

**THE EFFECT OF FUN THINKER MEDIA TOWARDS THE ABILITY
TO RECOGNIZE ALPHABET IN 4-5 YEARS OLD CHILDREN IN
PEMBINA 3 KINDERGARTEN PEKANBARU**

Hazimah Asri, Ria Novianti, Devi Risma

hazimahasri95@gmail.com (085365495783) , rianovianti.rasyad@gmail.com , devirisma79@gmail.com

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

Abstract: *this research purposed is know the effect of fun thinker through ability to recognize alphabet in 4-5 years old in Pembina 3 kindergarten Pekanbaru. As for population in this research is all of student,. sample of this research are 30 students. Method that use is experiment pretest-posttest control group design to observe there is an effect between media of Fun Thinker and student's ability to know about alphabet. Technique of collection data is observation. Teqnique of analysis data use experiment of scale and analysis of statistical method by using spss for windows ver.24. According to result of experimental hypothesis that got, there is significant effect between media of Fun Thinker and student ability in knowing alphabet on 4-5 years old children in Pembina 3 kindergarten Pekanbaru. Criteria of experimental of hypothesis is data get improving significantly if Sig. $< 0,05$ if Sig. $> 0,05$ so H_0 is accepted, score of statistical experimental t_{hitung} as 7,216 and Sig. 2 tailed = 0,00 $< 0,05$ so we can conclude that found effect of media Fun Thinker Through student ability in knowing alphabet on 4-5 years old childrean in Pembina 3 kindergarten Pekanbaru as 57,94%*

Keywords: *Student ability in knowing alphabet, Media Fun Thinker*

PENGARUH MEDIA *FUN THINKER* TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL HURUF PADA ANAK USIA DINI USIA 4-5 TAHUN DI TK PEMBINA 3 PEKANBARU

Hazimah Asri, Ria Novianti, Devi Risma

hazimahasri95@gmail.com (085365495783) , rianovianti.rasyad@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 untuk mengetahui ada pengaruh media *Fun Thinker* terhadap kemampuan mengenal huruf anak usia 4-5 tahun di TK Pembina 3 Kota Pekanbaru.. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak TK A yang ada di TK Pembina 3 Kota Pekanbaru yang berjumlah 30 orang anak, sampel dalam penelitian ini sebanyak 30 orang anak. Metode yang digunakan yaitu eksperimen *pretest- posttest Control Group Design* untuk melihat adanya pengaruh antara media *Fun Thinker* dengan kemampuan mengenal huruf anak. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi. Teknik analisa data menggunakan uji coba skala dan analisa metode statistik dengan program *SPSS for Windows Ver. 24*. Berdasarkan hasil uji hipotesis yang diperoleh terdapat pengaruh yang signifikan antara media *Fun Thinker* dengan kemampuan mengenal huruf anak usia 4-5 tahun di TK Pembina 3 Pekanbaru. Kriteria pengujian hipotesis adalah data dikatakan mengalami peningkatan yang signifikan jika $\text{Sig.} < 0,05$, jika $\text{Sig.} > 0,05$ maka H_0 diterima,. Nilai uji statistic t_{hitung} sebesar 7,216 dan nilai $\text{Sig. (2-tailed)} = 0,00 < 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media *Fun Thinker* terhadap kemampuan mengenal huruf. Pengaruh media *Fun Thinker* terhadap kemampuan mengenal huruf pada anak usia 4-5 tahun di TK Pembina 3 Kota Pekanbaru sebesar 57.94%.

Kata Kunci: Kemampuan Mengenal Huruf, Media *Fun Thinker*

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan 5 perkembangan, yaitu : perkembangan moral dan agama, perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan/kognitif (daya pikir, daya cipta), sosial emosional (sikap dan emosi) bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan sesuai kelompok usia yang dilalui oleh anak usia dini seperti yang tercantum dalam Permendikbud 137 tahun 2014.

Salah satu aspek yang dikembangkan pada pendidikan anak sejak usia dini ialah perkembangan bahasa. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (dalam Rini Hildayani dkk, 2008) bahasa diantaranya adalah sistem lambang bunyi yang berartikulasi yang dipakai sebagai alat komunikasi untuk melahirkan perasaan dan pikiran, perkataan-perkataan yang dipakai oleh suatu bangsa serta percakapan yang baik, sopan santun, tingkah laku yang baik. Bahasa juga merupakan media komunikasi karena memberikan keterampilan kepada anak untuk dapat berkomunikasi dan mengekspresikan dirinya agar dapat menjadi bagian dari kelompok sosialnya. Kemampuan bahasa sangat penting bagi anak, karena dipakai oleh anak untuk menyampaikan keinginan, pikiran, harapan, permintaan, dan lain-lain untuk kepentingan pribadinya.

