

***MEDIA INFLUENCE GAME SNADER ABILITY TO READ THE
BEGINNING OF CHILDREN AGES 5-6 YEARS IN TK AISYIAH
BUSTANUL ATHFAL V CITY PEKANBARU***

Siti Hajarwan Halimah, Zulkifli N, Devi Risma

sitihajarwanhalimah@gmail.com (082387734320), pakzul_n@yahoo.co.id, devirisma79@yahoo.com

*Study Program of Early Childhood Teacher Education
Faculty of Teaching and Education University of Riau*

Abstract: *This study aimed to determine the effect of media Snader Game against Early reading ability in children aged 5-6 years in kindergarten Aisyiah Bustanul RA V Pekanbaru City with methods one group pretest posttest design that experiments conducted on one group alone with no comparison group. As for the total sample of 16 children. Type of instrument used in this study is the observation and documentation using a sheet to record about activities that occurred during a given treatment. Based on the hypothesis test results obtained are the media's influence on the ability to read Snader Game starters in children aged 5-6 years in kindergarten Aisyiah Bustanul RA V of Pekanbaru. Retrieved tcount at 16:59 with sig 0000, because sig <0.05 then we can conclude that there are differences in the ability to know the concept of numbers in a significant protégé before and after use of media images in the learning chain. Hypothesis testing can be seen at $t = 16.59 > t_{table} = 2, 13145$. It has been suggested that there is a significant difference in results between the pretest and posttest. Game Snader media influence on the ability to read beginning at 5-6 years old children in kindergarten Aisyiah Bustanul RA V Pekanbaru City by 49.43%.*

Keywords: *Reading Starters, Media Snader Game*

PENGARUH MEDIA *SNADER GAME* TERHADAP KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK AISYIAH BUSTANUL ATHFAL V KOTA PEKANBARU

Siti Hajarwan Halimah, Zulkifli N, Devi Risma

sitihajarwanhalimah@gmail.com (082387734320), wusono.indarto@yahoo.com,
devirisma79@yahoo.com

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media *Snader Game* terhadap kemampuan membaca permulaan pada anak usia 5-6 tahun di TK Aisyiah Bustanul Athfal V Kota Pekanbaru dengan metode *one group pretest posttest design* yaitu eksperimen yang dilakukan pada satu kelompok saja tanpa ada kelompok perbandingan. Adapun jumlah sampel sebanyak 16 anak. Jenis instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan lembar observasi dan dokumentasi untuk mencatat tentang kegiatan yang terjadi selama perlakuan yang diberikan. Berdasarkan hasil uji hipotesis yang diperoleh terdapat pengaruh media *Snader Game* terhadap kemampuan membaca permulaan pada anak usia 5-6 tahun di TK Aisyiah Bustanul Athfal V Kota Pekanbaru. Diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 16.59 dengan sig 0.000, karena $sig < 0.05$ maka dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan kemampuan mengenal konsep bilangan pada anak didik yang signifikan sebelum dan sesudah menggunakan media rantai gambar dalam pembelajaran. Pada uji Hipotesis dapat dilihat $t_{hitung} = 16,59 > t_{tabel} = 2, 13145$. Dapat diartikan bahwa terdapat perbedaan hasil yang signifikan antara *pretest* dan *posttest*. Pengaruh media *Snader Game* terhadap kemampuan membaca permulaan pada anak usia 5-6 tahun di TK Aisyiah Bustanul Athfal V Kota Pekanbaru sebesar 49.43%.

Kata Kunci : Membaca Permulaan, Media *Snader Game*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan ritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia dan keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003, Pasal 1 butir 1).

Peraturan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud) Nomor 137 Tahun 2014 bahwa Pendidikan Anak Usia Dini adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai 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.

Salah satu kemampuan yang harus dicapai oleh anak sebelum memasuki pendidikan lanjut adalah kemampuan membaca permulaan yang merupakan kemampuan anak dalam mengenal simbol dengan cara menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal, mengenal suara huruf awal dari nama benda yang ada disekitarnya, menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi atau huruf awal yang sama, memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf yang sama, membaca dan menuliskan nama sendiri serta mampu memahami arti kata dalam sebuah cerita.

Untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan diperlukan media yang menarik dan menyenangkan bagi anak. Menurut Jatmika (2012) *snader game* merupakan permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh dua orang atau lebih terbuat dari triplek berisikan angka, huruf dan pesan baik dan buruk agar anak bisa mengenal huruf dan beberapa kata. Penggunaan media *snader game* masih baru dan menarik yang bisa diberikan kepada anak karena tidak monoton dan membosankan.

Selama ini pendidikan anak usia dini didefinisikan sebagai persiapan untuk memasuki masa sekolah yang dimulai pada jenjang Sekolah Dasar. Oleh karena itu kegiatan yang dilakukan di Taman Kanak-Kanak hanyalah bermain dengan menggunakan alat-alat bermain edukatif. Pelajaran membaca, tidak diperkenalkan ditingkat Taman Kanak-Kanak, kecuali pengenalan huruf-huruf, itupun dilakukan setelah anak-anak memasuki TK B. Perkembangan terakhir hal itu menimbulkan sedikit masalah, karena ternyata pelajaran di kelas satu Sekolah Dasar sulit diikuti jika anak-anak lulusan Taman Kanak-Kanak belum mendapatkan pelajaran membaca. Karena tuntutan itulah akhirnya TK Aisyiah Bustanul Athfal V Kota Pekanbaru secara mandiri mengupayakan pelajaran membaca bagi anak-anaknya. Berbagai metode mengajar dipraktikkan, dengan harapan bisa membantu anak-anak menguasai keterampilan membaca sebelum masuk Sekolah Dasar. Namun kebanyakan anak-anak sulit menerima dan merasa bosan karena metode dan media yang disediakan oleh guru masih monoton dan sama dengan yang lama, kurang kreatif dan membosankan.

Masa anak-anak merupakan masa bermain sekaligus masa emas untuk menerima berbagai rangsangan. Pada masa ini, anak dapat diberi berbagai materi asal sesuai dengan perkembangan mereka, yakni melalui bermain. Sebagian orang tua masih memilih antara bermain dan belajar, sehingga ada pengaturan waktu bermain dan belajar. Belajar diartikan sebagai aktivitas produktif dan bermain diartikan sebagai aktivitas tidak produktif. Padahal melalui bermain itulah anak bisa belajar. Berdasarkan kondisi awal di TK Aisyiah Bustanul Athfal V Kota Pekanbaru dapat diketahui bahwa masalah yang dihadapi saat mengenalkan huruf pada anak adalah: 1) Anak masih sulit

menghubungkan antara bunyi dan bentuk huruf yang ia lihat 2) Anak masih kesulitan menyebutkan huruf-huruf abjad yang ditunjukkan guru 3) Anak masih kesulitan membedakan huruf-huruf abjad 4) Anak masih ada yang belum bisa menirukan bentuk huruf-huruf abjad.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *eksperimen one group pretest-posttest design*. Hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan. Arikunto (2010) menyatakan bahwa penelitian eksperimen adalah suatu cara untuk mencari hubungan sebab akibat antara dua faktor yang sengaja ditimbulkan oleh peneliti dengan mengeliminasi atau mengurangi atau menyisihkan faktor-faktor lain yang mengganggu.

Populasi adalah keseluruhan unit elementer yang parameternya akan diduga melalui statistika hasil analisis yang dilakukan terhadap sampel penelitian (Abdurrahmat, 2011). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak yang ada di TK Aisyiah Bustanul Athfal V Kota Pekanbaru yaitu sebanyak 16 orang anak yang terdiri dari 12 anak laki-laki dan 4 anak perempuan.

