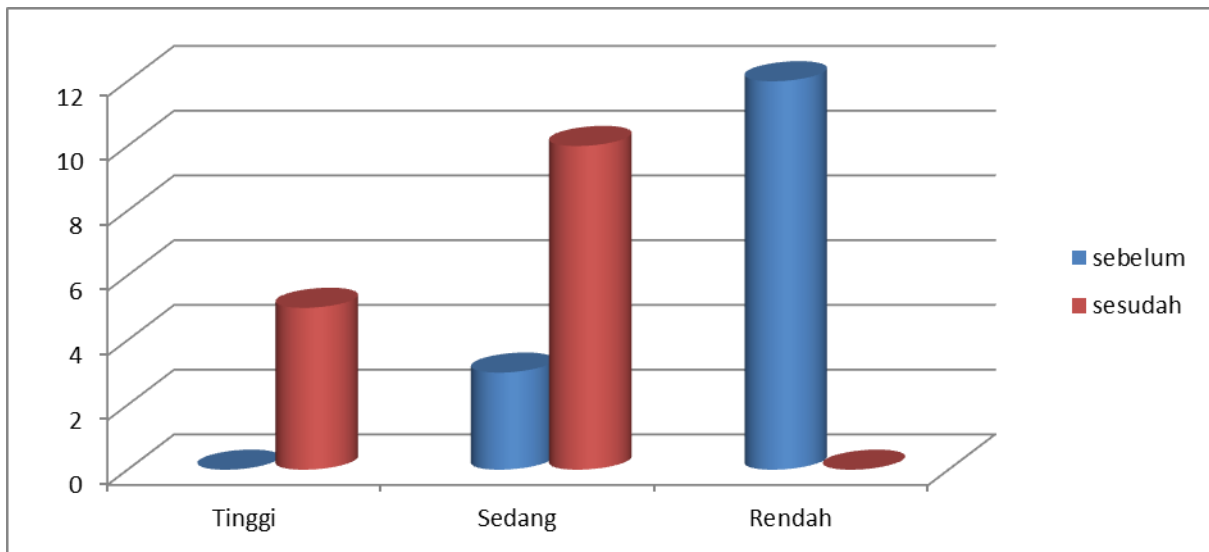
Berdasarkan tabel 3 di atas maka dapat diketahui bahwa kemampuan menulis anak di TK Negeri Pembina 3 Pekanbaru setelah penerapan permainan huruf punggung berantai anak berada pada kategori tinggi sebanyak 5 orang anak atau 33,33%, anak yang berada pada kategori sedang sebanyak 10 orang anak atau 66,67%, anak yang berada pada kategori rendah 0 atau 0%. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada grafik berikut:

Tabel 4. Rekapitulasi Kemampuan Menulis Anak sebelum Dan Sesudah Di Berikan Permainan Huruf Punggung Berantai.

No	Kategori	Rentang Skor	Sebelum		Sesudah	
			F	%	F	%
1.	Tinggi	$X > 9$	0	0	5	33,33
2.	Sedang	$6 < X < 9$	3	20	10	66,67
3.	Rendah	$X < 6$	12	80	0	0

Sumber: lampiran 9

Berdasarkan tabel 4 perbandingan sebelum dan sesudah diatas dapat diketahui bahwa sebagian besar anak yang menggunakan permainan huruf punggung berantai tidak terdapat ada anak pada kategorikan tinggi atau 0 % kemudian terjadi peningkatan menjadi 5 orang atau 33,33 %, Sedangkan yang berada pada kategori sedang yang pada awalnya sebanyak 3 orang atau 20% mengalami peningkatan menjadi 10 orang atau 66,67 % setelah diberikan perlakuan. Sehingga yang berada pada kategori rendah yang pada awalnya sebanyak 12 orang atau 80% sehingga tidak ada anak yang dikategori rendah atau 0% . untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada grafik di bawah ini:



Uji Linearitas

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

Tabel 5. Uji Linear

			<i>ANOVA Table</i>				
			Sum of		Mean		
			Squares	Df	Square	F	Sig.
sebelum * sesudah	Between Groups	(Combined)	14.952	5	2.990	4.218	.030
		Linearity	13.279	1	13.279	18.729	.002
		Deviation from Linearity	1.674	4	.418	.590	.678
	Within Groups		6.381	9	.709		
	Total		21.333	14			

Berdasarkan tabel 5 diatas, menunjukkan hasil pengujian linearitas data kemampuan menulis anak didik dengan permainan huruf punggung berantai sebesar 0,030. Artinya adalah nilai ini lebih kecil dari pada 0,05 berarti $0,030 < 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan hubungan antara *pretest* dan *posttest* adalah linear.