Perkembangan bahasa anak usia dini menurut Rita Eka Izzati dkk (dalam Ari Musodoh, 2014) secara keseluruhan mencakup kemampuan mendengar, berbicara, menulis, dan membaca. Salah satu bagian dari perkembangan bahasa ialah membaca. Membaca merupakan proses yang kompleks. Kemampuan membaca merupakan kemampuan yang sangat fundamental karena kemampuan membaca menjadi dasar untuk mengembangkan kemampuan yang lain.

Kemampuan mengenal pada anak usia dini yaitu 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.

Dalam mempercepat dan meningkatkan pemahaman anak tentang mengenal huruf maka dibutuhkan sebuah alat atau media. Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan dan perhatian anak didik untuk tercapainya tujuan pendidikan.. Media dalam pembelajaran adalah segala bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dari sumber pada anak didik yang bertujuan agar dapat merangsang pikiran, perasaan, minat dan perhatian anak didik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.

Penggunaan media *Fun Thinker* dapat membawa anak pada lingkungan belajar yang menyenangkan dalam mengenal huruf karena guru menggunakan strategi bermain dan teknik yang digunakan adalah permainan huruf yang dapat memberikan suatu situasi belajar yang aktif dan juga menyenangkan. Situasi belajar yang aktif dan menyenangkan akan membuat pembelajaran menjadi bermakna bagi anak. Hal ini merupakan kunci pokok tercapainya tujuan yang diharapkan pada pembelajaran di Taman Kanak-kanak.

Berdasarkan kondisi awal di TK Pembina 3 Kota Pekanbaru dapat diketahui bahwa masalah yang dihadapi saat mengenalkan huruf pada anak adalah: 1) Belum mampu mengenal simbol-simbol dan memahami huruf dengan baik, hal itu dapat dilihat

pada saat anak di tanya secara acak huruf yang ada 2) Anak belum bisa menghubungkan huruf awalan dari nama benda yang ada di sekitarnya, dan 3) Sebagian anak belum mampu membedakan huruf yang mirip, seperti membedakan huruf b dengan huruf d, m dengan w, v dengan u, dan n dengan u. Rendahnya kemampuan mengenal huruf anak dapat diketahui ketika guru melakukan penilaian di dalam proses belajar.

Rumusan penelitian sebagai berikut: a) Bagaimana kemampuan mengenal huruf anak usia 4-5 tahun di TK Pembina 3 Kota Pekanbaru sebelum diberikan media *Fun Thinker*?, b) Bagaimana kemampuan mengenal huruf anak usia 4-5 tahun di TK Pembina 3 Kota Pekanbaru sesudah diberikan media *Fun Thinker*?, c) Apakah ada pengaruh media *Fun Thinker* terhadap kemampuan mengenal huruf anak usia 4-5 tahun di TK Pembina 3 Kota Pekanbaru?

Sesuai dengan permasalahan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui tentang: a) Untuk mengetahui kemampuan mengenal huruf anak usia 4-5 tahun di TK Pembina 3 Kota Pekanbaru sebelum diberikan media *Fun Thinker*, b) Untuk mengetahui kemampuan mengenal huruf anak usia 4-5 tahun di TK Pembina 3 Kota Pekanbaru sesudah diberikan media *Fun Thinker*, c) Untuk mengetahui ada pengaruh media *Fun Thinker* terhadap kemampuan mengenal huruf anak usia 4-5 tahun di TK Pembina 3 Kota Pekanbaru.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan jenis penelitian dengan mengetahui besarnya pengaruh antara variabel bebas terhadap variabel terikat. Variabel yang dihubungkan dalam penelitian ini adalah media *Fun Thinker* sebagai variabel (X) dan kemampuan mengenal huruf sebagai variabel (Y). Penelitian ini dilaksanakan di TK Pembina 3 Kota Pekanbaru.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak usia 4-5 tahun (kelas A1 dan A2) di TK Pembina 3 Kota Pekanbaru yang berjumlah 30 orang. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik sampel jenuh, yaitu pengambilan sampel secara keseluruhan (Sugiyono, 2013). Adapun sampel uji coba dalam penelitian ini adalah sejumlah 30 orang anak pada kelas A1 dan A2, maka sampel ditetapkan dalam penelitian ini berjumlah 30 orang anak. Adapun proses dalam analisis data ini menggunakan rumus Sugiono (2010) sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2}}}$$