Teknis analisis data yang digunakan untuk data hasil eksperimen menggunakan *eksperimen one group pretest-posttest design*, maka menggunakan rumus *t-test* (Suharsimi Arikunto, 2010). Rumus yang digunakan adalah:

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

Sebelum dilakukan analisis, terlebih dahulu dilakukan uji asumsi berupa uji normalitas, ujilinearitas, uji homogenitas dan uji hipotesis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Adapun jadwal pelaksanaan kegiatan penelitian dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 4.1 Jadwal Penelitian

Hari/tanggal	Kegiatan	Tempat
Kamis, 24 November 2016	Observasi Sekolah	Sekolah
Jumat, 25 November 2016	Observasi Anak	Kelas
Senin, 28 November 2016	<i>Pretest</i>	Kelas
Selasa, 29 November 2016	<i>Treatment 1</i>	Kelas
Rabu, 30 November 2016	<i>Treatment 2</i>	Kelas
Kamis, 01 Desember 2016	<i>Treatment 3</i>	Kelas
Jumat, 02 Desember 2016	<i>Posttest</i>	Kelas

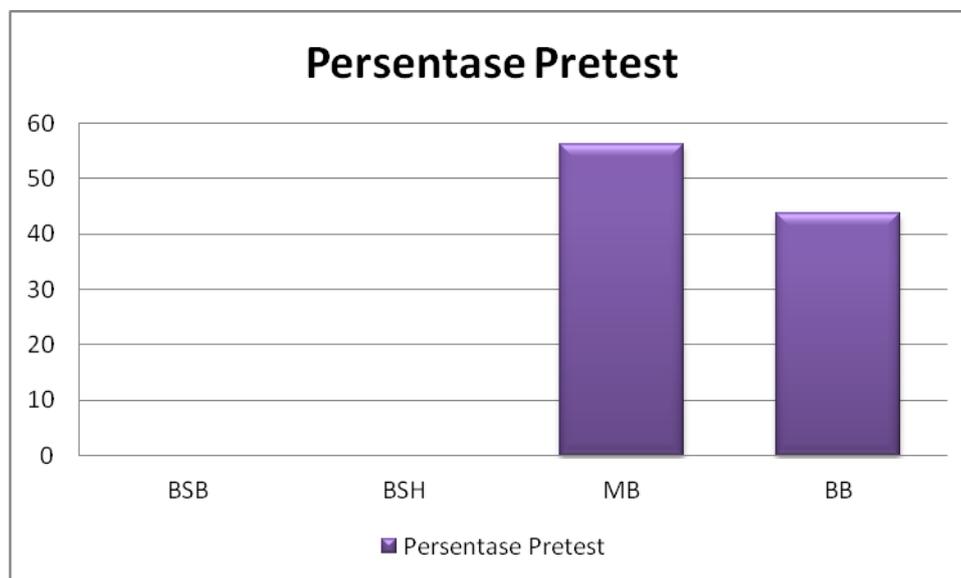
Kriteria pengambilan keputusan dalam pengujian hipotesis didasarkan pada nilai probabilitas t statistik (*Sig.t*) yang diperoleh berdasarkan taraf signifikansi (α) = 0,05. Bila nilai $p \leq 0,05$, berarti ada pengaruh signifikan. Bila koefisien yang diperoleh bernilai positif berarti pengaruh positif dan signifikan.

Tabel 4.2 Skor Uji Hipotetik

Variabel	Skor Kemungkinan (Hipotetik)			
	X_{\min}	X_{\max}	Mean	SD
Pre test	7	28	17,5	2,8
Post test	7	28	17,5	2,8

Tabel 4.5 Gambaran Umum Mengenai Kemampuan Membaca Permulaan Pada Anak Usia 5-6 Tahun Sebelum Diberikan Media *Snader Game* (Pretest)

