

**PENGARUH PERMAINAN MENEBAK HURUF BERBASIS  
KOMPUTER TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL  
HURUF PADA TK A di PAUD SABITUL AZMI TULANGAN**

**SKRIPSI**

**Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan  
Memperoleh Gelar Sarjana Strata Satu (S-1)  
Pada Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Sidoarjo**



**Oleh :**

**LISA NURROCHMA**

**NIM. 138620700023**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
(PG-PAUD)**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SIDOARJO**

**2018**

## PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Nama : LISA NURROCHMA  
NIM : 138620700023  
Prodi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis benar-benar merupakan hasil karya sendiri, bukan merupakan pengambilan karya orang lain dan pikiran utuh orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pemikiran saya sendiri.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai ketentuan di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sidoarjo atas pembuatan tersebut.

Sidoarjo, 27 Maret 2018

Yang membuat Pernyataan



Lisa Nurrochma

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Kepada yang Terhormat

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan UMSIDA

Di

SIDOARJO

Assalamualaikum Wr Wb

Setelah membaca, meneliti, mengoreksi dan memberi bimbingan serta saran perbaikan, maka kami selaku pembimbing berpendapat skripsi saudara :

**Nama : Lisa Nurrochma**

**NIM :138620700023**

**Judul : Pengaruh Permainan Menebak Huruf Berbasis Komputer Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Pada TK A di PAUD Sabitul Azmi Kenongo - Sidoarjo**

Telah memenuhi syarat dan telah di uji pada Ujian Skripsi.

Wassalamualaikum Wr Wb

Sidoarjo, 3 Maret 2018

Pembimbing



**Choirun Nisak Aulina, M.Pd**

## PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi atas nama : Lisa Nurrochmah dengan NIM. 138620700023 berjudul “Pengaruh Permainan Menebak Huruf Berbasis Komputer Terhadap Kemampuan mengenal Huruf Pada TK A di PAUD Sabitul Azmi Tulangan” telah dipertahankan di depan dewan Penguji skripsi Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Program studi Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Muhammadiyah Sidoarjo dan telah diterima untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Strata Satu (S-1)

Sidoarjo, 27 Maret 2018

Mengesahkan

Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

  
Dr. Nur Efendi, M.Pd

### Majelis Penguji :

Ketua : Choirun Nisak Aulina, M.Pd

Penguji I : Dr. Akhtim Wahyuni, M.Ag

Penguji II : Evie Destiana, S.Sn., M.Pd.



## PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Nama : LISA NURROCHMA  
NIM : 138620700023  
Prodi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis benar-benar merupakan hasil karya sendiri, bukan merupakan pengambilan karya orang lain dan pikiran utuh orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pemikiran saya sendiri.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai ketentuan di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sidoarjo atas pembuatan tersebut.

Sidoarjo, 27 Maret 2018

Yang membuat Pernyataan

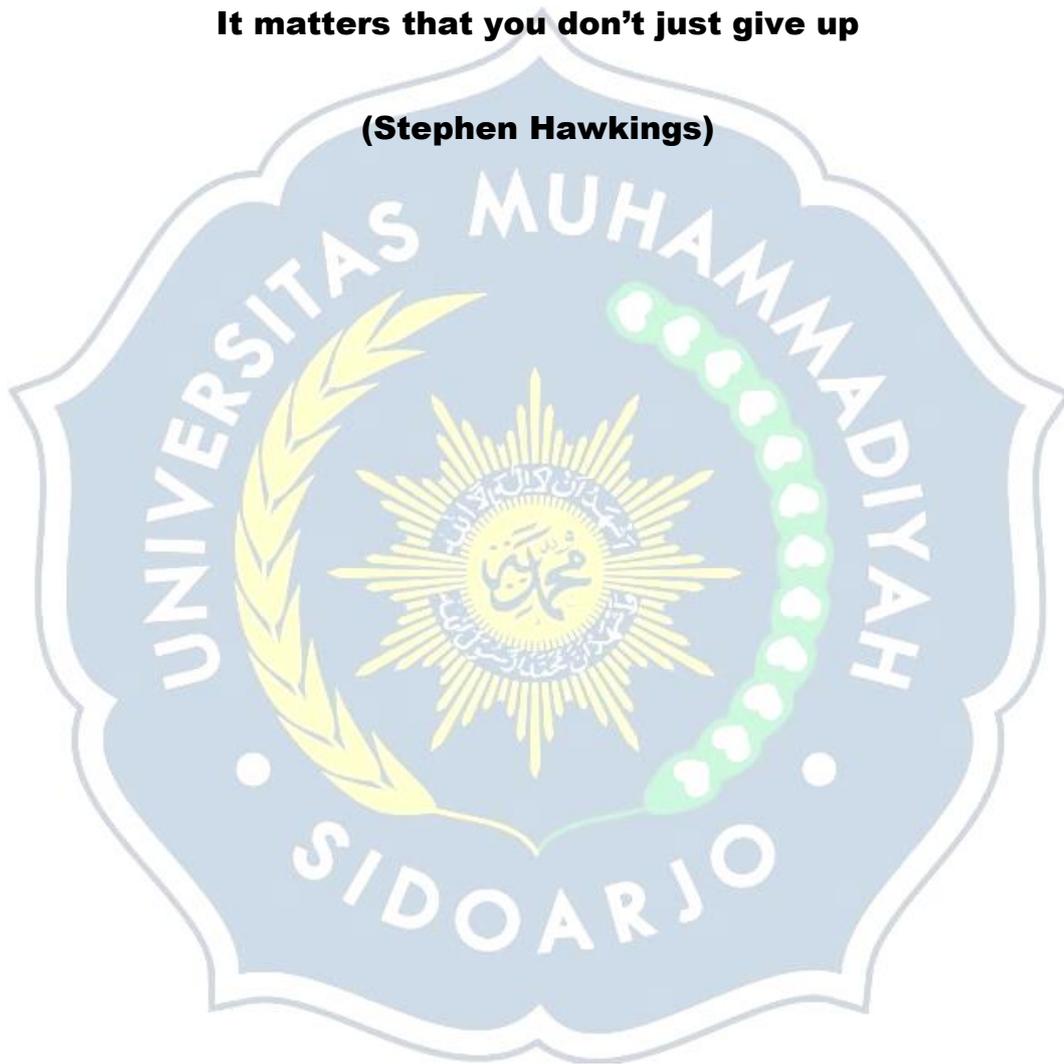
  
Lisa Nurrochma

## MOTTO

**However difficult life may seem, there is always something  
you can do, and succeed at**

**It matters that you don't just give up**

**(Stephen Hawkings)**



## HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan Bismillahirrohmanirrohim, skripsi ini kupersembahkan untuk orang-orang yang senantiasa selalu senantiasa menyanyangi dan mendukungku :

1. Kedua orang tuaku, ayah ibu terima kasih telah melimpahkan do'a dan kasih sayang dengan tulus disetiap apa yang aku kerjakan.
2. Sahabat – sahabatku teristimewa Sophie, Jannet, Nia, Putri, Sheril, terima kasih selalu saling mensupportku apapun yang aku lakukan, Finally kita lulus bareng.
3. Seluruh keluargaku yang tetap memberikan semangat atas apa yang aku lakukan.
4. Guru-guru dan dosenku yang telah ikhlas memberikan ilmu dan membimbingku hingga berhasil dalam menempuh pendidikan ini.
5. Teman-temanku dari PGPAUD 13' , terima kasih untuk canda tawa, semangat yang pastinya akan sangat kurindukan.

Semoga Allah membalas semua kebaikan dan keikhlasan yang kalian

berikan amiin....amiin... Ya rabbal 'alamin

## ABSTRAK

Nurrochma, Lisa, 2018, *Pengaruh Permainan Menebak Huruf Berbasis Komputer Terhadap Kemampuan mengenal Huruf pada TK A di PAUD Sabitul Azmi Tulangan*. Skripsi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. Dosen Pembimbing :Choirun Nisak Aulina, M.Pd

Kemampuan mengenal huruf pada Anak Usia Dini harus dikenalkan dengan cara yang kreatif dan tidak membosankan , serta dengan stimulasi yang baik dan benar sesuai dengan tingkat perkembangan dengan tidak melupakan prinsip pembelajaran pada Anak Usia Dini. Oleh karena itu digunakan media permainan untuk membantu Anaka Usia Dini dalam mengenal huruf vokal dan konsonansecara optimal salah satunya dengan permainan Menebak Huruf Berbasis Komputer.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif desain eksperimen, dengan rancangan penelitian *True Eksperimental Design* dalam bentuk *Posttest Only Design*. Penelitian ini dari dua variabel yaitu variabel bebas yaitu permainan menebak huruf berbasis komputer dan variabel terikat kemampuan mengenal huruf. Populasi dalam penelitian ini sebanyak 30 anak yang terdiri dari 15 anak kelompok B1 sebagai kelompok eksperimen dan 15 anak kelompok B2 sebagai kelompok kontrol yang berusia 4-5 tahun di PAUD Sabitul Azmi Tulangan.

Berdasarkan data yang telah dikumpulkan dalam penelitian ini di analisis dengan menggunakan uji t-test diperoleh nilai t hitung lebih besar dari t tabel (  $50,183 > 2,048$  ), sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh permainan menebak huruf berbasis komputer terhadap kemampuan mengenal huruf pada TK A di PAUD Sabitul Azmi Tulangan.

**Kata Kunci** : Permainan Menebak Huruf Berbasis Komputer, Kemampuan Mengenal Huruf.

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji syukur saya panjatkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya yang hanya karenanya penulis mampu menyelesaikan skripsi yang berjudul **“PENGARUH PERMAINAN MENEBAK HURUF BERBASIS KOMPUTER TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL HURUF PADA TK A di PAUD SABITUL AZMI TULANGAN”**, sebagai syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana (S1) Kependidikan.

Keberhasilan dalam penulisan skripsi ini tidak terlepas dari dukungan berbagai pihak baik berupa bimbingan, saran, informasi serta penyediaan fasilitas yang bermafaat bagi penyelesaian skripsi ini. Tanpa mengurangi rasa hormat terhadap pihak-pihak lain. Penulis ingin menyampaikan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada ;

1. Dr. Hidayatullah, M.Si Sebagai Rektor Universitas Muhammadiyah Sidoarjo.
2. Dr. Akhtim Wahyuni, M.Ag sebagai Warek I sekaligus dosen mata kuliah seminar proposal.
3. Dr, Nur Efendi, M,Pd selaku Dekan Fakultas keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sidoarjo.
4. Choirun Nisak aulina, M.Pd selaku ketua Prodi SI PAUD Universitas Muhammadiyah Sidoarjo serta, selaku dosen pembimbing utama yang telah banyak memberikan kontribusi baik berupa saran, bimbingan dan motivasi dalam penyelesaian skripsi ini.

5. Para dosen Prodi PAUD beserta staf FKIP universitas Muhammadiyah Sidoarjo yang telah membekali penulis dengan berbagai disiplin ilmu.
6. Hj. Siti Nuroikhah, S.Pd selaku Kepala Sekolah PAUD Sabitul Azmi.
7. Ayah dan Ibu tercinta yang telah banyak mendukung saya baik secara moral dan material.
8. Rekan-rekan yang telah banyak memberi dukungan dan semangat untuk penyelesaian skripsi ini.

Penulis telah berupaya sekuat tenaga agar skripsi ini memenuhi syarat sebagai karya ilmiah yang baik dan bermanfaat untuk dunia pendidikan, tetapi sebagai manusia biasa tentu karya ini masih banyak kesalahan maupun kekurangan dari skripsi ini sehingga kritik dan saran dari pembaca sangat diharapkan demi kesempurnaan penulisan di kemudian hari.

Sidoarjo, 27 Maret 2018

Penulis

## DAFTAR ISI

Halaman Judul .....	i
<b>BAB 1 PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah .....	5
C. Tujuan Penelitian.....	6
D. Manfaat Penelitian.....	6
E. Ruang Lingkup Penelitian .....	7
F. Hipotesis Penelitian .....	7
G. Definisi Istilah / Operasional .....	8
H. Sistematika Pembahasan .....	9
<b>BAB IKAJIAN TEORI.....</b>	<b>10</b>
A. Kemampuan Membaca.....	10
1. Pengertian Membaca .....	10
2. <b>Pengertian Mengenal Huruf</b> .....	11
3. Pengertian huruf .....	12
4. <b>Manfaat Mengenal Huruf</b> .....	13
B. Permainan <b>Menebak Huruf Berbasis Komputer</b> .....	14
1. Pengertian Permainan .....	14
2. <b>Pengertian komputer pembelajaran</b> .....	15
3. <b>Penggunaan <i>Microsoft Power Point</i></b> .....	15

4. Keterkaitan Permainan Menebak Huruf Berbasis Komputer Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf pada kelompok TK

A

.....

16

5. **Desain**

**Permainan**

.....

17

6. **Penelitian**

**Relevan**

.....

19

BAB II METODOLOGI PENELITIAN ..... 20

A. Rancangan Penelitian ..... 20

B. Lokasi Penelitian ..... 21

C. **Populasi dan Teknik Sampling**..... 22

D. Instrument Penelitian ..... 23

E. **Validitas dan Reliabilitas** ..... 24

F. Teknik Pengumpulan Data ..... 29

BAB IV PENYAJIAN DAN ANALISIS DATA ..... 33

A. Penyajian Data ..... 33

B. Analisis Data ..... 35

C. Pembahasan Hasil Penelitian ..... 39

BAB V PENUTUP .....	41
A. Kesimpulan.....	41
B. Saran.....	42
DAFTAR PUSTAKA.....	44
LAMPIRAN-LAMPIRAN	
RIWAYAT HIDUP	



## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Instrumen pengaruh permainan menebak huruf pada TK