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

HASIL DAN PEMBAHASAN

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

Tabel 1 Jadwal Pelaksanaan

Hari/tanggal		Kegiatan	Tempat
3 April	Senin	Observasi Sekolah	Sekolah
5 April	Rabu	<i>Pretest</i>	Sekolah
17 April	Senin	<i>Treatment 1</i>	Sekolah
18 April	Selasa	<i>Treatment 2</i>	Sekolah
19 April	Rabu	<i>Treatment 3</i>	Sekolah
20 April	Kamis	<i>Treatment 4</i>	Sekolah
25 April	Selasa	<i>Treatment 5</i>	Sekolah
26 April	Rabu	<i>Treatment 6</i>	Sekolah
27 April	Kamis	<i>Posttest</i>	Sekolah

Analisis data dilakukan dengan teknik statistik *t-test* dengan bantuan *SPSS* Windows Ver. 24. Teknik statistik *t-test* digunakan untuk menguji perbedaan sebelum dan sesudah perlakuan pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Pengaruh Media *Fun Thinker* Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia 4-5 Tahun di TK Pembina 3 Kota Pekanbaru. Penelitian ini terdiri dari dua tes yaitu *pretest* dan *posttest* pada kelompok kontrol (kelas A1) dan kelompok eksperimen (kelas A2) yaitu pada anak usia 4-5 tahun, setiap kelas terdiri dari 15 orang.

Tabel 2 Deskripsi Hasil Penelitian

Variabel	Skor x dimungkinkan (Hipotetik)				Skor x Yang Diperoleh (Empirik)			
	Xmin	Xmax	Mean	SD	Xmin	Xmax	Mean	SD
<i>Kontrol</i>	3	12	7.5	1.5	1	3	2.33	0.617
	3	12	7.5	1.5	3	5	4.13	0.743
<i>Eksperimen</i>								

Sumber : Data Olahan 2017 (lampiran 10, hal 68)

Berdasarkan tabel 2 maka dapat dilihat bahwa nilai rata-rata empirik skor kemampuan mengenal huruf meningkat setelah diberikan eksperimen. Ini menandakan bahwa penggunaan media *fun thinker* berpengaruh positif untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak.

Penelitian ini dilakukan menggunakan *posttest pretest- posttest Control Group Design* yaitu melihat hasil *pretest* dan *posttest*. Adapun hasil *pretest* dan *posttest* dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

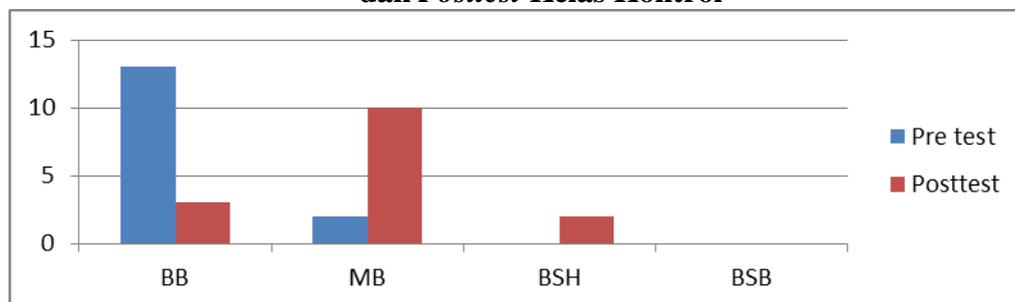
Tabel 3. Rekapitulasi Kemampuan Mengenal Huruf Sebelum dan Sesudah di TK Pembina 3 Kota Pekanbaru. Pada Kelas Kontrol.