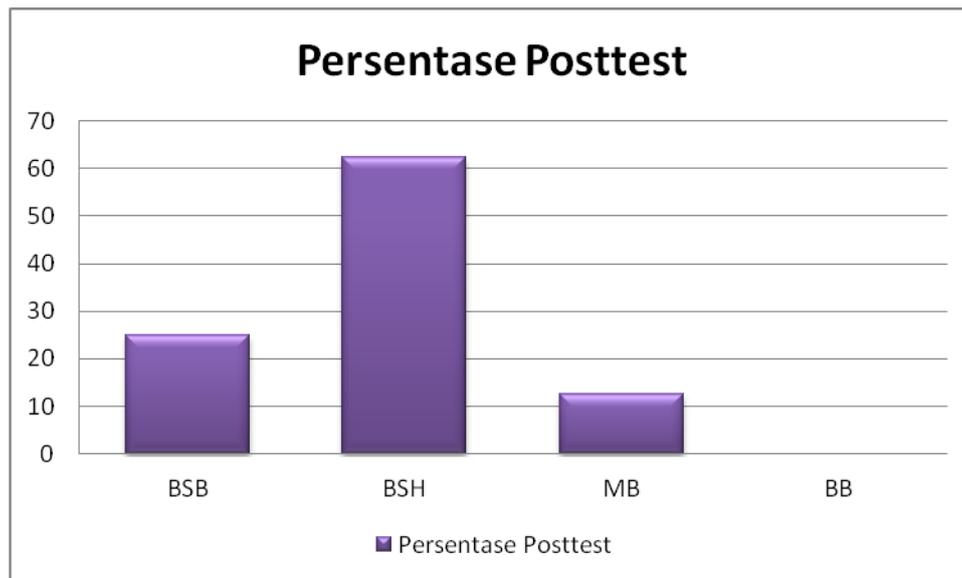
No	Kategori	Rentang Skor	F	%
1.	BSB	76-100	0	0
2.	BSH	56-75	0	0
3.	MB	41-55	9	56,25
4.	BB	40-kebawah	7	43,75
Jumlah				100



Berdasarkan hasil perhitungan tabel maka dapat diketahui bahwa kemampuan membaca permulaan pada anak usia 5-6 tahun di TK Aisyiah Bustanul Athfal V Kota Pekanbaru sebelum menggunakan media *snader game* bahwa tidak ada anak yang berada pada kategori berkembang sangat baik (BSB) dan berkembang sesuai harapan (BSH) atau 0 %, pada kategori mulai berkembang (MB) sebanyak 9 orang anak atau 56,25% dan pada kategori belum berkembang (BB) sebanyak 7 orang anak atau 43,75%.

Tabel 4.8 Gambaran Umum Kemampuan Membaca Permulaan Pada Anak Usia 5-6 Tahun Setelah Diberikan Media *Snader Game* (*Posttest*)

No	Kategori	Rentang Skor	F	%
1.	BSB	76-100	4	25
2.	BSH	56-75	10	62,5
3.	MB	41-55	2	12,5
4.	BB	40-kebawah	0	
Jumlah				100



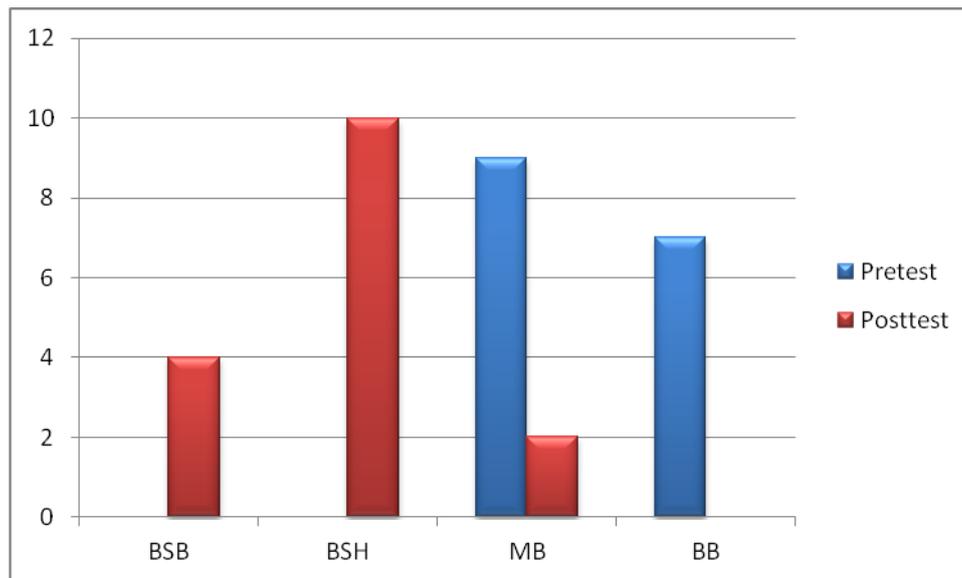
Gambar 4.9 Gambaran Umum Mengenai Kemampuan Membaca Permulaan Sesudah Diberikan Media *Snader Game* (*Posttest*)