A di PAUD Sabitul  
Azmi

---

23

Tabel 3.2 Hasil Uji Validitas

Instrumen

---

25

Tabel 3.3 Reliability

Statistics

---

28

Tabel 3.4 Jadwal pelaksanaan

penelitian

---

32

Tabel 4.1 Data nilai

*postest*

---

34

Tabel 4.2 Descriptive

Statistics

---

35

Tabel 4.3 One-Sample

Kolmogorov-Smirnov

Test

---

36

Tabel 4.4 Test of Homogeneity of

Variances

---

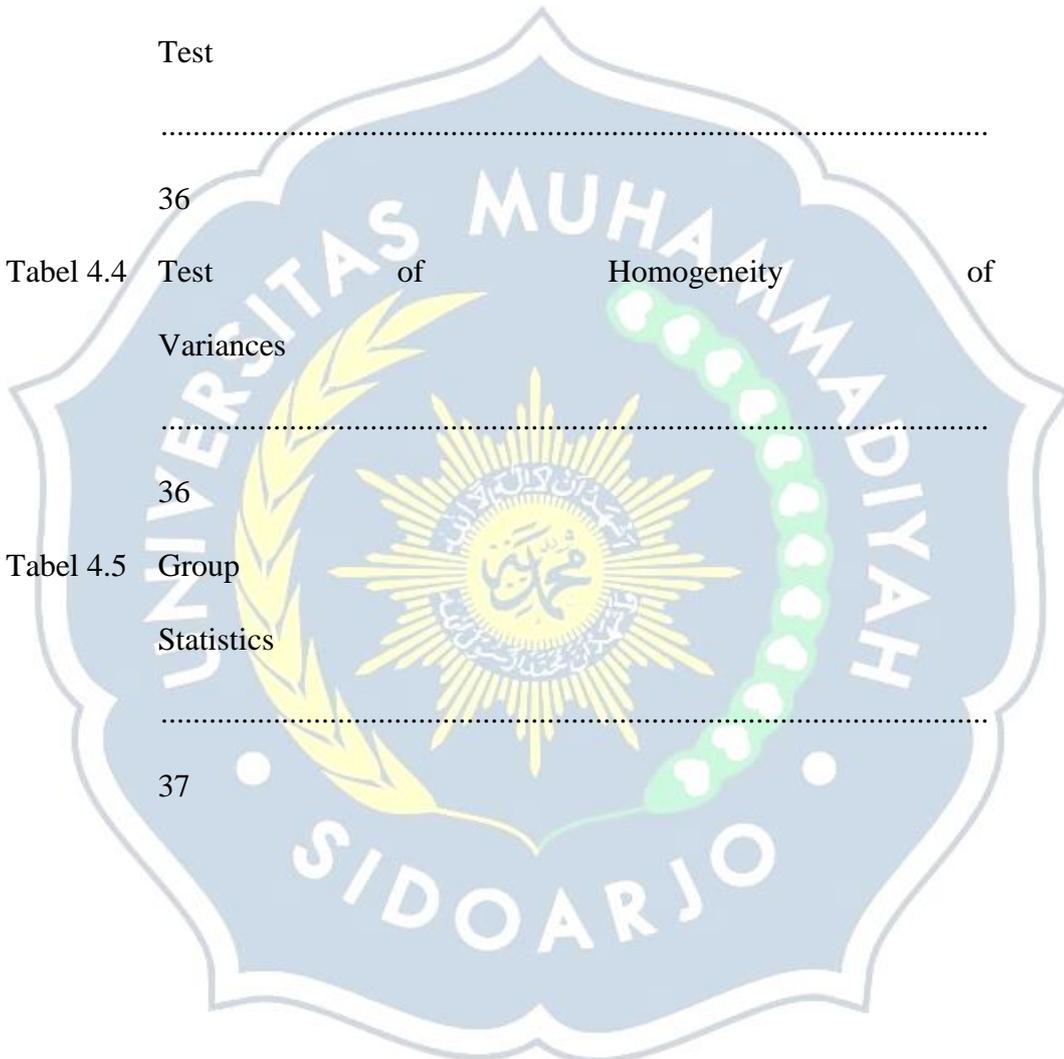
36

Tabel 4.5 Group

Statistics

---

37





# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan atau suatu pembinaan yang dilakukan dan ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun dengan memberikan rangsangan atau dorongan pendidikan untuk membantu perkembangan dan pertumbuhan jasmani dan rohani sehingga anak memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan yang lebih lanjut.<sup>1</sup> Anak sebagai makhluk individu dan sosial sangat berhak memperoleh pendidikan yang sesuai dengan kebutuhan, kemampuan dan perkembangannya. Dengan pendidikan baik yang diberikan kepada anak diharapkan anak dapat tumbuh cerdas sesuai dengan potensi yang dimilikinya. Pendidikan yang dilakukan tanpa paksaan akan membuat anak nyaman dalam belajar, anak dapat belajar melalui pengalamannya mulai dari apa yang dia lihat, yang dia dengar, dan yang dia lakukan.

Dalam pendidikan anak usia dini untuk mempersiapkan kesiapannya ada beberapa aspek yang harus dikembangkan yaitu salah satunya adalah bahasa. Menurut Suyanto dalam susanto, Pembelajaran bahasa pada anak usia dini sering dibedakan menjadi dua, yaitu belajar bahasa untuk komunikasi dan belajar bahasa untuk membaca dan menulis atau belajar

---

<sup>1</sup>Suyadi. 2009. *Psikologi Belajar PAUD*. Jogjakarta. Pedagogiga. Hal 17

literasi.<sup>2</sup>Aspek perkembangan bahasa merupakan aspek yang sangat penting bagi kesiapan anak menuju pendidikan yang lebih lanjut, didalamnya terdapat pembelajaran bahasa komunikasi yang dapat memudahkan anak bersosialisasi serta pembelajaran membaca dan menulis.

Seperti yang kita ketahui kesadaran fonemik (bunyi), perkembangan pengetahuan tentang huruf, dan pemahaman huruf cetak merupakan tiga kemampuan penting lainnya yang perlu dicapai anak-anak agar mereka siap menerima manfaat dan intruksi membaca yang formal yang nantinya akan sangat membantu anak dalam pembelajaran membaca selanjutnya.<sup>3</sup>Kebanyakan anak kurang memahami bentuk dan bunyi huruf seperti yang terjadi di berbagai lembaga PAUD, kebanyakan siswa belum mampu memahami konsep mengenal huruf di dukung dengan pembelajaran guru yang kurang atraktif dan kreatif sehingga anak kurang termotivasi untuk mengenal huruf, di sini seharusnya peran guru sangat dibutuhkan untuk memotivasi anak agar senang dan ingin mengenal huruf melalui pembelajaran yang menyenangkan dan kreatif serta permainan – permainan yang mendukung anak untuk tertarik mengenal huruf, karena pada hakikatnya anak belajar melalui bermain, dan pondasi awal anak agar mampu membaca merupakan mengenal huruf vokal dan konsonan.

---

<sup>2</sup>Susanto Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar Dalam Berbagai Apeknya*. Jakarta. Prenadamedia group. Hal. 74

<sup>3</sup>Seefeldt carol, Wasik A. Barbara. 2008. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta. Indeks. Hal. 323

Namun tidak mudah mengajarkan membaca pada anak usia dini karena kegiatan membaca dan menulis merupakan kegiatan yang sulit bagi anak. Ketika peneliti mengobservasi pada tanggal 2 November 2017 di PAUD Sabitul Azmi Tulangan dimana dalam kelompok TK A masih ada beberapa anak yang kurang memahami huruf, melafalkan bunyi huruf dan hanya mampu mengucapkan tanpa memahami sebuah huruf seperti A dan E yang masih sering terbalik. Media yang digunakan di sekolah kurang menarik bagi anak. Untuk kelompok TK A guru hanya menggunakan papan tulis dan spidol sehingga anak hanya monoton melihat di papan tulis dan mendengarkan penjelasan guru, sedangkan sesekali juga menggunakan *flashcard* yang cara pembelajarannya dengan guru memegang *flashcard* tersebut dan anak hanya menebak-nebak huruf apa yang dibawa atau yang diperlihatkan oleh guru tersebut, ketika salah guru otomatis membenarkan huruf apa yang dibawanya, sehingga anak kurang mengeksplor kemampuan dirinya, anak tidak dapat mencari kebenarannya sendiri.

Dari permasalahan tersebut peneliti ingin memberikan perlakuan terhadap anak TK A di PAUD Sabitul Azmi dengan permainan menebak huruf berbasis komputer. Permainan ini merupakan permainan yang didesain atau dibuat dari program *windows microsoft power point* dengan disisipkan materi pembelajaran yang kreatif dan menarik dengan adanya animasi gerak, efek suara dan tampilan yang penuh warna yang membuat permainan ini akan mampu menarik perhatian dan minat anak dalam mencoba permainan menebak huruf tersebut.

Selain itu disela permainan ada sebuah *reward* berupa animasi gerak dan efek suara “Alhamdulillah kamu benar” ketika siswa mampu menjawab pertanyaan dengan benar sehingga mampu memacu semangat siswa untuk terus mencoba dan belajar mengenal huruf melalui permainan menebak kata berbasis komputer tersebut. Selain tidak membosankan, permainan menebak huruf berbasis komputer ini juga berbeda dengan game android pada umumnya yang membuat anak menjadi seorang gamer dengan selang waktu yang lama yang berpengaruh terhadap kesehatan mata, kesehatan fisik dan tingkat emosional anak. Game ini dibuat berbasis komputer karena menghindari hal-hal tersebut, dimana hanya dilakukan disekolah dengan selang waktu kurang lebih 5 menit setiap anak yang akan disepakati antara guru dan anak sebelum permainan dimulai.

Melihat dari revolusi pendidikan yang mulai berkembang dan modern banyak muncul pembelajaran-pembelajaran yang dimuat melalui teknologi, seperti film edukasi, cerita bergambar edukasi, lagu edukasi dan juga permainan edukasi yang berbasis android atau komputer. Semuanya merupakan upaya dalam meningkatkan minat mengenal huruf pada anak - anak yang masih dalam masa bermain, seperti yang diketahui bahwa dunia anak usia dini merupakan dunia bermain. Anak usia dini akan mudah belajar sambil bermain yang artinya tidak ada paksaan seorang anak usia dini untuk belajar dan anak usia dini juga tidak lepas dengan teknologi seperti yang disebutkan di atas, sehingga dari minat anak yang tidak lepas dari perkembangan teknologi disini, peneliti ingin

memberikan tindakan yang lebih mengarah pada permainan edukasi berbasis komputer karena melihat ketertarikan anak-anak terhadap game dan teknologi-teknologi modern.

Dengan mengajak anak belajar melalui komputer namun tidak menjadikan anak kecanduan seperti yang terdapat dalam game android. Karena pada hakikatnya media pembelajaran yang diterapkan kepada anak usia dini harus kreatif, inovatif dan menarik bagi anak. Untuk itu dengan dipaparkannya permasalahan diatas peneliti ingin memberi perlakuan untuk memecahkan permasalahan yang terjadi dengan sebuah penelitian yang berjudul “PENGARUH PERMAINAN MENEBAK HURUF BERBASIS KOMPUTER TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL HURUF PADA TK A di PAUD SABITUL AZMI TULANGAN”.

#### **B. Rumusan Masalah**

1. Apakah ada pengaruh permainan menebak huruf berbasis komputer terhadap kemampuan mengenal huruf pada TK A di PAUD Sabitul Azmi Tulangan ?
2. Seberapa besarkah pengaruh permainan menebak huruf berbasis komputer terhadap kemampuan mengenal huruf pada TK A di PAUD Sabitul Azmi Tulangan ?

### C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui adakah pengaruh permainan menebak huruf berbasis komputer terhadap kemampuan mengenal huruf pada TK A di PAUD Sabitul Azmi Tulangan.
2. Untuk mengetahui seberapa besarkah pengaruh permainan menebak huruf berbasis komputer terhadap kemampuan mengenal huruf pada TK A di PAUD Sabitul Azmi Tulangan.

### D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang akan dicapai setelah diadakannya penelitian ini adalah :

#### 1. Bagi peneliti

Menambah wawasan dan pengetahuan serta keterampilan peneliti khususnya yang terkait dengan penelitian tentang pembelajaran mengenal huruf.

#### 2. Bagi pihak sekolah

Dapat digunakan sebagai bahan masukan dan intropeksi untuk mengadakan variasi media pembelajaran guna meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak.

#### 3. Bagi siswa

Dapat meningkatkan minat belajar dan ingin tahu anak tentang mengenal huruf dan meningkatkan motivasi dan daya tarik anak terhadap macam-macam huruf vokal dan konsonan.

### E. Ruang lingkup / Batasan Masalah

Ruang lingkup dalam penelitian ini mencakup tentang permainan menebak huruf berbasis komputer dengan *Microsoft Power Point*, yang dimaksud mengenal huruf dalam penelitian ini adalah kemampuan mengenal huruf vokal dan konsonan untuk usia 4-5tahun. Penelitian ini dilaksanakan di PAUD SABITUL AZMI KENONGO – TULANGAN.

Sedangkan keterbatasan penelitian ini mencakup seluruh siswa kelompok TK A sebagai kelompok eksperimen yang usianya berkisar antara 4-5 tahun yang berjumlah 30 dan dibagi dalam dua kelas, masing-masing kelas berisi 15 siswa dan permainan ini merupakan permainan menebak huruf vokal dan konsonan berbasis komputer dibuat dengan menggunakan aplikasi *Microsoft Office Power Point*.

### F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian di mana rumusan penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pernyataan :

**$H_0$**  : Tidak ada pengaruh permainan menebak huruf berbasis komputer terhadap kemampuan mengenal huruf pada TK Adi PAUD SABITUL AZMI Tulangan

$H_1$ : Ada pengaruh permainan menebak huruf berbasis komputer terhadap kemampuan mengenal huruf pada TK Adi PAUD SABITUL AZMI Tulangan

## G. Definisi Operasional

Dalam rangka menghindari perbedaan pemahaman dan penafsiran makna yang berbeda, maka diperlukan definisi masalah untuk menyamakan persepsi akan masing-masing arti variabel dalam penelitian ini. Adapun definisi istilah pada variabel penelitian adalah:

### 1. Permainan menebak huruf berbasis komputer

Permainan menebak huruf berbasis komputer merupakan sebuah permainan yang dilakukan dengan menebak huruf vokal dan konsonan yang bergerak dan berjalan dengan cara mengklik huruf vokal atau konsonan yang dimaksudkan oleh perintah dalam permainan tersebut yang sebelumnya pada menu permainan awal disajikan materi pengenalan huruf vokal dan konsonan disertai dengan gambar obyek yang berawalan sesuai huruf vokal dan konsonan sebelum anak melakukan permainan menebak huruf tersebut.

### 2. Kemampuan mengenal huruf

Mengenal huruf merupakan kemampuan awal untuk anak belajar membaca yang meliputi kemampuan mengenal huruf vokal dan konsonan, sehingga kemampuan ini merupakan

kemampuan yang sangat penting untuk selanjutnya dapat melakukan tahap pembelajaran membaca.

## H. Sistematika Pembahasan

Sistematika penulisan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut

**BAB I** : Merupakan pengantar atau pendahuluan yang berisi

tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan kegunaan penelitian, ruang lingkup dan keterbatasan penelitian, hipotesis, definisi operasional serta sistematika pembahasan dalam penelitian

**BAB II** : Dalam bab ini akan dijabarkan tentang kajian teori yang

berisi pembahasan kemampuan mengenal huruf, manfaat mengenal huruf pada anak usia dini, pengertian permainan, permainan berbasis komputer

**BAB III**: Dalam bab ini akan dijelaskan tentang metode penelitian

dalam penelitian ini yang berisi tentang rancangan penelitian, populasi dan teknik sampling, sumber dan jenis data, instrumen, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

**BAB IV** : Dalam bab ini akan dijelaskan tentang jalannya penelitian

serta hasil yang didapat dari penelitian yang telah dilakukan

**BAB V** : Merupakan penutup yang berisi tentang kesimpulan hasil

penelitian yang telah dilakukan dan dibuktikan.

## BAB II

## KAJIAN TEORI

### A. Kemampuan Mengenal Huruf

#### 7. Pengertian Kemampuan

Setiap orang pasti punya kemampuan dan kalau digunakan pasti menghasilkan sesuatu yang berguna atau bermanfaat bagi dirinya ataupun orang lain. Menurut Munadar dalam Susanto bahwa kemampuan merupakan daya untuk melakukan suatu tindakan sebagai hasil dari pembawaan dan latihan.<sup>4</sup> Seseorang dapat melakukan sesuatu karena adanya kemampuan yang dimilikinya. Seperti pendapat lain yaitu menurut zain dalam yusdi mengartikan bahwa kemampuan yang dimiliki seseorang adalah suatu kesanggupan, kecakapan dan kekuatan seseorang.<sup>5</sup> Untuk melakukan pekerjaan atau tindakan tertentu yang dihasilkan dari pembawaan dan latihan yang bersifat mendukung dalam penyelesaian tugasnya. Sehingga seseorang tersebut dapat menyelesaikan pekerjaannya dengan tepat dan optimal.