No	Kategori	Rentang Skor	Sebelum		Sesudah	
			F	%	F	%
1.	BSB	76-100 %	0	0	0	0
2.	BSH	56-75 %	0	0	2	13.33
3.	MB	41-50 %	2	13,33	10	66,67
4.	BB	<40%	13	86,67	3	20

Sumber : Data Olahan 2017 (lampiran 7, hal 64)

Berdasarkan Tabel 3 perbandingan sebelum dan sesudah pada kelas kontrol diatas dapat diketahui bahwa anak yang tidak di berikan perlakuan mengalami perubahan yang tidak signifikan yaitu anak yang awalnya berada pada kriteria BSB sebanyak 0 orang anak dengan presentase 0%, anak yang pada kriteria BSH sebanyak 0 orang anak dengan persentase 0%, anak yang berada pada kriteria MB sebanyak 2 orang anak dengan presentase 13.33%, anak dengan kriteria BB sebanyak 13 anak dengan presentase 86.67%. Kemudian terjadi perubahan menjadi anak yang berada pada kriteria BSB sebanyak 0 orang anak atau 0%, yang berada pada kriteria BSH sebanyak 2 orang anak atau 13.33%, yang berada pada kriteria MB sebanyak 10 orang atau 66.67%, dan terdapat anak yang berada pada kriteria BB sebanyak 3 orang atau 20 %

Gambar : Diagram Kemampuan Mengenal Huruf *Pretest* dan *Posttest* Kelas Kontrol



Tabel 4 Rekapitulasi Kemampuan Mengenal Huruf Sebelum Dan Sesudah Di Berikan Media *Fun thinker* di TK Negeri Pembina 3 Kota Pekanbaru. Pada Kelas Eksperimen.

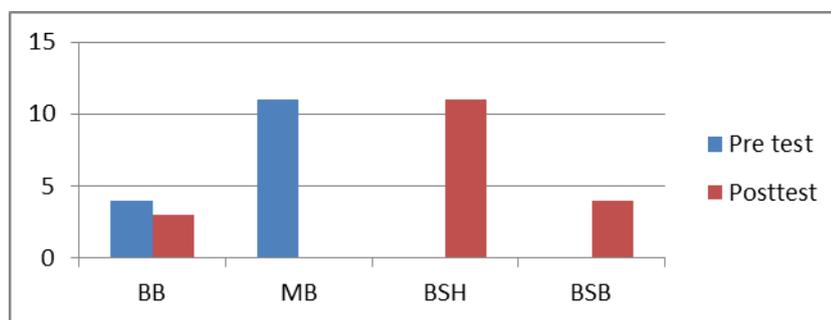
No	Kategori	Rentang Skor	Sebelum		Sesudah	
			F	%	F	%
1.	BSB	76-100 %	0	0	4	26.67
2.	BSH	56-75 %	0	0	11	73.33
3.	MB	41-50 %	11	73.33	0	0
4.	BB	<40%	4	26.67	0	0

Sumber : Data Olahan 2017 (lampiran 7, hal 64)

Perbandingan sebelum dan sesudah perlakuan diatas dapat diketahui bahwa sebagian besar anak yang telah diberikan media *fun thinker* mengalami peningkatan.

Anak yang awalnya berada pada kriteria BSB sebanyak 0 orang anak dengan presentase 0%, anak yang pada kriteria BSH sebanyak 0 orang anak dengan persentase 0%, anak yang berada pada kriteria MB sebanyak 11 orang anak dengan presentase 73.33%, anak dengan kriteria BB sebanyak 4 anak dengan presentase 26,67%. Kemudian terjadi peningkatan menjadi anak yang berada pada kriteria BSB sebanyak 4 orang anak atau 26.67%, yang berada pada kriteria BSH sebanyak 11 orang anak atau 73.33%, yang berada pada kriteria MB sebanyak 0 orang atau 0%, dan tidak terdapat anak yang berada pada kriteria BB atau 0 %. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada gambar berikut:

Gambar: Diagram Kemampuan Mengenal Huruf *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen



Terdapat 3 kategori perolehan skor gain ternormalisasi yaitu:

Tabel 5. Kategori Gain Ternormalisasi

Gain Ternormalisasi	
Gain Ternormalisasi	Kriteria Penilaian
$G < 30$	Rendah
$30 \% < G < 70 \%$	Sedang
$G > 70 \%$	Tinggi

Merujuk pada hasil penggunaan rumus G di atas, maka dapat di lihat kategori peningkatan sebesar 57.94% yaitu berada pada kategori sedang $30\% < 57.94\% < 70\%$.