Berdasarkan hasil perhitungan pada tabel di atas maka dapat diketahui bahwa kemampuan membaca permulaan setelah diberikan media *snader game* dilihat pada setiap indikator seperti menyebutkan simbol - simbol huruf yang dikenal berjumlah 47 atau 73,4%, mengenal suara huruf awal dari nama benda - benda yang ada disekitarnya berjumlah 45 atau 70,3%, menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi atau huruf awal yang sama 42 atau 65,5%, memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf 39 atau 60,9%, mampu membaca nama sendiri berjumlah 56 atau 87,5% mampu menuliskan nama sendiri berjumlah 47 atau 73,4%, dan mampu memahami arti kata dalam cerita berjumlah 38 atau 59,3%. Jadi rata-rata nilai persentase pada setiap indikator setelah diberikan *treatment* meningkat menjadi 70,06% yang berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan.

Adapun hasil *Pretest* dan *Posttest* pada penelitian ini dapat dilihat pada hasil rekapitulasi dan grafik dibawah ini:

Tabel 4.10 Perbandingan Data *Pretest* Dan *Posttest*

No	Kategori	Rentang Skor	Sebelum		Setelah	
			F	%	F	%
1.	BSB	76-100	0	0	4	25
2.	BSH	56-75	0	0	10	62,5
3.	MB	41-55	9	56,25	2	12,5
4.	BB	40- kebawah	7	43,75	0	0
Jumlah			16	100	16	100

Gambar 4.11 Gambar Perbandingan Kemampuan Membaca Permulaan Pada Anak Usia 5-6 Tahun Sebelum Dan Setelah Diterapkan Media *Snader Game*.

Berdasarkan perbandingan sebelum dan sesudah *treatment* dan hasil grafik dapat diketahui bahwa seluruh anak mengalami peningkatan dalam kemampuan membaca permulaan pada anak usia 5-6 tahun yaitu dilihat dari yang semula terdapat 9 orang anak pada kategori mulai berkembang atau 56,25% dan kategori belum berkembang berjumlah 7 orang anak atau 43,75%. Setelah diberikan perlakuan (*treatment*) menjadi kategori berkembang sangat baik berjumlah 4 orang anak atau 25%, pada kategori berkembang sesuai harapan berjumlah 10 orang anak atau 62,5% dan kategori mulai berkembang 2 orang anak atau 12,5%.

Uji Linearitas

Uji linearitas pada penelitian ini menggunakan *SPSS Windows Ver.16.0*. Untuk mengetahui lebih lanjut dapat dilihat tabel berikut ini:

Tabel 4.12 ANOVA Table

			Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Sebelum * Sesudah	Between Groups	(Combined)	50.604	6	8.434	3.558	.043
		Linearity	28.719	1	28.719	12.116	.007
		Deviation from Linearity	21.885	5	4.377	1.847	.200
	Within Groups		21.333	9	2.370		
	Total		71.937	15			

Sumber Olahan Data Penelitian (Lampiran 7, Halaman 37)

Berdasarkan tabel diatas, menunjukkan hasil pengujian linearitas data kemampuan membaca permulaan pada anak didik dengan penerapan media *snader game* sebesar 0.043 artinya adalah nilai ini lebih kecil dari pada 0,05 ($0,043 < 0,05$). Sehingga dapat disimpulkan hubungan garis antara kemampuan membaca permulaan pada anak usia 5-6 tahun (Y) dan penerapan media *snader game* (X) antara sebelum dan sesudah menerapkan penerapan media *snader game* adalah linear. Karena hasil analisis menunjukkan bahwa Sig ($0,043 < \alpha 0,05$).

Uji Homogenitas

Analisis homogenitas pada penelitian ini menggunakan uji *chi-square* dengan bantuan *SPSS Windows ver 16.0*. Jika nilai pada kolom sig $> 0,05$ maka H_0 diterima, jika sig $< 0,05$ maka H_a ditolak.