Berdasarkan pendapat tersebut diatas, dapat disimpulkan bahwa kemampuan merupakan suatu daya atau potensi yang dimiliki dalam diri setiap individu yang dihasilkan dari pembawaan dan juga latihan yang mendukung individu dalam melakukan sesuatu.

---

<sup>4</sup>Susanto Achmad.2011. *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar Dalam Berbagai Aspek* Jakarta Prenadamedia group Hal 85

## 8. Pengertian Mengenal Huruf

Menurut Hartati dalam Susanto membaca pada hakikatnya adalah kegiatan fisik dan mental untuk menemukan makna dari suatu tulisan, meskipun dalam kegiatan tersebut tanpa disengaja terjadi pengenalan – pengenalan huruf, yaitu huruf vokal maupun huruf konsonan.<sup>6</sup> Dijelaskan juga oleh Glen dalam Susanto mengajarkan anak membaca harus dimulai atau diawali dengan mengeja, dimulai dengan pengenalan huruf yaitu huruf vokal dan konsonan kemudian mengenal suku kata, setelah mengenal suku kata barulah mengenal kata dan akhirnya kalimat.<sup>7</sup>

Kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini merupakan salah satu perkembangan tahapan pada kemampuan membaca anak usia dini. Menurut Call dalam Santrock keahlian Membaca berkembang melalui lima tahapan.<sup>8</sup> Berikut ini merupakan penjelasan tentang tahapan membaca menurut Call :

- a. Tahap 0. Tahapan ini dimulai dari kelahiran sampai grade satu, pada tahap ini anak mulai menguasai beberapa prasyarat membaca yaitu mengenal cara dan aturan membaca, cara mengidentifikasi huruf dan cara menulis namanya sendiri.
- b. Tahap 1. Di grade satu dan dua, anak mulai belajar dengan cara mengucap kata-kata (yaitu dengan cara membunyikan huruf atau

---

<sup>6</sup>Susanto achmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta. Prenada Media group.  
Hal 84

<sup>7</sup>Ibid. Hal 84

<sup>8</sup>Santrock, *Psikologi Pendidikan* (Jakarta, Kencana Prenadamedia Group, Edisi Kedua).  
Hal 421

sekelompok huruf sehingga membentuk sebuah kata). Pada tahap ini anak sudah mengenal simbol huruf, sekaligus menyuarakan nama dan menguasai huruf tersebut

- c. Tahap 2. Di grade dua dan tiga, anak semakin lancar dalam membaca tetapi pada tahap ini membaca masih bertujuan sebagai kesenangan saja karena anak belum memahami bahwa membaca dapat dipakai sebagai sarana untuk belajar.
- d. Tahap 3. Di grade empat sampai delapan, anak mulai mampu untuk memperoleh informasi dari bacaannya namun mereka masih kesulitan memahami informasi yang diberikan dari beragam perspektif dalam teks yang sama.
- e. Tahap 4. Di sekolah menengah atas, pada tahap ini sebagian besar siswa telah menjadi pembaca yang cakap, karena mereka sudah mampu memahami materi yang tertulis dalam bacaan dari berbagai sudut pandang.

### **9. Pengertian Huruf**

Menurut Sugihastuti huruf adalah gambar atau lambang bunyi (bahasa), sedangkan huruf secara leksial adalah tanda aksara dalam tata tulis yang merupakan anggota abjad yang melambangkan bunyi bahasa disebut juga sebagai aksara.<sup>9</sup> Sedangkan menurut Nakhravie, huruf adalah lambang atau gambaran dari bunyi.<sup>10</sup> Huruf vokal menurut Nuraeni adalah sebagai (1)

---

<sup>9</sup>Sugihastuti. 2006. *Editor Bahasa*, Yogyakarta : Pustaka Pelajar. Hal. 29

<sup>10</sup>Nakhravie Asrifin. 2004. *Intisari Bahasa Dan Sastra Indonesia*, Jakarta :Agung.. Hal. 101

Huruf vokal terdiri atas huruf a, i, u, e dan o, (2) Huruf vokal disebut sebagai huruf hidup.<sup>11</sup>

Berdasarkan pendapat tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa kemampuan mengenal huruf (vokal) merupakan bagian dari tahapan-tahapan membaca yang penting dan dibutuhkan oleh anak usia dini serta kesanggupan anak dalam mengetahui dan mengenal lambang bunyi ahasa terdiri dari huruf a, i, u, e, o. Sedangkan indikator mengenal huruf pada anak usia 4-5 tahun yang digunakan dalam penelitian ini merujuk pada pendapat Glen bahwa pengenalan huruf dimulai dengan pengenalan huruf vokal dan konsonan kemudian mengenal suku kata.

#### **10. Manfaat Mengetahui Huruf**

Menurut Hariyanto menjelaskan bahwa dengan strategi pengenalan huruf sejak dini sangat bermanfaat bagi perkembangan bahasa anak, karena membantu mempersiapkan anak untuk dapat membaca dengan mudah.<sup>12</sup> Sedangkan menurut Seefeldt dan Wasik mengungkapkan bahwa belajar huruf adalah tonggak kurikulum Taman Kanak-Kanak lewat penyikapan berulang dan bermakna kepada peristiwa-peristiwa baca tulis, sehingga anak menjadi tahu akan huruf-huruf dan mengerti bahwa huruf-huruf membentuk sebuah kata.<sup>13</sup>

---

<sup>11</sup>Nuraeni, Enung. 2007. *Buku pintar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Wahyu plus Multimedia. Hal 27

<sup>12</sup>Hariyanto, Agus. 2009. *Membuat Anak Anda Cepat Pintar Membaca*. Yogyakarta: Diva Press. halaman.82

<sup>13</sup>Seefeldt carol.wasik A barbara. *Pendidikan anak usia dini*. Jakarta. Indeks. Hal.375

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa manfaat pengenalan huruf pada anak usia dini berguna bagi persiapan anak dalam membaca dan menulis.

## **B. Permainan Menebak Huruf Berbasis Komputer**

### **1. Pengertian Permainan**

Santrock berpendapat bahwa permainan merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan dan dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri.<sup>14</sup> Elizabeth Hurlock dalam Suyadi mendefinisikan permainan merupakan kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh kesenangan tersendiri.<sup>15</sup>

Menurut Soetijiningsih fungsi permainan bagi anak ialah membantu anak mengembangkan kerjasama dengan teman sebaya, mengurangi ketegangan, meningkatkan kemampuan kognitif, meningkatkan daya eksplorasi, memicu kreativitas, melatih kesabaran, melatih panca indra dan lain-lain.<sup>16</sup>

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa permainan adalah kegiatan untuk memicu kreativitas, mencerdaskan otak, menyelesaikan konflik, melatih empati, melatih panca indra, sebagai media terapi yang sangat bermanfaat.

---

<sup>14</sup>Santrock John W. 2007. *Perkembangan Anak*. Jakarta. Erlangga. Hal 224

<sup>15</sup>Suyadi. 2010. *Psikologi belajar paud*. Yogyakarta. PT pustaka Insan Madani. Hal 283

<sup>16</sup>Soetijiningsih, cristiana Hari. 2012. *Perkembangan Anak*. Jakarta: Kencana. Hal 224

## 2. Pengertian komputer pembelajaran

Dalam proses pembelajaran saat ini diperlukan cara mengajar yang baru seiring dengan perkembangan zaman ditandai oleh kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi canggih. Media berbasis komputer merupakan suatu sistem pembelajaran yang menghasilkan makna dengan menghubungkan muatan akademik dengan konteks teknologi.<sup>17</sup>

Dari pendapat tersebut dapat dikatakan bahwa komputer pembelajaran adalah bentuk penyampaian materi melalui media komputer dimana anak dapat berinteraksi langsung dengan komputer yang digunakan untuk mengukur kemajuan belajar anak. Dengan menggunakan komputer pembelajaran, anak akan merasa tertarik dan tidak bosan dengan pembelajaran yang disampaikan guru.

## 3. Penggunaan *Microsoft Power Point*

*Power Point* merupakan media yang menggabungkan semua unsur media seperti teks, video, animasi, image, grafik dan sound.<sup>18</sup> *Power Point* menampilkan menu-menu yang berguna dalam pembuatan wacana multimedia yang bersifat tutorial. Menu-menu tersebut adalah animasi, gambar animasi, dan menu tautan (hyperlink) untuk menghubungkan antara satu simbol atau file dengan file

---

<sup>17</sup>Ega Rima Wati. *Ragam Media Pembelajaran*. 2016. Kata Pena. Hal 77

<sup>18</sup>Ibid. Hal 72

lainnya. Menu-menu tersebut membuat *Power Point* tidak hanya berperan sebagai alat presentasi tetapi dapat dikembangkan menjadi tutor.

#### **4. Keterkaitan Permainan Menebak Huruf Berbasis Komputer Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf pada kelompok TK**

##### **A**

Albercht dan miller dalam sujiono menyatakan bahwa pengembangan program pembelajaran anak usia dini seharusnya syarat dengan aktivitas bermain yang mengutamakan adanya kebebasan bagi anak untuk mengeksplorasi dan beraktivitas.<sup>19</sup>

Pengenalan huruf dapat dilakukan melalui aktivitas bermain. Hal ini berhubungan dengan prinsip pembelajaran anak yaitu berorientasi pada bermain. Melalui bermain, pendidik memberikan kesempatan kepada anak untuk menemukan hal baru. Sehingga untuk menciptakan aktivitas bermain yang menyenangkan peneliti ingin menggunakan permainan berbasis komputer.

Selanjutnya, permainan menebak huruf berbasis komputer akan mempengaruhi kemampuan mengenal huruf anak berkaitan dengan memilih, menyebutkan, dan mencocokkan antara perintah dalam permainan dengan gambar animasi huruf didalam permainan. Permainan menebak huruf berbasis komputer merupakan aktivitas

---

<sup>19</sup>Sujiono, Yuliani Nuraini. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks. Hal 198

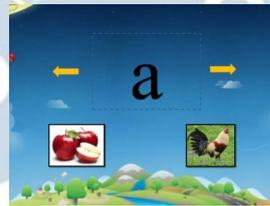
menyenangkan bagi anak karena sifat dari komputer pembelajaran yang menarik yaitu terdapat animasi, gerak, variasi warna, sehingga membuat materi yang disampaikan sangat mudah untuk dipahami oleh anak.

## 5. Desain Permainan

- a. Menu awal permainan diawali dengan materi mengenal huruf, ada menu mulai untuk memulai materi mengenal huruf vokal dan konsonan serta keluar.



- b. Tampilan salah satu slide materi mengenal huruf terdapat huruf vokal dan konsonan, tanda panah ke kanan guna melanjutkan materi mengenal huruf vokal selanjutnya, dan tanda panah ke kiri untuk kembali.



- c. Jika telah selesai memahami materi, berikut merupakan tampilan menu pada permainan saat ingin melanjutkan permainan menebak huruf.



- d. Dibawah ini merupakan tampilan permainan menebak huruf. Huruf pada tampilan layar akan bergerak, ada perintah yang keluar berupa suara jika menekan tombol sound pojok kanan atas contoh : Manakah yang dimaksud huruf a ? Dan kembali ke menu awal jika menekan tombol rumah



- e. Jika dalam permainan pemain salah saat memilih huruf yang cocok dengan perintah maka akan muncul slide seperti dibawah ini



- f. Dan jika dalam permainan pemain benarsaat memilih huruf yang cocok dengan perintah maka akan muncul slide seperti dibawah ini, dengan reward tepuk tangan.



## 6. Penelitian Relevan

Untuk menghindari tindakan plagiasi peneliti menyajikan penelitian terdahulu. Adapun penelitian terdahulu yang menjadi acuan peneliti :

- a. “ Game Edukasi Mengenal Huruf, Angka, Warna Untuk Anak Usia 2-3 Tahun” yang dilakukan oleh Arum Ningtyas, Abu Salam, M.kom. penelitian ini merupakan jurnal yang membuat sebuah permainan berbasis komputer. Dari hasil penyusunan Proyek Akhir yang berupa *Game* Edukasi mengenal huruf, angka, warna untuk anak usia 2-3 tahun. penulis mendapat kesimpulan bahwa dengan adanya pembuatan game edukasi, diharapkan anak usia 2-3 tahun dapat mengenal huruf, angka, dan warna yang lebih mendasar.
- b. “Pengaruh Permainan Angka Berbasis Komputer Terhadap Kemampuan Kognitif Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Kelompok A di TK Bustanul Athfal 3 Surabaya”. Yang dilakukan oleh Siti Muyassaroh Fahimah dengan menggunakan Penelitian Tindakan Kelas. Dari penelitian yang telah dilakukan dengan diberikannya perlakuan berupa permainan angka berbasis komputer maka ditemukannya peningkatan pada tahap kemampuan mengenal lambang bilangan.

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Jenis dan Rancangan Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen, metode eksperimen yaitu penelitian dengan anggapan yang menggunakan perlakuan untuk mempengaruhi sampel penelitian dengan anggapan akan terjadi suatu perubahan. Hal tersebut mengacu pada pendapat Sugiono yang berbunyi eksperimen merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh tertentu terhadap yang diberi perlakuan.<sup>20</sup>

Penelitian ini bertujuan untuk membuktikan adanya pengaruh permainan menebak huruf berbasis komputer terhadap kemampuan mengenal huruf pada TKA di PAUD Sabitul Azmi Tulangan. Jenis penelitian ini menggunakan eksperimen, Karena penelitian ini digunakan untuk mencari pengaruh suatu perubahan dengan adanya perlakuan. Jenis penelitian eksperimen yang digunakan adalah *True Experiment* yang dianggap sudah baik karena memenuhi persyaratan. Yang dimaksud memenuhi syarat disini adalah adanya kelompok lain yang tidak dikenal eksperimen dan ikut mendapatkan pengamatan. Dengan adanya kelompok lain yang disebut kelompok pembanding atau kelompok kontrol,

---

<sup>20</sup>Sugiyono. *Metode penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung. Alfabeta.2012. Hal 80

maka akibat yang diperoleh dari perlakuan dapat diketahui secara pasti karena dibandingkan dengan yang tidak mendapat perlakuan.<sup>21</sup>

Bentuk pola yang digunakan dalam penelitian ini adalah pola :

$$R \quad X \quad O_2$$

$$R \quad O_4$$

Keterangan :

- R : siswa yang dipilih secara random  
 X : perlakuan yang diberikan menggunakan media  
 O<sub>2</sub> : kelompok eksperimen  
 O<sub>4</sub> : kelompok kontrol

### B. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian yang dipilih oleh peneliti untuk melakukan penelitian ini adalah di PAUD Sabitul Azmi Tulangan Jl. Raya Kenongo No.33 Tulangan Sidoarjo. Pemilihan lokasi di PAUD tersebut karena kemampuan mengenal huruf vokal dan konsonan pada kelompok TKA masih rendah yang disebabkan oleh pembelajaran yang dilakukan masih berpusat pada guru. TKA digunakan sebagai sampel penelitian karena berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan sebelumnya bahwa

---

<sup>21</sup>Suharsini Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta : PT. Rineka Cipta, 2006). Hal 86

terdapat anak dengan kemampuan bahasa mengenal huruf yang perlu dikembangkan, sehingga peneliti menggunakan permainan ini lebih berpusat pada anak dan anak dapat bereksplorasi. Penerapan permainan ini diharapkan terdapat perubahan terhadap kemampuan bahasa mengenal huruf vokal pada anak.