Uji Asumsi

Dari hasil uji normalitas menggunakan teknik Penelitian dengan cara *Kolmogorof* (*uji K-S satu sample*) pada *SPSS 24*. Hasil dari uji normalitas dapat dilihat dari tabel berikut ini:

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test			
		kelas_kontrol	kelas_eksperimen
N		15	15
Normal Parameters ^a	Mean	2.33	4.13
	Std. Deviation	.617	.743
Most Extreme Differences	Absolute	.305	.238
	Positive	.305	.238
	Negative	-.260	-.229
Kolmogorov-Smirnov Z		1.183	.921
Asymp. Sig. (2-tailed)		.122	.364

a. Test distribution is Normal.

Sumber: Data Olahan 2017 (lampiran 11, hal 69)

Statistic Non Parametrik One Simple Kolmogorov-Smirnov diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 6. Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test			
		Regulasi Diri	Motivasi Berprestasi Mahasiswa
N		63	63
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	60.16	39.08
	Std. Deviation	6.919	4.128
Most Extreme Differences	Absolute	.102	.127
	Positive	.102	.127
	Negative	-.071	-.055
Kolmogorov-Smirnov Z		.813	1.008
Asymp. Sig. (2-tailed)		.523	.262

a. Test distribution is Normal.
b. Calculated from data.

Sumber : Data Olahan 2017 (lampiran 11, hal 69)

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.* kelas kontrol sebesar 0.122 pada kelas eksperimen *Nilai Sig.* sebesar 0.364. Nilai tersebut menunjukkan bahwa *Sig.*>0,05 maka H_0 diterima, data tersebut berdistribusi normal.

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

Tabel 7. Uji Linearitas

			ANOVA Table				
			Sum of	df	Mean	F	Sig.
			Square		Square		
			s		e		
kelas_kontrol	Between	(Combined)	2.438	2	1.219	5.053	.026
*	Groups	Linearity	2.428	1	2.428	10.064	.008
kelas_eksperi		Deviation	.010	1	.010	.041	.843
men		from					
		Linearity					
	Within Groups		2.895	12	.241		
	Total		5.333	14			

Sumber: Data Olahan 2017 (lampiran 11, hal 69)

Berdasarkan tabel 7. diatas menunjukkan hasil pengujian linearitas data kemampuan berhitung anak didik dengan penggunaan media *fun thinker* sebesar 0,026. Artinya adalah nilai *Sig Combined* lebih kecil dari pada 0,05 ($0,026 < 0,05$). Sehingga dapat disimpulkan hubungan antara sebelum dan sesudah penggunaan *fun thinker* adalah linear.

Pengujian homogenitas dimaksudkan untuk memberikan keyakinan bahwa sekumpulan data yang dimanipulasi dalam serangkaian analisis memang berasal dari populasi yang tidak jauh berbeda keragamannya. Analisis homogenitas dalam penelitian ini menggunakan uji *Chi-square test* dengan bantuan program *SPSS 24*. Kolom yang dilihat pada *printout* ialah kolom *Sig*. Jika nilai pada kolom *Sig.* > 0,05 maka H_0 diterima.

Tabel 8. Uji Homogenitas

	Test Statistics	
	kelas_kontrol	kelas_eksperimen
Chi-Square	5.200 ^a	1.600 ^a
Df	2	2
Asymp. Sig.	.074	.449

Sumber: Data Olahan 2017 (lampiran 11, hal 69)

Berdasarkan dari tabel di atas diperoleh nilai *Asimp Sig* kelas kontrol 0.074 dan kelas eksperimen 0.449 yang berarti lebih besar dari 0,05 maka H_0 diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kedua kelompok homogen atau mempunyai varians yang sama.

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan metode *t-test* untuk melihat perbedaan pada kelas kontrol dan kelas eksperimen serta untuk melihat seberapa besar pengaruh media *fun thinker* terhadap kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini. Data dikatakan mengalami peningkatan yang signifikan jika $Sig. < 0,05$. Jika $Sig. > 0,05$ maka H_0 diterima, H_a ditolak dan sebaliknya jika $Sig. < 0,05$ maka H_0 ditolak, H_a

diterima. Sebelum melihat apakah ada perbedaan kemampuan mengenal huruf anak pada kelas kontrol dan kelas eksperimen, perlu dilihat koefisien korelasi data kelas kontrol dan kelas eksperimen seperti tabel berikut :