Tabel 4.13 Test Statistics

	Sebelum	Sesudah
Chi-Square	3.250 ^a	1.500 ^a
Df	6	6
Asymp. Sig.	.777	.959

Sumber Olahan Data Penelitian (Lampiran 7, Halaman 38)

Berdasarkan tabel diatas diperoleh nilai *Asymp sig* sebelum perlakuan 0,777 dan sesudah perlakuan 0,959. Nilai tersebut lebih besar dari 0,05 itu artinya H_0 diterima dan H_a ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kedua kelompok *homogeny* atau mempunyai varians yang sama.

Uji Normalitas

Ketentuan yang digunakan adalah jika nilai sig $< 0,05$ maka data tidak berdistribusi normal, sebaliknya jika nilai sig $> 0,05$ maka data berdistribusi normal (Jonathan Sarwono, 2012). Hasil dari uji normalitas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.14 One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Sebelum	Sesudah
N		16	16
Normal Parameters ^a	Mean	11.44	19.62
	Std. Deviation	2.190	2.391
Most Extreme Differences	Absolute	.182	.155
	Positive	.182	.098
	Negative	-.164	-.155
Kolmogorov-Smirnov Z		.727	.620
Asymp. Sig. (2-tailed)		.666	.837
a. Test distribution is Normal.			

Sumber olahan data Penelitian (lampiran 7, halaman 38)

Data tabel diketahui data berdistribusi normal hal ini dapat dilihat dari nilai sig sebelum perlakuan adalah 0,666 dan nilai sig setelah perlakuan adalah 0,837. Nilai tersebut menunjukkan bahwa nilai sig lebih besar dari 0,05 sehingga Ho diterima dan Ha ditolak.

Uji Hipotesis

Data dikatakan mengalami peningkatan yang signifikan jika $\text{sig} < 0,05$. Jika $\text{sig} > 0,05$ maka Ho diterima, Ha ditolak dan sebaliknya jika $\text{sig} < 0,05$ maka Ho ditolak, Ha diterima.

Tabel 4.15 Uji Statistik Hipotesis
Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
Pair	Sebelu m – Sesuda h	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
1		-8.188	1.974	.493	-9.239	-7.136	16.592	15	.000

Sumber Olahan Data Penelitian (Lampiran 8, Halaman 39)

Untuk mengetahui hipotesis diterima atau ditolak berdasarkan data *spss windows for vision 16.0* dapat dilihat dari perbandingan hasil t_{hitung} dengan nilai t_{table} yaitu hasil dari perhitungan uji t, terlihat bahwa hasil t_{hitung} sebesar 16,59 dengan df yaitu:

$$Df = (n - k) = (16 - 2) = 14$$

Kriteria pengujian hipotesis adalah Ho diterima jika nilai *Sig. (2-tailed)* $< 0,05$. Berdasarkan tabel diatas diperoleh uji statistik dengan $t_{hitung} = -16.592$ uji dua pihak berarti harga mutlak, sehingga nilai (-) tidak dipakai (Sugiyono, 2010) sehingga t_{hitung}

(16,59). Sedangkan t_{tabel} (5%) ($df=n-1$, $df=16-1=15$) sehingga t_{tabel} 2,13145. Karena t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} atau $16,59 > 2,13145$ maka dapat diartikan bahwa terdapat pengaruh media *snader game* terhadap kemampuan membaca permulaan pada anak usia 5-6 tahun di TK Aisyiah Bustanul Athfal V Kota Pekanbaru.

Berdasarkan analisis pengelolaan data dan hasil persentase di atas terdapat pengaruh yang signifikan pada kemampuan membaca permulaan anak usia dini. Hal ini dapat dilihat dari hasil *pretest* diperoleh jumlah nilai dengan rata-rata. Jika dilihat secara kategori perorangan sebelum diberi *treatment* maka berada pada kategori Belum Berkembang (BB) sebanyak 7 orang anak atau 43,75% dan berada pada kategori Mulai Berkembang (MB) sebanyak 9 orang anak atau 56,25%.