### C. Populasi dan Teknik Sampling

#### 1. Populasi Penelitian

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan.<sup>22</sup> Populasi penelitian ini adalah peserta didik kelompok TKA di PAUD Sabitul Azmi Tuangan yang berjumlah 30 anak.

#### 2. Teknik Sampling

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan *Random Sampling*. Dimana dalam menentukan kelompok kontrol dan kelompok eksperimen peneliti mengacak dua kelas kelompok TK A di PAUD Sabitul Azmi dengan menentukan absen genap dan absen ganjil, dua kelas yang masing masing berisi 15 siswa diacak dan ditentukan bahwa siswa yang mempunyai absen genap ditetapkan sebagai kelompok eksperimen dan siswa yang mempunyai absen ganjil ditetapkan sebagai kelompok kontrol. Pengambilan sample dikondisikan dengan

---

<sup>22</sup>Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan : Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (bandung:Alfabeta, 2012).Hal 80

pertimbangan bahwa peserta didik mendapatkan instrumen yang sama, peserta didik yang menjadi obyek penelitian duduk pada kelas yang sama.

#### D. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur suatu fenomena alam ataupun sosial yang akan diamati dalam penelitian. Secara spesifik semua fenomena ini disebut dengan variabel penelitian.<sup>23</sup> Guna instrumen penelitian adalah untuk mempermudah dalam mengumpulkan data dan hasil yang diperoleh lebih, dalam arti lebih cermat, lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah untuk diolah.

Maka peneliti perlu menyusun sebuah rancangan penyusunan instrumen yang disebut kisi-kisi.

1. Tabel 3.1 Kisi-Kisi Instrumen pengaruh permainan menebak huruf pada TKA di PAUD Sabitul Azmi.

Indikator	No Item	Jumlah Item
1. Pengenalan huruf a. Mengenal dan menyebutkan huruf vokal	1-8	8
1. Mengenal dan menyebutkan huruf konsonan	9-15	7

<sup>23</sup>Ibid. Hal. 148

JUMLAH	15
--------	----

(sumber : Glen dalam Susanto Achmad. 2011. Perkembangan Anak Usia Dini. Jakarta. Prenada Media Grup. Hal 84)

## E. Validitas dan Reliabilitas

### a. Validitas

Validitas yaitu suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau keshahihan suatu instrumen, sebuah instrumen dapat dikatakan valid apabila dapat mengungkapkan data dari variabel yang diteliti secara tepat.<sup>24</sup> Dalam uji validitas ini instrumen di konsultasikan pada pakar atau ahli untuk diminta pendapatnya. Kemudian hasil dari validitas yang telah disetujui oleh ahli dicobakan pada kelompok lain yang bukan sampel/kelompok eksperimen. Jadi suatu instrumen dikatakan valid apabila instrumen tersebut mampu mengukur apa yang hendak diukur. Proses pengujian validitas ukur dilakukan dengan menggunakan komputer program SPSS 23.

Pengujian validitas instrumen tersebut menggunakan rumus *Product Moment*, seperti di bawah ini :

---

<sup>24</sup>Suharsini arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (jakarta : PT. Rineka Cipta 2006 ). Hal 168

## Rumus Uji Validitas

$$r_{xi} = \frac{n \sum x_i y_i - (\sum x_i)(\sum y_i)}{\sqrt{\{n \sum x_i^2 - (\sum x_i)^2\} \{n \sum y_i^2 - (\sum y_i)^2\}}}$$

Keterangan :

Rxy : Koefisien korelasi suatu butir atau item

N : Jumlah Subjek

X : Skor untuk item / butir

Y : Skor Total

Tabel 3.2

## Hasil Uji Validitas Instrumen

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted	Keterangan
Item 1	50,2667	366,210	,770	,950	Valid
Item 2	50,2000	356,886	,574	,946	Valid
Item 3	50,0667	347,495	,685	,942	Valid
Item 4	50,1333	337,410	,550	,938	Valid

Item 5	50,0000	328,143	,779	,935	Valid
Item 6	50,0000	318,000	,937	,931	Valid
Item 7	49,8000	311,457	,892	,929	Valid
Item 8	49,6667	302,667	,927	,927	Valid
Item 9	49,7333	293,210	,949	,925	Valid
Item 10	49,6667	284,381	,961	,923	Valid
Item 11	49,6667	274,524	,985	,922	Valid
Item 12	49,5333	267,695	,967	,922	Valid
Item 13	49,4000	259,114	,979	,922	Valid
Item 14	49,4000	250,257	,986	,923	Valid
Item 15	49,1333	243,695	,984	,924	Valid

Valid atau tidaknya setiap butir pertanyaan ditentukan dengan membandingkan koefisien korelasi hasil perhitungan ( $r_{hitung}$ ) dengan nilai kritis korelasi poin biserial ( $r_{tabel}$ ) dengan angka kepercayaan 0,05 atau taraf signifikansi 5 % yaitu sebagai berikut : 1) Jika  $r_{butir} > r_{tabel}$  dengan  $\alpha = 0,05$ , maka butir dianggap valid atau diterima; jika  $r_{butir} \leq r_{tabel}$  dengan  $\alpha = 0,05$  maka butir dianggap tidak valid atau ditolak.

Sebelum melakukan pengujian *posttest* dengan instrumen yang telah dibuat, peneliti melakukan uji validitas untuk mengetahui valid tidaknya instrumen tersebut yang akan dijadikan acuan untuk

pengujian *postest*. Instrumen yang berjumlah 15 soal dan sudah tervalidasi oleh dosen ahli yaitu bu Bu Vicy, M.Pd diujikan pada kelompok lain yang bukan kelompok penelitian dan hasilnya dihitung dengan menggunakan uji SPSS 23. Sesuai dengan tingkat kevalidan sebuah instrumen yang akan digunakan penelitian, maka hasil dari setiap item instrumen akan dibandingkan dengan nilai tabel sebesar 0,514, hasil r tabel dilihat dari ketentuan banyaknya n (jumlah suber yang akan diberi penilaian). Pada tabel diatas dapat dilihat 15 butir soal dinyatakan valid. Sehingga peneliti menyimpulkan bahwa 15 soal instrumen dapat digunakan untuk uji *postest* kemampuan mengenal huruf. Selain melakukan validasi instrumen, peneliti juga melakukan validasi media permainan menebak huruf berbasis komputer yang dibuat menggunakan aplikasi *Power Point* dengan dosen ahli Bu Dr. Akhtim Wahyuni, M.Pd dan dapat dinyatakan valid serta layak digunakan sebagai media permainan untuk penelitian setelah adanya perbaikan - perbaikan yang dilakukan peneliti.

### 1. Uji Reliabilitas

Pengujian reliabilitas instrumen dilakukan untuk mengetahui sejauh mana hasil pengukuran dapat dipercaya untuk dapat digunakan sebagai alat pengumpulan data. Instrumen yang dapat dipercaya atau yang direliabelkan menghasilkan data yang dapat dipercaya juga. Proses pengujian reliabilitas alat ukur

dilakukan dengan metode statistik menggunakan komputer program SPSS 23.

Rumus Uji Reliabilitas :

$$r_{11} = \left( \frac{k}{k-1} \right) \left( 1 - \frac{\sum Si}{St} \right)$$

Keterangan :

$r_{11}$  : Koefisien reliabilitas

$\sum Si$  : Jumlah varian skor tiap – tiap item

$St$  : Variansi total

$k$  : Jumlah item

instrumen yang sudah melalui uji validitas dan perhitungan reliabilitas instrumen selanjutnya digunakan sebagai instrumen akhir untuk mengukur kemampuan membaca peserta didik.

Tabel 3.3

**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
,936	15

Dapat dilihat pada data uji reliabilitas diatas, diketahui jumlah reliabel sebesar 0,936. Seperti yang telah dijelaskan bahwa pengukuran sebuah ke reliabilitan sebuah instrumen dapat dilihat dari ketentuan nilai alpa. Jika nilai alpa  $> 0,90$  maka reliabilitasnya sempurna. Jika alpa antara  $0,70 - 0,90$  maka reliabilitas tinggi. Jika alpa  $0,50 - 0,70$  maka reliabilitas rendah. Jika alpa  $< 0,50$  maka reliabilitas rendah. Dengan hasil nilai reliabilitas  $0,936 > 0,90$  maka data dinyatakan memiliki hasil reliabilitas yang sempurna.

#### **F. Teknik Pengumpulan Data**

Dalam penelitian teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian dan sangat diperlukan karena tujuan utama penelitian adalah mendapatkan data.<sup>25</sup> Berikut teknik pengumpulan data yang digunakanyaitu :

##### **1. Tes**

Tes adalah teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitiandengan cara mengukur sejauh mana anak telah menguasai materi pembelajaran yang meliputi aspek pengetahuan.<sup>26</sup> Tes diadakansatu kali yaitupada saat akhir penelitian untuk mengetahui pengetahuan dan pemahaman anak tentang kemampuan mengenal huruf vokal dan konsonan setelah kelompok eksperimen mendapat perlakuan dengan menggunakan

---

<sup>25</sup>Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kulaitatif dan R&D*. Bandung. Alfabeta. 2010. Hal 224

<sup>26</sup>Ibid. Hal. 203

permainan menebak huruf berbasis komputer tes akhir yang biasa disebut dengan istilah *posttest*.

Dalam memberikan tes akhir atau *posttest* untuk mengetahui kemampuan mengenal huruf vokal dan konsonan, peneliti menyiapkan tes yang berupa format yang disusun berisi item – item yang dapat dikerjakan kelompok eksperimen dan dapat dinilai oleh peneliti sejauh mana pemahaman anak tentang kemampuan mengenal huruf vokal dan konsonan.

### **1. Teknik Analisis Data**

Dalam penelitian kuantitatif, analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber dari data yang lain terkumpul. Kegiatan analisis data adalah mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, mentabulasi data berdasarkan variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah, dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan.<sup>27</sup> Dalam penelitian ini analisis data menggunakan Uji t. Syarat menggunakan uji t adalah dengan uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis. Proses pengujian dilakukan dengan metode statistik menggunakan komputer program SPSS 23.

---

<sup>27</sup>Ibid. Hal. 207.

### A. Perhitungan *Eta Squared*

setelah melakukan perhitungan di atas maka selanjutnya peneliti menjawab rumusan masalah kedua dengan menghitung seberapa besar pengaruh permainan menebak huruf berbasis komputer terhadap

kemampuan mengenal huruf pada kelompok TK A di PAUD Sabitu Azmi Tulangan. Menggunakan rumus *Eta Squared*.

$$Eta\ Squared = \frac{t^2}{t^2 + (N-1)}$$

Keterangan :

t = Uji-t

n = Jumlah siswa

Kriteria :

0,01 < Eta Squared < 0.06 = pengaruh kecil

0,06 < Eta Squared < 0.14 = pengaruh sedang

Eta Squared > 0.14 = pengaruh besar

Tabel 3.4 Jadwal pelaksanaan penelitian

## BAB IV

### PENYAJIAN DAN ANALISIS DATA

No.	Hari/Tanggal	Kegiatan	
		Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
1	Senin/ 08 Januari 2018	Menyebutkan dan belajar mengenal huruf A – L melalui permainan menebak huruf berbasis komputer	Mengerjakan LKS
2	Rabu/ 10 Januari 2018	Menyebutkan dan belajar mengenal huruf M – Z melalui permainan menebak huruf berbasis komputer	Menyebutkan huruf vokal dan konsonan yang ada pada flashcard
3	Sabtu / 13 Januari 2018	Bermain permainan menebak huruf berbasis komputer (A –D)	Menuliskan dan menyebutkan huruf vokal dipapan tulis
4	Senin/ 15 Januari 2018	Bermain permainan menebak huruf berbasis komputer (E – H)	Menuliskan dan menyebutkan huruf konsonan dipapan tulis
5	Rabu / 17 Januari 2018	Bermain permainan menebak huruf berbasis komputer (I – L)	Mengerjakan LKS
6	Sabtu / 20 Januari 2018	Bermain permainan menebak huruf berbasis komputer (M – P)	Menyebutkan huruf vokal dan huruf konsonan yang ada dipapan tulis
7	Senin / 22 Januari 2018	Bermain permainan menebak huruf berbasis komputer (Q – T)	Mengerjakan LKS
8.	Rabu / 24 Januari 2018	Bermain permainan menebak huruf berbasis komputer (U – Z)	Menuliskan dan menyebutkan huruf vokal dipapan tulis
9.	Sabtu / 27 Januari 2018	Bermain permainan menebak huruf berbasis komputer (secara acak A - Z)	
10.	Senin / 29 Januari 2018	Postest	Postest

11.	Selasa /31 Januari 2018	Postest	Postest
-----	-------------------------	---------	---------

### A. Penyajian Data

Penelitian ini dilaksanakan selama 9 hari dalam 3 minggu, yaitu dimulai pada hari senin, 8 Januari 2018 sampai dengan hari sabtu, 27 Januari 2018. Dan *posstest* dilaksanakan selama 2 hari yakni mulai hari senin, 29 Januari 2018 dan hari rabu, 31 Januari 2018 baik pada kelompok kontrol ataupun kelompok eksperimen.

#### 1. Deskripsi Data Kemampuan Mengenal Huruf pada TK A di Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen (B2/B1)

Data kemampuan membaca TK A pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen dalam penelitian ini diambil dari pemberian tes yang terdiri dari 15 soal. Pengukuran kemampuan mengenal huruf tersebut menggunakan skala *likkert*. Dimana jawaban atas tes kemampuan mengenal huruf adalah anak dapat melingkari dan menyebutkan huruf vokal maupun konsonan dengan lancar tanpa bantuan guru mendapat point 4, anak dapat melingkari dan menyebutkan huruf vokal maupun konsonan dengan benar tapi kurang lancar mendapat point 3, anak dapat melingkari dan menyebutkan huruf vokal maupun konsonan dengan bantuan guru mendapat point 2, dan apabila anak belum dapat melingkari dan menyebutkan huruf vokal maupun konsonan mendapa point 1. Berikut adalah data nilai *posttest* kelompok kontrol dan kelompok eksperimen :

Tabel 4.1 Deskripsi Data

No	Kelompok Kontrol	Nilai Postest	Kelompok Eksperimen	Nilai Postest
1	AB	42	ANW	57
2	AIPA	43	AW	60
3	AQS	42	ANF	59
4	AF	43	CSK	57
5	FAP	44	GAAS	58
6	FZG	43	DER	59
7	GNT	42	DMN	59
8	KA	43	DAL	58
9	MRAP	43	FAA	60
10	MDRB	43	GHT	59
11	NAPI	42	MNRA	58
12	NIZO	43	MAFR	59
13	MSDK	43	MAFD	58
14	AFTK	43	NK	57
15	NKL	43	NHN	60
	<b>Rata – rata</b>	42,8	<b>Rata - rata</b>	58,5

Berdasarkan tabel *postest* yang telah dilakukan dapat diketahui bahwa jumlah data nilai *postest* untuk kelompok eksperimen dan kontrol masing-masing adalah 15 siswa dengan Nilai rata-rata *postest* kelompok eksperimen adalah 58,5 sedangkan nilai rata-rata *postest* kelompok kontrol

adalah 42,8. Ada perbedaan nilai rata-rata *posttest* antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, namun akan lebih jelasnya dipaparkan dalam analisis data berikut.