Tabel 9. Uji Hipotesis

		Independent Samples Test								
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
kelas_kontrol	Equal variances assumed	.109	.743	-7.216	28	.000	-1.800	.249	-2.311	-1.289
	Equal variances not assumed			-7.216	27.086	.000	-1.800	.249	-2.311	-1.288

Sumber: Data Olahan 2017 (lampiran 12, hal 70)

Berdasarkan tabel 9. di atas menunjukkan nilai uji statistik t_{hitung} sebesar -7.216 uji dua pihak berarti harga mutlak, sehingga nilai (-) tidak dipakai (Sugiyono, 2010) sehingga $t_{hitung} = 7.216$. karna nilai (Sig. 2-tailed) = 0,000 < 0,05. Maka dapat peneliti simpulkan bahwa terdapat pengaruh kemampuan berhitung yang sangat signifikan setelah menggunakan media *Fun Thinker* dalam pembelajaran.

Untuk mengetahui hipotesis diterima atau ditolak berdasarkan data *spss windows for vesion 24* dapat dilihat dari perbandingan hasil t_{hitung} dengan nilai t_{tabel} hasil dari perhitungan uji t, terlihat bahwa hasil $t_{hitung} = 7.216$ lebih besar dari pada $t_{tabel} = 2.042$. Dengan dk = 14, Maka dapat dilihat harga $t_{hitung} = 7.216$ lebih besar dari $t_{tabel} = 2.042$. Dengan demikian H_0 = ditolak dan H_a = diterima. Berarti dalam penelitian ini terdapat pengaruh menggunakan media *fun thinker* sebelum dan sesudah terhadap kemampuan mengenal huruf di TK Negeri Pembina 3 Kota Pekanbaru.

Tabel 10. Uji Perbandingan *Pretest* kelas kontrol dan eksperimen
Independent Samples Test

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
	F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper
Pretest Equal variances assumed	3.742	.063	5.679	28	.000	1.600	.282	1.023	2.177
Pretest Equal variances not assumed			5.679	19.720	.000	1.600	.282	1.012	2.188

Sumber : Olahan Data Penelitian (lampiran 13, hal 76)

Berdasarkan tabel 10 di atas menunjukkan nilai uji statistik t_{hitung} sebesar 5,679 uji dua pihak berarti harga mutlak, sehingga nilai (-) tidak dipakai (Sugiyono, 2010) sehingga $t_{hitung} = 5,679$. karna nilai (Sig. 2-tailed) = 0,000, mean difference dan std. error difference sama, menandakan data eksperimen dan kontrol memiliki data yang homogen yang artinya tingkat kemampuan mengenal huruf anak kelas eksperimen dan kelas kontrol pada keadaan sama. Sehingga penelitian tetap dapat diteruskan.

Tabel 11. Uji *Pretest* dan *Posttest* Kelas Kontrol
Paired Samples Test

	Paired Differences					T	Df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 Pretest_eksperimen - posttest_eksperimen	-4.133	.743	.192	-4.545	-3.722	-21.539	14	.000

Sumber: Data Olahan 2017 (lampiran 13, hal 75)

Berdasarkan tabel 11 di atas menunjukkan nilai uji statistik t_{hitung} sebesar -21,539 uji dua pihak berarti harga mutlak, sehingga nilai (-) tidak dipakai (Sugiyono, 2010) sehingga $t_{hitung} = 21,539$. karna nilai (Sig. 2-tailed) = 0,000 < 0,05. Maka dapat peneliti simpulkan bahwa terdapat perubahan pada kelas kontrol yang menjadi pembandingan kelas eksperimen. Namun hasil yang diperoleh lebih rendah dibanding dengan kelas eksperimen.

Dapat dilihat dari perbandingan hasil t_{hitung} dengan nilai t_{tabel} hasil dari

Dengan $dk = 14$, Maka dapat dilihat harga $t_{hitung} = 21,539$ lebih besar dari $t_{tabel} = 2,145$. Dengan demikian dalam penelitian ini kelas kontrol lebih rendah dibanding dengan kelas eksperimen sehingga terdapat pengaruh menggunakan media *Fun Thinker*

sebelum dan sesudah terhadap kemampuan mengenal huruf di TK Pembina 3 Kota Pekanbaru.