Setelah melaksanakan *pretest* maka tahap selanjutnya melaksanakan *treatment* dengan menerapkan media *snader game*. Pada tahap *treatment* peneliti melaksanakan tiga perlakuan pada anak usia 5-6 tahun di TK Aisyiah Bustanul Athfal V Kota Pekanbaru diantaranya *treatment* menggunakan media *snader game* digunakan oleh peneliti secara berkesinambungan selama 3 kali pertemuan. Penggunaan media dalam pembelajaran sangatlah penting, hal ini ditegaskan menurut Azhar Arsyad (2011) ada beberapa fungsi dalam penggunaan media diantaranya, pemusat perhatian anak, menggugah emosi anak, membantu anak memahami materi pembelajaran, membangkitkan motivasi belajar anak, membuat pembelajaran menjadi lebih kongkret, mengaktifkan suasana pembelajaran, dan mengurangi pembelajaran yang berpusat pada guru.

Tahap selanjutnya adalah *posttest* diperoleh jumlah nilai dengan rata-rata %. Sedangkan setelah *treatment* mengalami peningkatan yang signifikan yaitu anak yang berada pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 4 orang anak atau 25%, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 10 orang anak atau 62,5%, yang berada pada kategori Mulai Berkembang (MB) sebanyak 2 orang anak atau 12,5%, dan tidak terdapat anak didik yang berada pada kategori Belum Berkembang atau 0 %.

Pada uji signifikansi perbedaan dengan t statistik diperoleh t -hitung = 16,59 dan $\text{Sig} = 0,000$. Karena nilai $\text{Sig} < 0,05$ berarti signifikan. Jadi ada perbedaan perubahan kemampuan membaca permulaan anak didik yang signifikan antara sebelum dan sesudah menerapkan media *snader game*. Dimana setelah perlakuan mempunyai perubahan yang lebih besar dibanding sebelum perlakuan. Hal ini berarti bahwa salah satu cara untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak adalah dengan menerapkan media *snader game*.

Rendahnya kemampuan membaca permulaan pada anak usia 5-6 tahun dikarenakan kurangnya media yang menarik dan kegiatan pengajaran yang monoton. Moeslichatoen (2004) mengatakan bahwa untuk mengajarkan suatu materi pelajaran seringkali tidak cukup kalau guru TK hanya menjelaskan secara lisan saja. Dengan demikian penggunaan media *snader game* dalam proses pembelajaran meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak usia 5-6 tahun.

Pada penelitian ini pengaruh penggunaan media *snader game* terhadap kemampuan membaca permulaan pada anak usia 5-6 tahun dapat diketahui dengan cara menghitung Gain skor ternormalisasi dengan hasil 49,43% yang termasuk pada kategori tinggi. Hal ini dikarenakan penggunaan media *snader game* yang bervariasi, menarik dan kreatif sehingga anak tidak jenuh.

Hal ini membuktikan bahwa media *snader game* dapat meningkatkan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun. Hasil ini juga didukung dengan hasil analisis individual dimana rata-rata setiap anak didik penelitian mengalami peningkatan, walaupun

peningkatan tersebut bervariasi. Perubahan kemampuan membaca permulaan anak didik tunjukkan seperti anak didik sudah mampu menghubungkan antara bunyi dan bentuk huruf yang ia lihat, anak sudah bisa menyebutkan huruf-huruf abjad yang ditunjukkan guru, anak sudah bisa membedakan huruf-huruf abjad, Anak sudah bisa menirukan bentuk huruf-huruf abjad. Dengan adanya beberapa pernyataan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwasannya media *snader game* dalam penelitian ini efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak usia dini. Penggunaan media *snader game* dalam pembelajaran dapat membantu anak meningkatkan aktivitas belajar anak baik secara kognitif maupun fisik. Media pembelajaran yang sangat menyenangkan karena terdapat unsur mengarahkan dan meningkatkan kemampuan mengenal huruf dan membaca permulaan pada anak.