## B. Analisis Data

### 1. Pengujian Posttest

Tabel 4.2

#### Descriptives

#### Descriptive Statistics

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Eksperimen	15	57,00	60,00	58,5333	1,06010
Kontrol	15	42,00	44,00	42,8000	,56061
Valid N (listwise)	15				

Berdasarkan *posttest* yang telah dilakukan dapat diketahui bahwa jumlah data nilai *posttest* untuk kelompok eksperimen dan kontrol masing-masing adalah 15 siswa. Sedangkan nilai rata-rata *posttest* kelompok eksperimen adalah 58,5 dengan nilai tertinggi adalah 60 dan nilai terendah adalah 57. Sedangkan nilai rata-rata *posttest* kelompok kontrol adalah 42,8 dengan nilai tertinggi adalah 44 dan nilai terendah 42. Sehingga dapat diketahui bahwa ada perbedaan antara nilai *posttest* kelompok eksperimen dan kontrol, untuk mengetahui apakah perbedaan itu signifikan, perlu dilakukan uji statistik lebih lanjut berikut ini :

#### a. Pengujian Normalitas

Tabel 4.3

## One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		15
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	,0000000
	Std. Deviation	1,05733881
Most Extreme Differences	Absolute	,194
	Positive	,123
	Negative	-,194
Test Statistic		,194
Asymp. Sig. (2-tailed)		,132 <sup>c</sup>

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

Berdasarkan tabel diatas untuk pengujian normalitas diketahui bahwa nilai signifikansi sebesar 0,132. Maka sesuai dengan pengukuran ke normalan data, jika data  $> 0,05$  maka data dinyatakan normal dan pada tabel data diatas dinyatakan besar nilai signifikansi  $0,132 > 0,05$  sehingga data dinyatakan berdistribusi normal.

## b. Pengujian Homogenitas Varian

Tabel 4.4

## Test of Homogeneity of Variances

Eksperimen

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
,447	1	12	,517

Berdasarkan hasil tabel 4.4 di atas pengujian homogenitas varian dapat diketahui bahwa nilai signifikan  $0,517 > 0,05$  sehingga data memiliki varian yang homogen. Asumsi normalitas dan asumsi homogenitas terpenuhi sehingga dapat dilanjutkan uji *independent sample t test*

## c. Uji T Test

**Uji Hipotesis**

Tabel 4.5

**Group Statistics**

	kelompok	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
hasil	1,00	15	58,5333	1,06010	,27372
	2,00	15	42,8000	,56061	,14475

**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
hasil	Equal variances assumed	8,773	,006	50,813	28	,000	15,73333	,30963	15,09908	16,36759
	Equal variances not assumed			50,813	21,263	,000	15,73333	,30963	15,08990	16,37677

Hipotesis :

$H_0$ : Tidak ada pengaruh permainan menebak huruf berbasis komputer terhadap kemampuan mengenal huruf yang berarti nilai rata-rata *postest* kelompok eksperimen sama dengan nilai rata-rata kelompok kontrol.

$H_1$ : Ada pengaruh permainan menebak huruf berbasis komputer terhadap kemampuan mengenal huruf yang berarti ada perbedaan nilai rata-rata *postest* kelompok kontrol.

$$t \text{ hitung} = 50,813$$

$$t \text{ tabel} = 2,048$$

$$(\text{jumlah data} - \text{jumlah kelompok}) = 30 - 2 = 28$$

$$\text{Nilai signifikansi} = 0,000$$

Keterangan :

Dari data di atas dapat dilihat bahwa nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $50,813 > 2,048$ . Sehingga dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Maka dapat dinyatakan bahwa terdapat pengaruh permainan menebak huruf berbasis komputer terhadap kemampuan menenal huruf .

d. Besar Pengaruh

$$Eta \text{ Squared} = \frac{t^2}{t^2 + (N - 1)}$$

$$Eta \text{ Squared} = \frac{(50,813)^2}{(50,813)^2 + (15 - 1)}$$

$$Eta \text{ Squared} = \frac{2.582}{2.582 + 14}$$

$$Eta \text{ Squared} = \frac{2.582}{2.596} = 0,99$$

Berdasarkan hasil pengujian eta squared dengan hasil 0,99 dimana dalam bab III sudah dijelaskan apabila nilai Eta Squared  $0,01 < \text{Eta Squared} < 0,06 =$  pengaruh kecil dan  $0,06 < \text{Eta Squared} < 0,14 =$  pengaruh sedang sedangkan apabila nilai Eta Squared  $> 0,14$  terdapat pengaruh besar statistik yang dilakukan pada nilai *posttest* .

### C. Pembahasan Hasil Penelitian

Dari hasil penelitian data bahwa kelas eksperimen yang diberi perlakuan dengan menggunakan permainan menebak huruf berbasis komputer mempunyai pengaruh terhadap kemampuan membaca permulaan pada kelompok A yang berusia 4-5 tahun. Hal ini dibuktikan oleh peneliti melalui perhitungan atau analisis data statistik data kelompok eksperimen dan kelompok menggunakan Uji-t maka diperoleh nilai  $t_{hitung} < t_{tabel}$  yaitu  $50,813 < 2,048$  dan taraf signifikansi  $< 0,05$  sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima.

Menurut hasil penelitian tersebut dapat juga dikatakan bahwa anak kelompok A di usia 4-5 tahun dalam kemampuan mengenal hurufnya lebih antusias menerima materi pembelajaran bila disajikan dengan kegiatan bermain, karena dunia anak usia dini adalah dunia bermain. Dengan penggunaan media permainan berbasis komputer yang membuat anak tidak pasif dalam menerima pembelajaran mengenal huruf. Anak dapat bermain dan mengeksplor dirinya melalui media tersebut.

Dari hasil penelitian, selain dari perhitungan statistik yang berbeda perolehan nilai rata-rata dalam kemampuan mengenal huruf pada dua kelompok penelitian, melalui observasi peneliti juga mendapatkan kesimpulan bahwa

penggunaan media yang menarik membuat anak tidak bosan dalam mempelajari sesuatu bahkan anak juga lebih bersemangat untuk mengikuti kegiatan pembelajaran dihari selanjutnya. Hal tersebut dapat terlihat jelas melalui antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran yang menggunakan media permainan menebak huruf berbasis komputer tersebut. Namun, disisi lain pada kelompok kontrol terlihat anak-anak cenderung pasif karena pembelajaran masih terfokus pada guru, sehingga siswa mudah bosan dalam menerima pembelajaran.



## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan penjelasan dalam bab IV dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan terhadap kemampuan mengenal huruf antara kelompok eksperimen yang menggunakan media permainan menebak huruf berbasis komputer dalam proses pembelajaran dengan kelompok kontrol yang hanya menggunakan sepidol dan papan tulis serta pensil dan kertas yang sebelumnya juga sudah dijelaskan dalam bab I. Dan berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di PAUD Sabitul Azmi Tulangan, yang berawal dari rumusan masalah yang telah disebutkan dalam bab satu, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Terdapat pengaruh yang signifikan antara permainan menebak huruf berbasis komputer terhadap kemampuan mengenal huruf pada anak TK A di PAUD Sabitul Azmi Tulangan. Hasil analisis data dan perhitungan didapatkan  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $50.813 > 2,048$ , maka dapat disimpulkan ( $H_0$ ) ditolak sehingga ( $H_1$ ) diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh permainan menebak huruf berbasis komputer terhadap kemampuan mengenal huruf pada anak TK A (usia 4-5 tahun).
2. Pada perhitungan uji seberapa besar yang menghasilkan nilai sebesar 0,99 , maka menunjukkan bahwa ada pengaruh dari permainan menebak huruf berbasis komputer terhadap kemampuan mengenal huruf pada anak TK A di PAUD Sabitul Azmi Tulangan.

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan oleh peneliti terdapat beberapa hambatan yang dialami, yakni kurangnya kreativitas guru untuk mengembangkan berbagai media maupun strategi pembelajaran yang dapat menumbuhkan minat belajar anak tentang mengenal huruf sehingga anak dapat mengikuti pembelajaran dengan rasa senang dan rasa ingin tahu yang tinggi dengan cara bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain. Dengan adanya penelitian ini, peneliti ingin mengungkapkan berbagai saran sebagai berikut :

1. Bagi Anak

Dengan adanya pembelajaran mengenal huruf melalui permainan menebak huruf berbasis komputer anak akan mendapatkan pengalaman baru yang menyenangkan sehingga mampu meningkatkan minat belajar anak untuk senang mengenal huruf.

2. Bagi Guru

Sehubungan dengan adanya pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan mengenal huruf pada TK A (usia 4-5 tahun) maka diharapkan para pendidik untuk lebih kreatif dalam membuat strategi untuk mengembangkan kemampuan mengenal huruf guna membekali anak untuk melanjutkan pembelajaran berikutnya seperti mengenal suku kata dan membaca sehingga lebih baik lagi.

3. Bagi Sekolah

Hendaknya sekolah terus memotivasi dan memfasilitasi para pendidiknya agar selalu kreatif dan inovatif dalam proses

pembelajaran sehingga siswa juga termotivasi dan senang bermain sambil belajar di sekolah.



## DAFTAR PUSTAKA

- Suyadi. *Psikologi Belajar PAUD*. Jogjakarta. Pedagogiga. 2009
- Susanto Ahmad. *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar Dalam Berbagai Apeknya*. Jakarta. Prenadamedia group. 2011
- Seefeldt carol, Wasik A. Barbara. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta. 2008
- Yusdi milwan. *Pengertian Kemampuan*. [blogsport.com/ pengertian kemampuan](http://blogsport.com/pengertian-kemampuan.html). Htmi. 2010
- Santrock, *Psikologi Pendidikan*. Jakarta, Kencana Prenadamedia Group. 2007
- Sugihastuti. *Editor Bahasa*, yogyakarta : pustak pelajar. 2006
- Nakhrawie Asrifin. *Intisari Bahasa Dan Sastra Indonesia*, Jakarta : Agung. 2004
- Nuraeni, Enung. *Buku Pintar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Wahyu plus Multimedia. 2007
- Hariyanto, Agus. *Membuat Anak Anda Cepat Pintar Membaca*. Yokyakarta: Diva Press. 2009
- Santrock john W. 2007. *Perkembangan Anak*. Jakarta. Erlangga. Halaman 224
- Soetijiningsih, cristiana Hari. *Perkembangan Anak*. Jakarta: Kencana. 2012
- Ega Rima Wati. *Ragam Media Pembelajaran*. Kata Pena. 2016
- Sujiono, Yuliani Nuraini. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks. 2009
- Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan : Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung:Alfabeta, 2012
- Purwanto, *Metode Penelitian Kuantitatif*. Yokyakarta : Pstaka Pelajar, 2010

## Surat Keterangan Penelitian



# TAMAN KANAK-KANAK 'SABITUL AZMI

Jl. Raya Kenongo No. 33 Tulangan - Sidoarjo ☎ (031) 8851633

### SURAT KETERANGAN

Nomor : 46/TK.SA/III/2018

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Hj. SITI NUROIKHA, S.Pd  
 Jabatan : Kepala TK Sabitul Azmi  
 Alamat Unit Kerja : Jl. Raya Kenongo No. 33  
 Kec. Tulangan Kab. Sidoarjo

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa:

Nama : LISA NURROCHMA  
 NIM : 13862070023

Telah melakukan penelitian di TK Sabitul Azmi Kenongo Tulangan dengan Judul "Pengaruh Permainan Menebak Huruf Berbasis Komputer terhadap Kemampuan Mengenal Huruf pada TK A di PAUD Sabitul Azmi Kenongo Tulangan" sebagai penunjang penulisan skripsi di Universitas Muhammadiyah Sidoarjo.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat dengan sebenarnya dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Sidoarjo, 22 Maret 2018

Kepala TK Sabitul Azmi



Hj. SITI NUROIKHA, S.Pd

**Berita Acara Skripsi**



**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SIDOARJO**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)**

Jurusan / Program Studi :

- Pendidikan Guru Anak Usia Dini ( PG-PAUD ) Akreditasi BAN-PT NO: 024/BAN-PT/AK-XV/SI/III/2012
- Pendidikan Guru Sekolah Dasar ( PGSD ) SK. Mendiknas RI No: 87/D/0/2010
- Pendidikan Bahasa Inggris SK. Mendiknas RI No : 237/E/0/2011
- Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), Sk. Mendikbud RI. NO: 418/E/O/2012
- Pendidikan TIK

Jl. Mojopahit 666B Sidoarjo 61215 ; Telp. 031-8945444 Ext. 135-136, Fax. 031-8949333  
 e-mail : fkipumsida@gmail.com http://www.umsida.ac.id

**BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI**

1. Nama Mahasiswa : LISA MURROCHMA
  2. NIM : B0620700023
  3. Jurusan : PPAUD
  4. Judul Skripsi : PENGARUH PERMAINAN MENEBAK HUKUF BERBASIS KOMPUTER
  5. Pembimbing : TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL HUKUF PADA TKA
- KONSULTASI** : DI PAUD SABITUL AZMI TULANGAN

FOTO  
3 x 4

NO	TGL.	PARAF	URAIAN BIMBINGAN
1	27/10/16		Bimbingan judul skripsi
2	21/11/16		Perbaikan latar belakang sesuai permasalahan
3	30/1/17		Bimbingan Bab 1 dan Bab 2
4	17/7/17		Perbaikan Bab 2 tentang Indikator
5	12/1/18		Bimbingan Bab 1, 2, 3
6	29/1/18		Seminar proposal
7	5/2/18		Perbaikan hasil Seminar proposal
8	12/2/18		Bimbingan Bab 3 Instrumen dan Rabile
9	14/2/18		Bimbingan Bab 4 dan 5
10	19/3/18		Perbaikan hasil penelitian Bab 4 dan 5
11	26/3/18		ACC Bab 1 - 5 dan Lampiran
12	27/3/18		Sidang Skripsi ACC
13			
14			
15			
16			
17			
18			

Keterangan :

Dekan

( \_\_\_\_\_ )

Sidoarjo, .....