Tabel 13 Uji Perbandingan *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen
Paired Samples Test

	Paired Differences					t	Df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 Pretest_kontrol - posttest_kontrol	-2.33333	.61721	.15936	-2.67513	-1.99153	14.642	14	.000

Sumber : Data Olahan Penelitian 2017 (lampiran 13, hal 76)

Berdasarkan tabel 13 di atas menunjukkan nilai uji statistik t_{hitung} sebesar -14,64 uji dua pihak berarti harga mutlak, sehingga nilai (-) tidak dipakai (Sugiyono, 2010) sehingga $t_{hitung} = 14,64$. karna nilai (Sig. 2-tailed) = 0,000 < 0,05. Maka dapat peneliti simpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan setelah menggunakan media *Fun Thinker* dalam pembelajaran.

Untuk mengetahui hipotesis diterima atau ditolak berdasarkan data *spss windows for vesion 23*. dapat dilihat dari perbandingan hasil t_{hitung} dengan nilai t_{tabel} hasil dari perhitungan uji t, terlihat bahwa hasil t_{hitung} 14,64 lebih besar dari pada $t_{tabel} = 2,145$ dengan dk yaitu: Dengan dk = 14, Maka dapat dilihat harga $t_{hitung} = 14,64$ lebih besar dari $t_{tabel} = 2,145$. Dengan demikian H_0 = ditolak dan H_a = diterima. Berarti dalam penelitian ini terdapat pengaruh menggunakan media *Fun Thinker* seblum dan sesudah terhadap kemampuan mengenal huruf pada anak yang berada pada elas eksperimen.

Tabel. 14. Uji perbandingan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol
Independent Samples Test

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
	F	Sig.	T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper
posttest	.878	.003	11.744	28	.000	3.400	.289	2.807	3.993
Equal variances assumed			11.744	27.770	.000	3.400	.289	2.807	3.993
Equal variances not assumed									

Sumber : Data Olahan Penelitian 2017 (lampiran 13, hal 76)

Berdasarkan tabel 14 di atas menunjukkan nilai uji statistik t_{hitung} sebesar 11,744, karna nilai (Sig. 2-tailed) = 0,000 < 0,05. Maka dapat peneliti simpulkan bahwa terdapat pengaruh kemampuan mengenal huruf yang sangat signifikan setelah media *Fun Thinker* dalam pembelajaran.

Untuk mengetahui hipotesis diterima atau ditolak berdasarkan data *spss windows for vesion 23* dapat dilihat dari perbandingan hasil t_{hitung} dengan nilai t_{tabel} hasil dari perhitungan uji t, terlihat bahwa hasil t_{hitung} 11,744 lebih besar dari pada $t_{tabel}=2,048$ dengan dk yaitu: Dengan dk =28, Maka dapat dilihat harga $t_{hitung} =11,744$ lebih besar dari $t_{tabel} = 2,048$. Dengan demikian $H_0 =$ ditolak dan $H_a =$ diterima. Berarti dalam penelitian ini terdapat pengaruh media *Fun Thinker* terhadap kemampuan mengenal huruf anak di TK Pembina 3 Kota Pekanbaru.

Berdasarkan hasil penelitian mendapatkan hasil bahwa kemampuan mengenal huruf anak usia 4-5 tahun di TK Pembina 3 Kota Pekanbaru Terdapat pengaruh yang signifikan kemampuan mengenal huruf anak usia 4-5 tahun di TK Pembina 3 Kota Pekanbaru, dimana dapat diketahui ada perbedaan berupa peningkatan kemampuan mengenal huruf sebelum dan sesudah pelaksanaan eksperimen dengan memberikan penggunaan media *fun thinker* dengan besar pengaruh 57.94% berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan 42.02% di pengaruhi oleh faktor lain.

Dengan adanya media untuk kegiatan mengenal huruf melalui *media fun thinker* ini maka anak dapat secara langsung mau melakukan kegiatan pembelajaran mengenal huruf melalui permainan. Secara sederhana penelitian ini telah berhasil dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak. Hal ini juga didukung oleh hasil penelitian sebelumnya yaitu penelitian dengan media modifikasi *fun thinker* yang dilakukan oleh Ria Novianti dan Febrialismanto (2015) *media pick and play* di desain untuk meningkatkan keterampilan membaca anak. Ini terdiri dari gambar dan bingkai yang dapat membantu anak-anak memahami konsep membaca awal. Media ini secara visual menarik karena memiliki gambar-gambar berwarna dan dapat sesuai dengan tema yang digunakan dalam mengajar. Ini dimulai dengan keterampilan sederhana seperti bentuk geometris membedakan seperti segitiga, segi empat dan lingkaran sebagai dasar mengenali alfabet dengan kemampuan membaca yang lebih tinggi seperti penamaan huruf pertama dari hal. Anak-anak akan dapat bermain secara individual atau pasangan. Untuk membantu mereka meningkatkan kemampuan membaca anak usia 5-6 tahun. Media ini juga menjadi media belajar yang cocok dan tidak akan membuat anak bosan.