Berdasarkan uraian di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa peningkatan kemampuan membaca permulaan pada anak didik adalah benar-benar karena perlakuan yang diberikan yaitu menggunakan media *snader game*. Penelitian ini dilakukan sesuai dengan berbagai penelitian sebelumnya. Hasil ini menunjukkan bahwa media *snader game* dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan yang disampaikan dalam pembelajaran berlangsung. Tetapi walaupun demikian masih banyak faktor-faktor lain yang mempengaruhi tingkat kemampuan membaca permulaan anak didik, semua faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan membaca permulaan anak perlu ditingkatkan agar dapat berkembang secara maksimal dan tujuan sekolah dapat tercapai.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Simpulan

Terdapat pengaruh yang sangat signifikan media *snader game* terhadap kemampuan membaca permulaan pada anak usia 5-6 tahun di TK Aisyiah Bustanul Athfal V Kota Pekanbaru, sebelum dan sesudah pelaksanaan eksperimen dengan memberikan perlakuan berupa media *snader game*.

Rekomendasi

Bagi pihak penyelenggara PAUD atau pihak sekolah memiliki kewajiban untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak didiknya. Salah satunya yaitu menggunakan media *snader game* yang digunakan peneliti.

Guru memiliki kewajiban untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak didiknya. Sebaiknya media *snader game* ini dapat diteruskan sesuai dengan kebutuhan dan dikembangkan sebagai sarana untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak usia dini.

Hal yang perlu diperhatikan bagi orang tua, yakni agar mau bekerjasama dengan pihak sekolah dan guru untuk perkembangan dan kemampuan membaca permulaan pada anak didik. Orang tua harus memperhatikan kemampuan membaca permulaan pada anak dalam keseharian berada di rumah.

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi dalam beberapa cara untuk peningkatan pemahaman tentang kemampuan membaca permulaan pada anak

didik dan dapat menjalin kerjasama dengan orang tua dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak didik.

Bagi peneliti dan penelitian selanjutnya dapat dijadikan acuan untuk meneliti terkait kemampuan membaca permulaan pada anak dan harapan peneliti agar memilih media lebih menarik lagi dan sesuai dengan karakter anak usia dini. Studi literatur dan studi pendahuluan yang lebih mendalam agar penelitian lebih mengungkapkan dan menemukan fenomena baru terkait dengan meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Susanto. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*. Kencana. Jakarta.
- Depdikbud. 2014. *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini*. Depdikbud. Jakarta.
- Evi Hasim. 2008. *Penggunaan Media Kata Bergambar dalam upaya Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Membaca dan Menulis Permulaan di Kelas 1 Sekolah dasar Jurnal Penelitian dan Pendidikan*, Vol. 5 No. 2 Juli 2008, Hal 78 - 87.
- Hurlock, E. B. 1991. *Perkembangan Anak Jilid 1* (Alih Bahasa: Meitasari Tjandrasa dan Muslichach Zarkasih). Erlangga. Jakarta.
- Maimunah Hasan. 2010. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Diva Press. Yogyakarta.
- Mulyono Abdurrahman. 2012. *Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta. Rineka Cipta.
- M. Nur Mustafa, dkk. 2013. *Buku Panduan Tugas Akhir Mahasiswa S1 FKIP Universitas Riau*. FKIP Universitas Riau. Pekanbaru.
- Poerwadarminta. 1999. *Kamus Besar Bahasa Indonesia - Edisi Kedua*, Cetakan Kesepuluh. Balai Pustaka. Jakarta.
- Ria Novianti dan Wilson. 2012. *Panduan Menulis Skripsi*. Universitas Riau Press. Pekanbaru.
- Risah Arijani. 2013. *Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Menggunakan Media Snader game Di Playgroup Dan Tpa Alam Uswatun Khasanah Gamping Sleman Yogyakarta* (Jurnal PAUD).

Sugiyono. 2011. *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung. Alfabeta

_____. 2014. *Cara Mudah Menyusun Skripsi, Tesis dan Disertasi*. Bandung. Alfabeta.

Suharsimi Arikunto. 2000. *Manajemen penelitian*. Jakarta. Rineka Cipta.

_____. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta. Jakarta.

Tadkiroatun Musfiroh. 2009. *Menumbuhkan Baca-Tulis Anak Usia Dini*. Gramedia Widiasarana. Jakarta.

Yusep Nur Jatmika. 2012. *Ragam Aktivitas Harian untuk Playgroup*. Diva Press. Yogyakarta.