Dosen Pembimbing

( \_\_\_\_\_ )

### Jadwal Pelaksanaan Penelitian

No.	Hari/Tanggal	Kegiatan	
		Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
1	Senin/ 08 Januari 2018	Menyebutkan dan belajar mengenal huruf A – L melalui permainan menebak huruf berbasis komputer	Mengerjakan LKS
2	Rabu/ 10 Januari 2018	Menyebutkan dan belajar mengenal huruf M – Z melalui permainan menebak huruf berbasis komputer	Menyebutkan huruf vokal dan konsonan yang ada pada flashcard
3	Sabtu / 13 Januari 2018	Bermain permainan menebak huruf berbasis komputer (A –D)	Menuliskan dan menyebutkan huruf vokal dipapan tulis
4	Senin/ 15 Januari 2018	Bermain permainan menebak huruf berbasis komputer (E – H)	Menuliskan dan menyebutkan huruf konsonan dipapan tulis
5	Rabu / 17 Januari 2018	Bermain permainan menebak huruf berbasis komputer (I – L)	Mengerjakan LKS
6	Sabtu / 20 Januari 2018	Bermain permainan menebak huruf berbasis komputer (M – P)	Menyebutkan huruf vokal dan huruf konsonan yang ada dipapan tulis
7	Senin / 22 Januari 2018	Bermain permainan menebak huruf berbasis komputer (Q – T)	Mengerjakan LKS
8.	Rabu / 24 Januari 2018	Bermain permainan menebak huruf berbasis komputer (U – Z)	Menuliskan dan menyebutkan huruf vokal dipapan tulis
9.	Sabtu / 27 Januari 2018	Bermain permainan menebak huruf berbasis komputer (secara acak A - Z)	
10.	Senin / 29 Januari 2018	Postest	Postest

### Uji Validitas dan Reliabilitas

11.	Selasa /31 Januari 2018	Postest	Postest
-----	-------------------------	---------	---------

### Validitas dan Reliabilitas

#### Case Processing Summary

	N	%
es d	15	93,8
cluded <sup>a</sup>	1	6,3
al	16	100,0

Listwise deletion based on all variables in the procedure.

#### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,936	15

#### Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR00001	50,2667	366,210	,770	,950
VAR00002	50,2000	356,886	,574	,946
VAR00003	50,0667	347,495	,685	,942
VAR00004	50,1333	337,410	,550	,938
VAR00005	50,0000	328,143	,779	,935
VAR00006	50,0000	318,000	,937	,931
VAR00007	49,8000	311,457	,892	,929
VAR00008	49,6667	302,667	,927	,927
VAR00009	49,7333	293,210	,949	,925
VAR00010	49,6667	284,381	,961	,923
VAR00011	49,6667	274,524	,985	,922
VAR00012	49,5333	267,695	,967	,922
VAR00013	49,4000	259,114	,979	,922
VAR00014	49,4000	250,257	,986	,923

VAR00015	49,1333	243,695	,984	,924
----------	---------	---------	------	------

**Uji Normalitas**

**One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

		Unstandardized Residual
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	58,5333
	Std. Deviation	1,05733881
Most Extreme Differences	Positive	,194
	Negative	-,123
	Absolute	,194
Test Statistic		,194
Asymp. Sig. (2-tailed)		,132 <sup>c</sup>

a. Test distribution is Normal.

b. Mean and Std. Deviation calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

**Descriptive Statistics**

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Experiment	15	57,00	60,00	58,5333	1,06010
Control	15	42,00	44,00	42,8000	,56061
Total N (listwise)	15				

**Uji Homogenitas**

**Test of Homogeneity of Variances**

Eksperimen

Flevene Statistic	df1	df2	Sig.
,447	1	12	,517

## T-tes

Group Statistics

	mpok	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
il	)	15	58,5333	1,06010	,27372
	)	15	42,8000	,56061	,14475

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	% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
il	ial variances assumed	8,773	,006	50,813	28	,000	15,73333	,30963	15,09908	16,36759
	ial variances not assumed			50,813	21,263	,000	15,73333	,30963	15,08990	16,37677

Data peserta didik dalam penelitian

No	Kelompok Eksperimen	Kelompok Kontrol
1	ANW	AB
2	AW	AIPA
3	ANF	AQS
4	CSK	AF
5	GAAS	FAP
6	DER	FZG
7	DMN	GNT
8	DAL	KAA
9	FAA	MRAP
10	GHT	MDRB
11	MNRA	NAPI
12	MAFR	NIZO
13	MAFD	MSDK
14	NK	AFTK
15	NHN	NKL



Data Postest Kelompok Eksperimen

No	Nama	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	EKSPERIMEN
1	ANW	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	57
2	AW	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60
3	ANF	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	59
4	CSK	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	57
5	GAAS	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	58
6	DER	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	59
7	DMN	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	59
8	DAL	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	58
9	FAA	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60
10	GHT	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	59
11	MNRA	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	58
12	MAFR	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	59
13	MAFD	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	58
14	NK	3	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	57
15	NHN	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60

58,5333333

Data Uji Coba Instrumen di RA. As-Salim Kemiri - Sidoarjo

No	Nama	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1	Aldin	4	3	4	2	4	4	4	4	3	3	4	3	2	3	4
2	Faiz	4	4	3	3	3	2	3	3	4	3	3	3	3	3	3
3	Azka	3	3	2	3	3	3	3	4	3	4	2	3	4	3	4
4	Ken	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	2
5	Fatih	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4
6	Rista	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	2	3	3	4	3
7	l'a	3	3	3	3	4	3	4	3	3	2	3	2	3	2	3
8	Thata	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	4	4	4
9	Zuhri	3	3	3	3	3	2	2	4	3	3	3	2	3	2	3
10	Deryl	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
11	Dinda	3	4	3	3	3	3	2	4	4	2	4	4	3	3	3
12	Altha	3	3	4	4	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3
13	Farisha	3	3	3	3	3	2	4	4	2	3	3	3	3	3	4
14	Aiko	2	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	4	4

## R P P H

Minggu / Semester : I/II  
 Tema / Sub Tema : Cita-citaku/Dokter  
 Kompetensi Dasar : 1.1, 1.2, 2.2, 2.7, 2.10, 2.12, 2.13, 3.6, 4.6, 3.8, 4.8, 3.9, 4.9, 3.12, 4.12, 3.15, 4.15  
 Kelompok : A1  
 Sentra : Music dan olah tubuh

Hari/ Tgl.	Muatan / Materi Pembelajaran	Pendidikan Karakter	Kegiatan Pembelajaran	Intensitas	Densitas
08 Januari 2018 Senin	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menjelaskan tentang pengetahuan umum tentang cita-citaku</li> <li>- mengenalkan permainan menebak huruf berbasis komputer dan mengenalkan huruf A-L</li> <li>- Perasaan senang dan sedih</li> <li>- Warna Abu-abu</li> <li>- Bentuk Jajar Genjang</li> <li>- Lagu               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cita-citaku</li> <li>• Bapak Polisi</li> <li>• Tukang pos</li> <li>• Dokter</li> <li>• Nelayan</li> </ul> </li> <li>-Menabung kata awalan "D"</li> </ul> <p><b>Indikator :</b>            Anak dapat menyanyi sesuai dengan iringan music karuniannya.</p>	Tangguh	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Penerapan SOP Kehadiran</li> <li>• Penerapan SOP Presensi</li> <li>• Penerapan SOP Bermain Bebas</li> <li>a. Pembukaan</li> <li>- Penerapan SOP fisik : Trampoline</li> <li>- Penerapan SOP Circle Time</li> <li>- Penerapan Toilet Training</li> <li>- Materi Pagi : pengetahuan umum tentang dokter mata</li> <li>- Bermain mengenal benda berawalan huruf A-L</li> <li>- Penerapan SOP Pendidikan Makan</li> <li>c. Inis ( sentra Music dan Olah Tubuh )</li> <li>- Pijakan Lingkungan</li> <li>- Pijakan Sebelum Main</li> <li>- Guru memotivasi anak untuk mengamati not balok</li> <li>- Guru memberi kesempatan anak bertanya</li> <li>- Pijakan Saat Main</li> <li>- Anak Bermain :               <ul style="list-style-type: none"> <li>- Drum Band</li> <li>- Pijakan Sesudah Main</li> </ul> </li> <li>d. penutup               <ul style="list-style-type: none"> <li>- Doa</li> <li>- Pesan dan Salam</li> </ul> </li> <li>• Penerapan SOP Kepulangan</li> </ul>	06.30.-07.00  07.00-08.00  08.00-09.00  09.00-09.30 09.30-10.45	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Buku Presensi, pensil, penghapus</li> <li>- Laptop, mouse</li> <li>- Trampoline</li> <li>- Buku Cerita Penemuan dan Reka Cipta, But tulis, pensil, penghapus, spid</li> <li>- Alat-alat drum ba</li> </ul>

Mengetahui,  
Kepala PAUD Sabitul Azmi

Peneliti

(Hj. SITI NUROIKHA, S.Pd)

(LISA NURROCHMAH)

## R P P H

Minggu / Semester : I/II

Tema / Sub Tema : Cita-citaku/Dokter

Kompetensi Dasar : 1.1, 1.2, 2.2, 2.7, 2.10, 2.12, 2.13, 3.6, 4.6, 4.8, 4.9, 3.12, 4.12, 3.15, 4.15

Kelompok : A1

Sentra : Persiapan

Hari/ Tgl.	Muatan / Materi Pembelajaran	Pendidikan Karakter	Kegiatan Pembelajaran	Intensitas	Densitas
Rabu 10 Januari 2018	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menjelaskan tentang pengetahuan umum tentang cita-citaku</li> <li>- belajar mengenal huruf M-Z menggunakan permainan menebak huruf berbasis komputer</li> <li>- Perasaan senang dan sedih</li> <li>- Warna Abu-abu</li> <li>- Bentuk Jajar Genjang</li> <li>- Lagu               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cita-citaku</li> <li>• Bapak Polisi</li> <li>• Tukang pos</li> <li>• Dokter</li> <li>• Nelayan</li> </ul> </li> <li>- Berhitung</li> </ul> <p><b>Indikator :</b>  <b>Pengetahuan sama tidak sama , lebih kurang.</b></p>	Tanggung	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Penerapan SOP Kehadiran</li> <li>• Penerapan SOP Presensi</li> <li>• Penerapan SOP Bermain Bebas               <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Pembukaan</li> <li>- Penerapan SOP fisik : Tarik tambang</li> <li>- Penerapan SOP Circle Time</li> <li>- Penerapan Toilet Training</li> </ul> </li> <li>- Materi Pagi : Pengetahuan umum tentang dokter THH</li> <li>- Mengenal benda berawalan M-Z               <ul style="list-style-type: none"> <li>b. Penerapan SOP Pendidikan Makan</li> <li>c. Inti ( Sentra Persiapan )                   <ul style="list-style-type: none"> <li>Pijakan Lingkungan</li> <li>Pijakan Sebelum Main</li> </ul> </li> <li>Guru memotivasi anak untuk mengamati permainan</li> <li>Guru memberi kesempatan anak bertanya</li> <li>Pijakan Saat Main</li> <li>- Anak Bermain :                   <ul style="list-style-type: none"> <li>- Menggambar bebas, menyusun kata, berhitung menggunakan kerang, meronce manik-manik, mengelompokkan warna kancing baju.</li> <li>Pijakan Sesudah Main</li> </ul> </li> <li>d. penutup                   <ul style="list-style-type: none"> <li>- Doa</li> <li>- Pesan dan Salam</li> </ul> </li> <li>• Penerapan SOP Kepulangan</li> </ul> </li> </ul>	06.30-07.00  07.00-08.00  08.00-09.00  09.00-09.30 09.30-10.45  10.45-11.00	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Buku Presensi, pensil, penghapus</li> <li>- Laptop, mouse</li> <li>- Tali</li> <li>- Buku Cerita Penemuan dan Reka Cipta, Buku tulis, pensil, penghapus, spidol</li> <li>- Kertas HVS, Crayon, kartu kata, kerang, manik-manik, kancing baju.</li> </ul>

Mengetahui,  
Kepala PAUD Sabitul Azmi

Peneliti

(Hj. SITI NUROIKHA, S.Pd)

(LISA NURROCHMA)

## R P P H

Hari/ Tgl.	Muatan / Materi Pembelajaran	Pendidikan Karakter	Kegiatan Pembelajaran	Intensitas	Densitas
Sabtu 13 Januari 2018	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menjelaskan tentang pengetahuan umum tentang cita-citaku</li> <li>- Bermain permainan menebak huruf (A-D)</li> <li>- Perasaan senang dan sedih</li> <li>- Warna Abu-abu</li> <li>- Bentuk Jajar Genjang</li> <li>- Lagu               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cita-citaku</li> <li>• Bapak Polisi</li> <li>• Tukang pos</li> <li>• Dokter</li> <li>• Nelayan</li> </ul> </li> </ul> <p><b>Indikator :</b> Anak dapat mengikuti kegiatan masak.</p>	Tanggung	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Penerapan SOP Kehadiran</li> <li>• Peranapan SOP Presensi</li> <li>• Penerapan SOP Bermain Bebas               <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Pembukaan</li> <li>- Penerapan SOP fisik : Senam Gajah dan senam Ular</li> <li>- Penerapan SOP Circle Time</li> <li>- Penerapan Toilet Training</li> <li>- Materi Pagi : Pengetahuan umum tentang alat-alat dokter dan fungsinya</li> <li>- Bermain menebak huruf a, b, c, d</li> <li>- Penerapan SOP Pendidikan Makan</li> <li>b. Inti ( Cooking Class )               <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pijakan Lingkungan</li> <li>- Pijakan Sebelum Main</li> <li>- Guru memotivasi anak untuk mengamati permainan</li> <li>- Guru memberi kesempatan anak bertanya</li> <li>- Anak Bermain :                   <ul style="list-style-type: none"> <li>- Cooking class membuat martabak</li> <li>- Pijakan Sesudah Main</li> <li>c. penutup                   <ul style="list-style-type: none"> <li>- Doa</li> <li>- Pesan dan Salam</li> <li>• Penerapan SOP Kepulangan</li> </ul> </li> </ul> </li> </ul> </li> </ul> </li> </ul>	06.30-07.00  07.00-08.00  08.00-09.00  09.00-09.30 09.30-10.45  10.45-11.00	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Buku Presensi, pensil, penghapus</li> <li>- Laptop, Mouse</li> <li>- TV, DVD, Remote</li> <li>- Kaset senam, kaset I;tirof, kaset Asmaul Husna.</li> <li>- Buku Cerita Penemuan dan Reka Cipta, Buku tulis, pensil, penghapus, spidol.</li> <li>- Kulit pangsit, Bawang daun, Telur, Kornet, Daging sapi, air, gula, garam, minyak goreng, kompor, wajan.</li> </ul>

Kelompok : A1

Sentra : Cooking Class

Mengetahui,  
Kepala PAUD Sabitul Azmi

Peneliti

(Hj. SITI NUROIKHA, S.Pd)

(LISA NURROCHMA)



## R P P H

Minggu / Semester : 3/II  
 Tema / Sub Tema : Cita-citaku/Macam-macam Cita-cita  
 Kompetensi Dasar : 1.1, 1.2, 2.2, 2.7, 2.10, 2.12, 2.13, 3.6, 4.6, 3.8, 4.8, 3.9, 4.9, 3.12, 4.12, 3.15, 4.15  
 Kelompok : A1  
 Sentra : seni dan kreatifitas