Uji Homogenitas

Tabel 6 Uji Homogenitas

<i>Test Statistics</i>		
	sebelum	Sesudah
Chi-Square	8.667 ^a	11.000 ^b
Df	4	5
Asymp. Sig.	.070	.051

Sumber : Lampiran 6

Berdasarkan tabel 6 diatas diperoleh nilai Berdasarkan tabel 4.7 diatas diperoleh nilai *Asymp Sig* sebelum perlakuan 0,070 dan sesudah perlakuan 0,051 yang berarti lebih besar dari 0,05 maka H_0 diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kedua kelompok homogen atau mempunyai varians yang sama.

Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk menentukan apakah sebaran data berdistribusi normal atau tidak. Penelitian menggunakan uji normalitas dengan cara Kolmogorof (uji K-S satu sample) pada *SPSS 21.0*. Hasil dari uji normalitas dapat dilihat dari tabel berikut ini:

Tabel 7. Uji Normalitas

<i>One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test</i>			
		Sebelum	Sesudah
	N	15	15
Normal Parameters ^a	Mean	5.6667	9.2000
	Std. Deviation	1.23443	1.32017
	Most Extreme Differences		
	Absolute	.273	.240
	Positive	.194	.227
	Negative	-.273	-.240
	Kolmogorov-Smirnov Z	1.058	.929
	Asymp. Sig. (2-tailed)	.213	.354

Sumber: lampiran 6

Data dikatakan normal jika tingkat *Sig.* pada Kolmogrov-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 1,058 dan nilai *Sig.* pada sesudah perlakuan sebesar 0,929. Nilai tersebut menunjukkan bahwa *Sig.* > maka H_0 diterima, data tersebut berdistribusi normal.

Uji Hipotesis

Tabel 8 Koefisien Korelasi

<i>Paired Samples Correlations</i>				
		N	Correlation	Sig.
Pair 1	sebelum & sesudah	15	.789	.000

Sumber: Lampiran 7

Berdasarkan data tabel 8 di atas, dapat dilihat koefisien korelasi data *pretest* dan *posttest* sebesar $r = 0,789$ dan $Sig. = 0,000$. Karena nilai $Sig. < 0,05$ berarti H_a diterima dan H_0 ditolak. Artinya koefisien korelasi di atas signifikan.

Dengan demikian dapat dihitung perbedaan disiplin anak didik sebelum dan sesudah eksperimen (*paired sample test*).

Tabel 9 Uji Hipotesis

<i>Paired Samples Test</i>						
<i>Paired Differences</i>						
	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference		t	Sig. (2-tailed)
Mean	n	Mean	Lower	Upper		df

Paired Samples Test

		<i>Paired Differences</i>							
		<i>Std. Deviation</i>	<i>Std. Error</i>	<i>95% Confidence Interval of the Difference</i>		<i>t</i>	<i>Sig. (2-tailed)</i>		
		<i>Mean</i>	<i>n</i>	<i>Lower</i>	<i>Upper</i>				
Pair 1	sebelum – sesudah	-3.53333	.83381	.21529	-3.99508	-3.07159	-16.412	14	.000

Sumber: Lampiran 7

Pengaruh kemampuan menulis anak yang sangat signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan permainan huruf punggung berantai.

Untuk mengetahui hipotesis diterima atau ditolak berdasarkan data *spss windows for version 21* dapat dilihat dari perbandingan hasil t_{hitung} dengan nilai t_{tabel} yaitu hasil dari perhitungan uji t, terlihat bahwa hasil t_{hitung} sebesar 16,412 dengan dk yaitu:

Dengan $dk = 14$ dan taraf kesalahan $5\% = 2,145$. Maka dapat dilihat harga $t_{hitung} = 16,412$ lebih besar dari $t_{tabel} = 2,145$. Dengan demikian H_0 = ditolak dan H_a = diterima. Berarti dalam penelitian ini terdapat pengaruh kemampuan menulis sebelum dan sesudah menggunakan permainan huruf punggung berantai di taman kanak-kanak Negeri Pembina 3 Pekanbaru.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di TK Negeri Pembina 3 Pekanbaru tentang Penerapan Permainan Huruf Punggung Berantai terhadap kemampuan menulis huruf hijaiyah anak, maka peneliti menarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Kemampuan menulis huruf hijaiyah anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina 3 Pekanbaru. Pada Kelompok B5 sebelum menggunakan permainan huruf punggung berantai termasuk kategori rendah dan sangat membutuhkan bimbingan guru. Artinya kemampuan anak dalam menulis huruf hijaiyah belum berkembang sesuai harapan karena baru sebagian kecil anak yang mampu menulis huruf hijaiyah.
2. Kemampuan menulis huruf hijaiyah anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina 3 Pekanbaru. Pada Kelompok B6 setelah menggunakan permainan huruf punggung berantai termasuk kategori kuat yaitu anak mengalami peningkatan yang signifikan, karena lebih dari setengah jumlah anak berada dalam kategori tinggi dan sedang. Artinya kemampuan menulis anak sudah berkembang sesuai harapan karena sudah banyak anak yang mampu menulis huruf hijaiyah.
3. Terdapat pengaruh yang signifikan permainan huruf punggung berantai terhadap kemampuan menulis huruf hijaiyah anak usia 5-6 tahun di TK Negeri Pembina 3 Pekanbaru, dimana dapat diketahui bahwa adanya perbedaan berupa peningkatan kemampuan menulis huruf hijaiyah anak didik sebelum dan sesudah eksperimen dengan menggunakan permainan huruf punggung berantai.

REKOMENDASI

Berdasarkan hasil penelitian dan simpulan diatas, maka peneliti memberikan rekomendasi sebagai berikut:

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 pembelajaran khususnya dalam kemampuan menuli huruf hijaiyah.
3. Bagi Orang Tua
Diharapkan orang tua juga memiliki pemahaman terhadap permainan huruf punggung berantai dapat melatih kemampuan menulis huruf hijaiyah, sehingga anak akan tertantang untuk belajar dan merasa nyaman dalam kegiatan disekolah.
4. Bagi Peneliti Selanjutnya
Hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan dalam melakukan penelitian selanjutnya, khususnya peneliti lainnya yang berminat untuk mengatasi fenomena kemampuan menulis huruf hijaiyah.

DAFTAR PUSTAKA

Abdul Malik, dkk. 2003. *Kemahiran Menulis*. Pekanbaru:Auto Grafik.

Direktorat pendidikan diniyah dan pondok pesantren direktorat jenderal pendidikan islam kementerian agama republik indonesia tahun 2012

Gusril. 2009. *Perkembangan Motorik Pada Masa Anak-Anak*. Padang: UNP Pres.

Kusnawan, Aep. 2004. *Komunikasi dan penyiar islam: mengembangkan tabliq melalui mimbar, media cetak, radio, film, dan media digital*. Bandung: benang merah press.

Martini Jamaris. 2006. *Perkembangan Dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Gramedia Widia Sarana.

Moh. Thohir, dkk. 2004 . *Pendidikan Agama Islam*. Erlangga

- Mulyono Abdurrahman.2003. *Proses Belajar Mengajar Bahasa*. Jakarta: Proyek Pengembangan LPTK Dirjen Dikti.
- Mutiah Diana. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: kencana prenatal media group.
- 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.
- Riduwan. 2005. *Belajar Mudah Peneliti Untuk Pendidik-Karyawan Dan Pemula*. Alfabeta. Bandung.
- _____. 2010. *Dasar-dasar Statiska*. Alfabeta. Bandung.
- Rita Kurnia. 2009. *Metodologi Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini*. Cendikia Insani. Pekanbaru.
- _____. 2011. *Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini*. Cendikia Insani Pekanbaru.
- Slamet. 2007. *Dasar-Dasar Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Disekolah Dasar*. Surakarta: Lembaga pengembangan pendidikan (LPP) UNS dan UPT. Penerbitan dan percetakan UNS UNS. Press
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&B*. Alfabeta. Bandung
- Suharna,dkk. 2007. *Bahasa Dan Sastra Indonesia*. Jakarta: Yudhistira.
- Suharsimi Arikunto. *Managemen penelitian*. Rineka Cipta. Jakarta
- Yulia Nurani Sujiono. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. PT Indeks. Jakarta.