Media ini juga menjadi media belajar yang cocok dan tidak akan membuat anak bosan bermain *fun thinker* meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak setelah diberi perlakuan. Berdasarkan hasil perhitungan bahwa media *fun thinker* memberi pengaruh sebesar 57.94% terhadap kemampuan mengenal huruf anak. Artinya terdapat pengaruh *fun thinker* terhadap kemampuan mengenal huruf anak.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan kemampuan mengenal huruf anak usia 4-5 tahun di TK Pembina 3 Kota Pekanbaru

Kepada 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. Kepada guru, media *fun thinker* dijadikan sumber media/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.

Kepada peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan dalam melakukan penelitian selanjutnya, khususnya peneliti lainnya yang berminat untuk mengatasi fenomena kemampuan mengenal huruf.

Hasil penelitian ini belum sempurna dan masih banyak kekurangan. Hal ini tidak terlepas dari keterbatasan-keterbatasan peneliti. Selain itu, hendaknya peneliti selanjutnya dapat mengembangkan dan menggali lebih dalam aspek-aspek yang berkaitan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Susanto. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Kencana. Jakarta
- Akdon. 2005. *Aplikasi Statistika Metode Penelitian Untuk Administrasi dan Manajemen*. Dewa Ruchi. Bandung
- Ari Musodah. 2014. *Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Media Kart Bergambar Pada Anak Kelompok B2 RA MA'ARUF NU Karang Tengah Kartanegara Purbalingga*. Sripsi. ([http:// eprints.uny.ac.id/ 13180/1/SKRIPSI_ Ari%20Musodah%2810111244004%29.pdf](http://eprints.uny.ac.id/13180/1/SKRIPSI_Ari%20Musodah%2810111244004%29.pdf). Diakses 18 Agustus 2014).
- Badru Zaman dkk. 2007. *Media dan Sumber Belajar TK*. Universitas Terbuka. Jakarta.
- Depdiknas. 2014. *Permendikbud No. 137/2014: Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*. BNSP. Jakarta.
- J.Suprianto. 2000. *Statistik Teori dan Aplikasi*. Erlangga.
- Indonesia. *Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional*.
- Maimunah Hasan. 2009. *Pendidikan anak usia dini*. DIVA Press. Jogjakarta.
- Nova Budhiarti. 2014. *Pengaruh Penggunaan Media Fun Thinker Book Terhadap Peningkatan Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia Dini*. Skripsi. [http:// repository.upi.edu/16465/2/S_PAUD_0702838_Abstract.pdf](http://repository.upi.edu/16465/2/S_PAUD_0702838_Abstract.pdf). (Diakses 15 september 2014).
- Nurbiana Dhieni, dkk. 2007. *Metode Pengembangan Bahasa*. Universitas Terbuka. Jakarta.

- Ria Novianti, Febrialismanto. 2015. Improving Children Reading Skill Through PickAndPlayMedia.(Online).<https://ejournal.unri.ac.id/index.php/ISRE/article/view/3245>. (Diakses 5-7 November 2015).
- Rini Hildayani, dkk. 2008. *Psikologi Perkembangan Anak*. Universitas Terbuka. Jakarta.
- Rita Kurnia. 2009. *Metodologi Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini*. Cendikia Insani. Pekanbaru.
- Singgih Santoso. 2017. *Menguasai Statistik dengan SPSS 24*. Elex Media Komputindo. Jakarta.
- Siti Aisyah, dkk. 2010. *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Universitas Terbuka. Jakarta.
- Sugiyono. 2013. *Metode penelitian administrasi*. Alfabeta. Bandung.
- Sugiono. 2010. *Statistika untuk Peneliti*. Alfabeta. Bandung
- Suharsimi Arikunto. 2010. *Prosedur Penelitian (Suatu Pendekatan Praktek)*. Rineka Cipta. Jakarta