Hari/ Tgl.	Muatan / Materi Pembelajaran	Pendidikan Karakter	Kegiatan Pembelajaran	Intensitas	Densitas
Rabu 17 Januari 2018	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menjelaskan tentang pengetahuan umum tentang cita-citaku</li> <li>- bermain permainan menebak huruf I-L</li> <li>- Perasaan senang dan sedih</li> <li>- Warna Abu-abu</li> <li>- Bentuk Jajar Genjang</li> <li>- Lagu               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cita-citaku</li> <li>• Bapak Polisi</li> <li>• Tukang pos</li> <li>• Dokter</li> <li>• Nelayan</li> </ul> </li> <li>-Berhitung penjumlahan dan pengurangan</li> </ul> <p><b>Indikator :</b>  <b>Allah menciptakan keindahan permainan warna dengan meniup dengan sedotan.</b></p>	Peduli	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Penerapan SOP Kehadiran</li> <li>• Penerapan SOP Presensi</li> <li>• Penerapan SOP Bermain Bebas               <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Pembukaan</li> <li>- Penerapan SOP fisik : Engkle</li> <li>- Penerapan SOP Circle Time</li> <li>- Penerapan Toilet Training</li> <li>- Materi Pagi : Pengetahuan umum tentang Perawat/Suster. Bermain menebak huruf i, j, k, l dengan permainan menebak huruf</li> <li>b. Penerapan SOP Pendidikan Makan                   <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Inti ( Sentra Seni dan Kreatifitas )</li> <li>Pijakan Lingkungan</li> <li>Pijakan Sebelum Main</li> <li>- Guru memotivasi anak untuk mengamati permainan</li> <li>- Guru memberi kesempatan anak bertanya</li> <li>- Pijakan Saat Main</li> <li>- Anak Bermain :                       <ul style="list-style-type: none"> <li>- Menggambar bebas, menjiplak, bermain puzzle, membuat stetoskop ,Menjahit.</li> <li>- Pijakan Sesudah Main</li> </ul> </li> </ul> </li> <li>b. penutup                   <ul style="list-style-type: none"> <li>- Doa</li> <li>- Pesan dan Salam</li> <li>• Penerapan SOP Kepulangan</li> </ul> </li> </ul> </li> </ul>	06.30-07.00  07.00-08.00  08.00-09.00  09.00-09.30 09.30-10.45  10.45-11.00	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Buku Presensi, per-penghapus</li> <li>- TV, DVD, Remoit</li> <li>- Kaset Senam, Kas</li> <li>- P'tirof, Kaset Asm Husna</li> <li>- Laptop , mouse</li> <li>- Buku Cerita</li> <li>- Penemuan dan Reka Cipta, Buk tulis, pensil, penghapus, spidc</li> <li>- Piano</li> </ul>

Menggetahui,  
 Kepala PAUD Sabitul Azmi

Peneliti

(Hj. SITI NUROIKHA, S.Pd)

(Iisa Nurrochma)

## R P P H

Minggu / Semester : 3/II  
 Tema / Sub Tema : Cita-citaku/Macam-macam Cita-cita  
 Kompetensi Dasar : 1.1, 1.2, 2.1, 2.13, 2.14, 3.1, 3.2, 3.11, 3.13, 4.1, 4.2, 4.11, 4.13

Kelompok : A1

Sentra : Tadabbur alam

Hari/ Tgl.	Muatan / Materi Pembelajaran	Pendidikan Karakter	Kegiatan Pembelajaran	Intensitas	Densitas
Sabtu 20 Januari 2018	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menjelaskan tentang pengetahuan umum tentang cita-citaku</li> <li>- bermain permainan menebak huruf M-P</li> <li>- Perasaan senang dan sedih</li> <li>- Warna Abu-abu</li> <li>- Bentuk Jajar Genjang</li> <li>- Lagu                             <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cita-citaku</li> <li>• Bapak Polisi</li> <li>• Tukang pos</li> <li>• Dokter</li> <li>• Nelayan</li> </ul> </li> </ul> <p><b>Indikator :</b>                      Mampu menyebutkan perbedaan zat padat dan zat cair.</p>	Peduli	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Penerapan SOP Kehadiran</li> <li>• Penerapan SOP Presensi</li> <li>• Penerapan SOP Bermain Bebas                             <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Pembukaan</li> <li>- Penerapan SOP fisik : Senam Gemari</li> <li>- Penerapan SOP Circle Time</li> <li>- Penerapan Toilet Training</li> <li>- Materi Pagi : Pengetahuan umum tentang Pijot</li> <li>- Menebak huruf m, n, o, p dengan permainan menebak huruf</li> <li>- Penerapan SOP Pendidikan Makan                                     <ul style="list-style-type: none"> <li>b. Inti ( Tadabbur Alam )</li> <li>- Pijakan Lingkungan</li> <li>- Pijakan Sebelum Main</li> <li>- Guru memotivasi anak untuk mengamati permainan</li> <li>- Guru memberi kesempatan anak bertanya</li> <li>- Pijakan Saat Main</li> <li>- Anak Bermain :   <ul style="list-style-type: none"> <li>- Memasukkan air ke dalam botol menggunakan tangan</li> <li>- Pijakan Sesudah Main</li> </ul> </li> </ul> </li> </ul> </li> <li>c. penutup                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- Doa</li> <li>- Pesan dan Salam</li> <li>• Penerapan SOP Kepulangan</li> </ul> </li> </ul>	06.30-07.00  07.00-08.00  08.00-09.00  09.00-09.30 09.30-10.45	- Buku Presensi, penghapus  - TV, DVD, Remote - Kaset senam, kaset Ijtirof, kaset Asmat Husna.  - Laptop, mouse  - Buku Cerita Penemuan dan Reka Cipta, Buku tulis, pensil, penghapus, spido  Botol, air, bak

Mengetahui,  
 Kepala PAUD Sabitul Azmi

Peneliti

(Hj. SITI NUROIKHA, S.Pd)

(Lisa Nurrochma)

# RPPH

Minggu / Semester : 4/II  
 Tema / Sub Tema : Cita-citaku/ Bidan dan Perawat  
 Kompetensi Dasar : 1.1, 1.2, 2.2, 2.7, 2.10, 2.12, 2.13, 3.6, 4.6, 3.8, 4.8, 3.9, 4.9, 3.12, 4.12, 3.15, 4.15  
 Kelompok : A1  
 Sentra : Music dan olah tubuh

Hari/ Tgl.	Muatan / Materi Pembelajaran	Pendidikan Karakter	Kegiatan Pembelajaran	Intensitas	Densitas
27 Januari 2018 Senin	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menjelaskan tentang pengetahuan umum tentang cita-citaku</li> <li>- Bermain menebak huruf Q-T</li> <li>- Perasaan senang dan sedih</li> <li>- Warna Abu-abu</li> <li>- Bentuk Jajar Genjang</li> <li>- Lagu               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cita-citaku</li> <li>• Bapak Polisi</li> <li>• Tukang pos</li> <li>• Dokter</li> <li>• Nelayan</li> </ul> </li> <li>-Menyalin deskripsi Bidan</li> </ul> <p><b>Indikator :</b>  <b>Anak dapat menyanyi sesuai dengan iringan music karuniannya.</b></p>	Cerdas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Penerapan SOP Kehadiran</li> <li>• Penerapan SOP Presensi</li> <li>• Penerapan SOP Bermain Bebas</li> <li>a. Pembukaan               <ul style="list-style-type: none"> <li>- Penerapan SOP fisik : Lompat tali</li> <li>- Penerapan SOP Circle Time</li> <li>- Penerapan Toilet Training</li> <li>- Materi Pagi : pengetahuan umum tentang Bidan</li> <li>- Menebak huruf q, r, s, t dengan permainan menebak huruf</li> <li>- Menyalin pengertian dari bidan.</li> </ul> </li> <li>b. Penerapan SOP Pendidikan Makan</li> <li>c. Inti ( sentra Music dan Olah Tubuh )               <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pijakan Lingkungan</li> <li>- Pijakan Sebelum Main</li> <li>- Guru memotivasi anak untuk mengamati not balok</li> <li>- Guru memberi kesempatan anak bertanya</li> <li>- Pijakan Saat Main</li> <li>- Anak Bermain :                   <ul style="list-style-type: none"> <li>- Drum Band</li> <li>- Pijakan Sesudah Main</li> </ul> </li> </ul> </li> <li>d. penutup               <ul style="list-style-type: none"> <li>- Doa</li> <li>- Pesan dan Salam</li> <li>• Penerapan SOP Kepulangan</li> </ul> </li> </ul>	06.30.-07.00  07.00-08.00  08.00-09.00  09.00-09.30 09.30-10.45	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Buku Presensi, pensil, penghapus</li> <li>- Tali karet</li> <li>- Laptop, mouse</li> <li>- Buku Cerita</li> <li>- Penemuan dan Reka Cipta, Buku tulis, pensil, penghapus, spidol</li> <li>- Alat-alat drum band</li> </ul>

Mengetahui,  
 Kepala PAUD Sabitul Azmi

Peneliti

(Hj. SITI NUROIKHA, S.Pd)

(Iisa Nurrochmah)

# RPPH

Minggu / Semester : 4/II  
 Tema / Sub Tema : Cita-citaku/Bidan dan Perawat  
 Kelompok : A1  
 Kompetensi Dasar : 1.1, 1.2, 2.2, 2.7, 2.10, 2.12, 2.13, 3.6, 4.6, 3.8, 4.8, 3.9, 4.9, 3.12, 4.12, 3.15, 4.15  
 Sentra : Seni dan Kreatifit:  
 : Seni dan Kreatifit:

Hari/ Tgl.	Muatan / Materi Pembelajaran	Pendidikan Karakter	Kegiatan Pembelajaran	Intensitas	Densitas
Rabu 24 Januari 2018	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menjelaskan tentang pengetahuan umum tentang cita-citaku</li> <li>- bermain menebak huruf U-Z</li> <li>- Perasaan senang dan sedih</li> <li>- Warna Abu-abu</li> <li>- Bentuk Jajar Genjang</li> <li>- Lagu               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cita-citaku</li> <li>• Bapak Polisi</li> <li>• Tukang pos</li> <li>• Dokter</li> <li>• Nelayan</li> </ul> </li> <li>-Berhitung</li> </ul> <p><b>Indikator :</b>  <b>Allah menciptakan keindahan permainan warna dengan meniup dengan sedotan.</b></p>	Cerdas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Penerapan SOP Kehadiran</li> <li>• Penerapan SOP Presensi</li> <li>• Penerapan SOP Bermain Bebas               <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Pembukaan</li> <li>- Penerapan SOP fisik : Melompat melewati Drum</li> <li>- Penerapan SOP Circle Time</li> <li>- Penerapan Toilet Training</li> <li>- Materi Pagi : Menjelaskan tentang penempatan kerja bidan</li> <li>- Menebak huruf u, v, w, x, y, z</li> <li>- Penerapan SOP Pendidikan Makan</li> <li>b. Inti ( Sentra Seni dan Kreatifitas )               <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pijakan Lingkungan</li> <li>- Pijakan Sebelum Main</li> <li>- Guru memotivasi anak untuk mengamati permainan</li> <li>- Guru memberi kesempatan anak bertanya</li> <li>- Pijakan Saat Main</li> <li>- Anak Bermain :                   <ul style="list-style-type: none"> <li>- Menggambar bebas, menjiplak, bermain puzzle, meniup dengan sedotan, Menjahit.</li> <li>- Pijakan Sesudah Main</li> </ul> </li> </ul> </li> <li>c. penutup               <ul style="list-style-type: none"> <li>- Doa</li> <li>- Pesan dan Salam</li> <li>• Penerapan SOP Kepulangan</li> </ul> </li> </ul> </li> </ul>	06.30-07.00  07.00-08.00  08.00-09.00  09.00-09.30 09.30-10.45  10.45-11.00	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Buku Presensi, pensil, penghapus</li> <li>- Drum</li> <li>- laptop, mouse</li> <li>- Buku Cerita Penemuan dan Reka Cipta, Buku tulis, pensil, penghapus, spidol.</li> <li>- Kertas HVS, Spidol, bentuk geometri, Crayon, Puzzle, pewarna makanan, Sedotan, Tali kur.</li> </ul>

Mengetahui,  
 Kepala PAUD Sabitil Azmi

Peneliti

(Hj. SITI NUROIKHA, S.Pd)

(Lisa Nurrochma)

# R P P H

Minggu / Semester : IV/II  
 Tema / Sub Tema : Cita-citaku/Bidan dan Perawat  
 Kompetensi Dasar : 1.1, 1.2, 2.1, 2.13, 2.14, 3.1, 3.2, 3.11, 3.13, 4.1, 4.2, 4.11, 4.13

Kelompok : A1

Sentra : Tadabbur alam

Hari/ Tgl.	Muatan / Materi Pembelajaran	Pendidikan Karakter	Kegiatan Pembelajaran	Intensitas	Densitas
27 Januari 2018 Sabtu	- Menjelaskan tentang pengetahuan umum tentang cita-citaku - bermain permainan menebak huruf - Perasaan senang dan sedih - Warna Abu-abu - Bentuk Jajar Genjang - Lagu • Cita-citaku • Bapak Polisi • Tukang pos • Dokter • Nelayan <b>Indikator :</b> Anak dapat mengikuti kegiatan masak.	Cerdas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Penerapan SOP Kehadiran</li> <li>• Peranapan SOP Presensi</li> <li>• Penerapan SOP Bermain Bebas                             <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Pembukaan</li> <li>- Penerapan SOP fisik : Senam Irama Ceria I</li> <li>- Penerapan SOP Circle Time</li> <li>- Penerapan Toilet Training</li> <li>- Materi Pagi : menjelaskan tentang penempatan tugas perawat</li> <li>- Bermain menebak huruf secara acak A-Z dengan permainan menebak huruf berbasis komputer</li> <li>- Penerapan SOP Pendidikan Makan                                     <ul style="list-style-type: none"> <li>b. Inti ( Seni dan Kreatifitas )</li> <li>- Pijakan Lingkungan</li> <li>- Pijakan Sebelum Main</li> <li>- Guru memotivasi anak untuk mengamati permainan</li> <li>- Guru memberi kesempatan anak bertanya</li> <li>- Pijakan Saat Main</li> <li>- Anak Bermain :   <ul style="list-style-type: none"> <li>- Lari-lari kecil memutar lapangan</li> <li>- Game mencari teman</li> <li>- Pijakan Sesudah Main</li> </ul> </li> </ul> </li> <li>c. penutup                                     <ul style="list-style-type: none"> <li>- Doa</li> <li>- Pesan dan Salam</li> <li>• Penerapan SOP Kepulangan</li> </ul> </li> </ul> </li> </ul>	06.30-07.00  07.00-08.00  08.00-09.00  09.00-09.30 09.30-10.45  10.45-11.00	- Buku Presensi, pen penghapus - TV, DVD, Remote - Kaset senam, kaset I;tirof, kaset Asma Husna. - Laptop, mouse - Buku Cerita - Penemuan dan Reka Cipta, Buku tulis, pensil, penghapus, spido - Kulit pangsit, Bawang daun, Telur, Kornet, Daging sapi, air , gula, garam, minyak goreng, kompor, wajan.

Mengetahui,  
 Kepala PAUD Sabitil Azmi

Peneliti

(Hj. SITI NUROIKHA, S.Pd)

(Lisa Nurrochma)

# R P P H

Minggu / Semester : 4/II  
 Tema / Sub Tema : Cita-citaku/ Bidan dan Perawat  
 Kompetensi Dasar : 1.1, 1.2, 2.2, 2.7, 2.10, 2.12, 2.13, 3.6, 4.6, 3.8, 4.8, 3.9, 4.9, 3.12, 4.12, 3.15, 4.15  
 Kelompok : A1  
 Sentra : Music dan olah tubuh

Hari/ Tgl.	Muatan / Materi Pembelajaran	Pendidikan Karakter	Kegiatan Pembelajaran	Intensitas	Densitas
29 Januari 2018 Sentra	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menjelaskan tentang pengetahuan umum tentang cita-citaku</li> <li>- melingkari dan menyebutkan huruf vokal dan konsonan</li> <li>- Perasaan senang dan sedih</li> <li>- Warna Abu-abu</li> <li>- Bentuk Jajar Genjang</li> <li>- Lagu               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cita-citaku</li> <li>• Bapak Polisi</li> <li>• Tukang pos</li> <li>• Dokter</li> <li>• Nelayan</li> </ul> </li> <li>-Menyalin deskripsi Bidan</li> </ul> <p><b>Indikator :</b>            Anak dapat menyanyi sesuai dengan iringan music karuniannya.</p>	Cerdas	<p><b>Kegiatan Pembelajaran</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Penerapan SOP Kehadiran</li> <li>• Penerapan SOP Presensi</li> <li>• Penerapan SOP Bermain Bebas               <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Pembukaan</li> <li>- Penerapan SOP fisik : Lompat tali</li> <li>- Penerapan SOP Circle Time</li> <li>- Penerapan Toilet Training</li> <li>- Materi Pagi : pengetahuan umum tentang Bidan</li> <li>b. melingkari dan menyebutkan huruf vokal dan konsonan</li> <li>c. Penerapan SOP Pendidikan Makan</li> <li>d. Inti ( sentra Music dan Olah Tubuh )</li> <li>- Pijakan Lingkungan</li> <li>- Pijakan Sebelum Main</li> <li>- Guru memotivasi anak untuk mengamati not balok</li> <li>- Guru memberi kesempatan anak bertanya</li> <li>- Pijakan Saat Main</li> <li>- Anak Bermain :                   <ul style="list-style-type: none"> <li>- Drum Band</li> <li>- Pijakan Sesudah Main</li> </ul> </li> <li>e. penutup                   <ul style="list-style-type: none"> <li>- Doa</li> <li>- Pesan dan Salam</li> <li>• Penerapan SOP Kepulangan</li> </ul> </li> </ul> </li> </ul>	06.30-07.00  07.00-08.00  08.00-09.00  09.00-09.30 09.30-10.45	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Buku Presensi, pensil, penghapus</li> <li>- Tali karet</li> <li>- Kertas (lembar instrumen)</li> <li>- Buku Cerita</li> <li>- Penemuan dan Reka Cipta, Buku tulis, pensil, penghapus, spidol.</li> <li>- Alat-alat drum band</li> </ul>

Mengetahui,  
 Kepala PAUD Sabitui Azmi

Peneliti

(Hj. SITI NUROIKHA, S.Pd)

(Iisa Nurrochmah)

# RPPH

Minggu / Semester : 4/II  
 Tema / Sub Tema : Cita-citaku/Bidan dan Perawat  
 Kompetensi Dasar : 1.1, 1.2, 2.2, 2.7, 2.10, 2.12, 2.13, 3.6, 4.6, 3.8, 4.8, 3.9, 4.9, 3.12, 4.12, 4.13, 3.15, 4.15

Kelompok : A1

Sentra : Seni dan Kreatifitas

Hari/ Tgl.	Muatan / Materi Pembelajaran	Pendidikan Karakter	Kegiatan Pembelajaran	Intensitas	Densitas
Rabu 31 Januari 2018	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menjelaskan tentang pengetahuan umum tentang cita-citaku</li> <li>- melingkari dan menyebutkan huruf vokal dan konsonan</li> <li>- Perasaan senang dan sedih</li> <li>- Warna Abu-abu</li> <li>- Bentuk Jajar Genjang</li> <li>- Lagu               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cita-citaku</li> <li>• Bapak Polisi</li> <li>• Tukang pos</li> <li>• Dokter</li> <li>• Nelayan</li> </ul> </li> <li>-Berhitung</li> </ul> <p><b>Indikator :</b>  <b>Allah menciptakan keindahan permainan warna dengan meniup dengan sedotan.</b></p>	Cerdas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Penerapan SOP Kehadiran</li> <li>• Penerapan SOP Presensi</li> <li>• Penerapan SOP Bermain Bebas d. Pembukaan</li> <li>- Penerapan SOP fisik : Melompat melewati Drum</li> <li>- Penerapan SOP Circle Time</li> <li>- Penerapan Toilet Training</li> <li>- Materi Pagi : Menjelaskan tentang penempatan kerja badan melingkari dan menyebutkan huruf vokal dan konsonan</li> <li>- Penerapan SOP Pendidikan Makan</li> <li>e. Inti ( Sentra Seni dan Kreatifitas )</li> <li>- Pijakan Lingkungan</li> <li>- Pijakan Sebelum Main</li> <li>- Guru memotivasi anak untuk mengamati permainan</li> <li>- Guru memberi kesempatan anak bertanya</li> <li>- Pijakan Saat Main</li> <li>- Anak Bermain :               <ul style="list-style-type: none"> <li>- Menggambar bebas, menjiplak, bermain puzzle, meniup dengan sedotan, Menjahit.</li> </ul> </li> <li>- Pijakan Sesudah Main</li> <li>f. penutup               <ul style="list-style-type: none"> <li>- Doa</li> <li>- Pesan dan Salam</li> </ul> </li> <li>• Penerapan SOP Kepulangan</li> </ul>	06.30-07.00  07.00-08.00  08.00-09.00  09.00-09.30 09.30-10.45	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Buku Presensi, pensil, penghapus</li> <li>- Drum</li> <li>- Kertas (lembar instrumen)</li> <li>- Buku Cerita</li> <li>- Penemuan dan Reka Cipta, Buku tulis, pensil, penghapus, spidol.</li> <li>- Kertas HVS, Spidol bentuk geometri, Crayon, Puzzle, pewarna makanan, Sedotan, Tali kur.</li> </ul>

Mengetahui,  
Kepala PAUD Sabitui Azmi

Peneliti

(Hj. SITI NUROIKHA, S.Pd)

(Lisa Nurrochma)

Kisi-Kisi Instrumen pengaruh permainan menebak huruf berbasis komputer terhadap kemampuan mengenal huruf pada anak TK A usia 4-5 tahun.

Indikator	No Item	Jumlah Item
a. Mengenal dan menyebutkan huruf vokal	1 - 8	8
b. Mengenal dan menyebutkan huruf konsonan	9 - 15	7
JUMLAH		15

#### Instrumen Tes Kemampuan Mengenal Huruf

A. Indikator : Mengenal dan menyebutkan huruf vokal

Kegiatan : a. Memberi lingkaran pada huruf vokal

b. Melingkari huruf vokal dan menyebutkan semua huruf yang ada pada gambar

Tujuan : Anak dapat mengetahui dan menyebutkan huruf vokal

Langkah Pelaksanaan :

- a. Guru membacakan huruf yang ada pada kertas
- b. Guru memberi tugas kepada anak untuk memberi lingkaran pada huruf vokal
- c. Guru memberi tugas kepada anak untuk melingkari huruf vokal dan menyebutkan huruf sesuai gambar

- Mengenal huruf vokal :  
Lingkari yang merupakan huruf vokal !

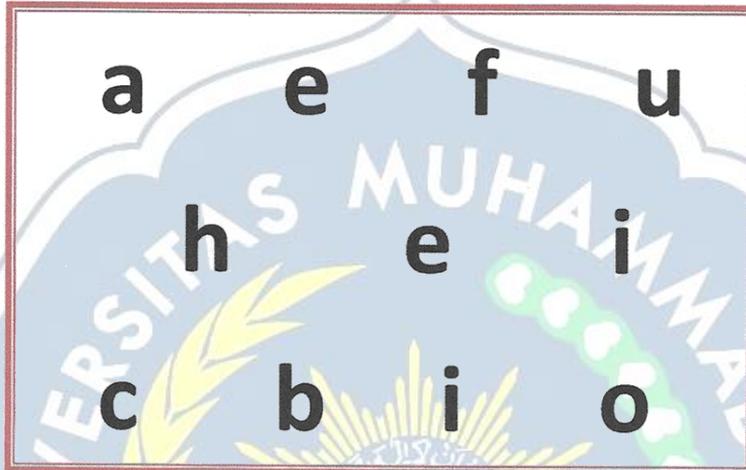
1.



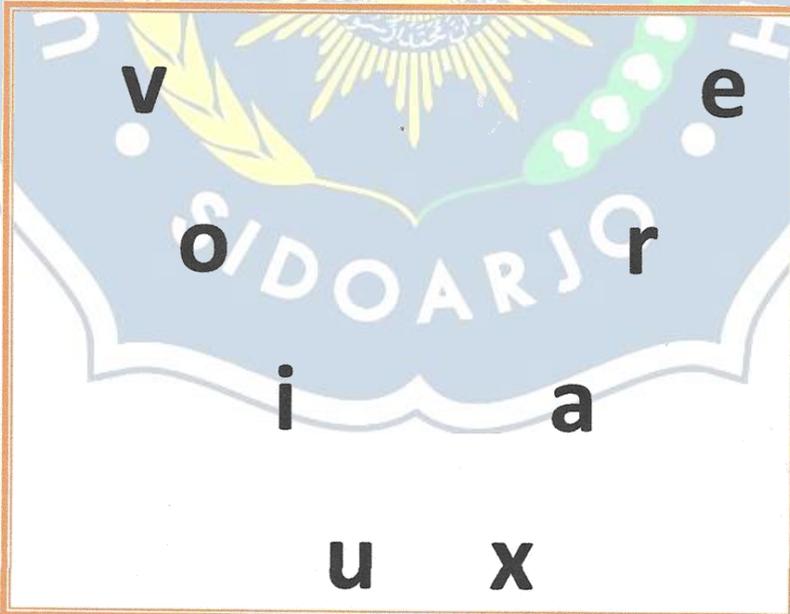
2.



3.



4.



- Mengenal huruf vokal : Menyebutkan huruf vokal.

5.



a y a m

6.



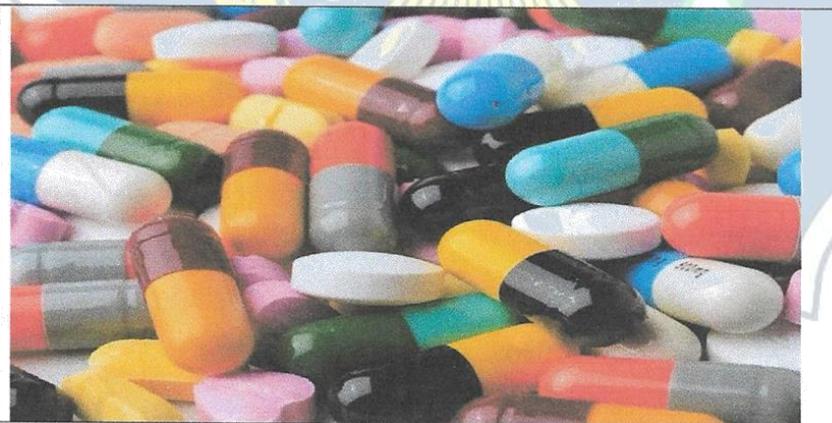
i k a n

7.



e m a s

8.



o b a t

b. Indikator : mengenal dan menyebutkan huruf konsonan

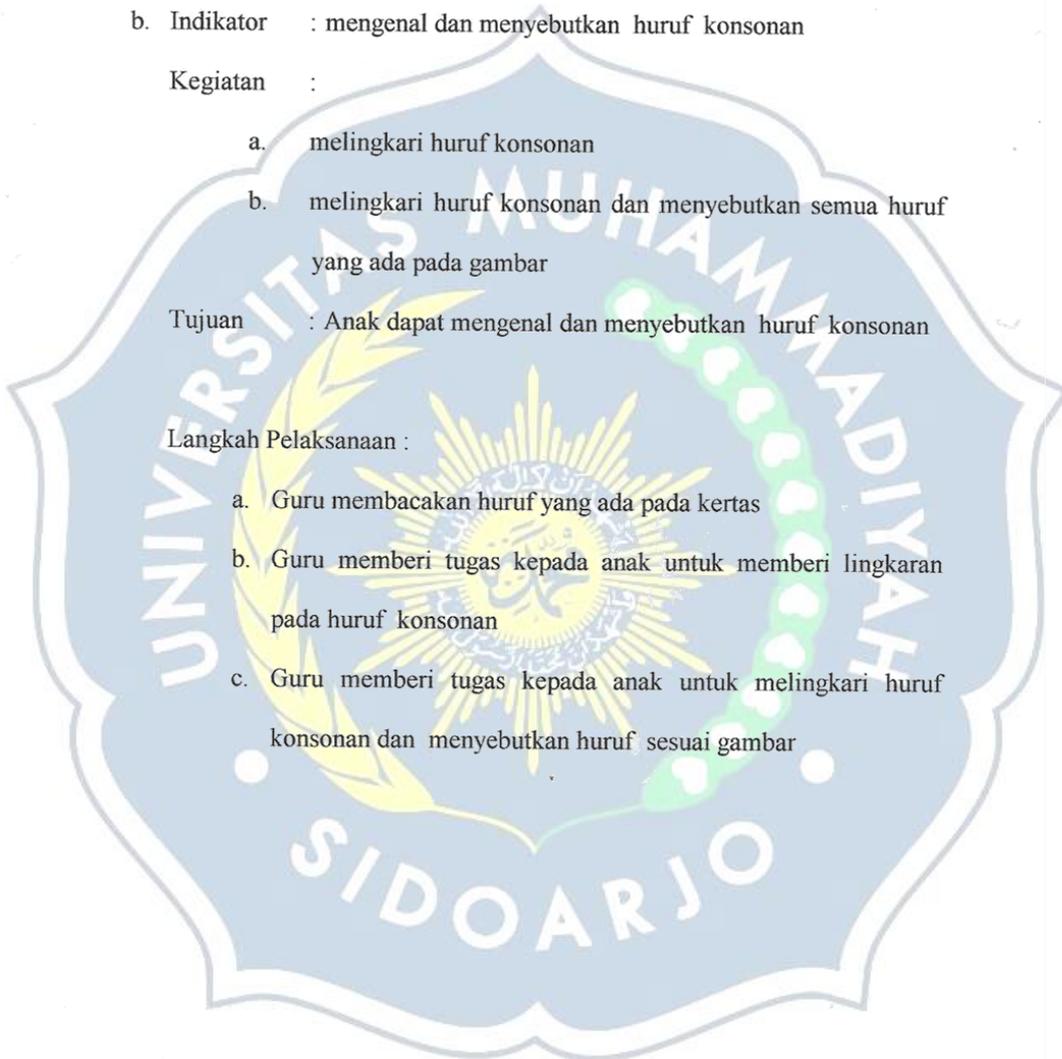
Kegiatan :

- a. melingkari huruf konsonan
- b. melingkari huruf konsonan dan menyebutkan semua huruf yang ada pada gambar

Tujuan : Anak dapat mengenal dan menyebutkan huruf konsonan

Langkah Pelaksanaan :

- a. Guru membacakan huruf yang ada pada kertas
- b. Guru memberi tugas kepada anak untuk memberi lingkaran pada huruf konsonan
- c. Guru memberi tugas kepada anak untuk melingkari huruf konsonan dan menyebutkan huruf sesuai gambar



- Mengenal huruf konsonan : melingkari huruf konsonan

9.

h i k a m h n p q

10.

o p q r s u t i e j

11.

t i v a w x y z e

- Mengenal huruf konsonan : melingkari huruf konsonan dan menyebutkan huruf sesuai gambar

12



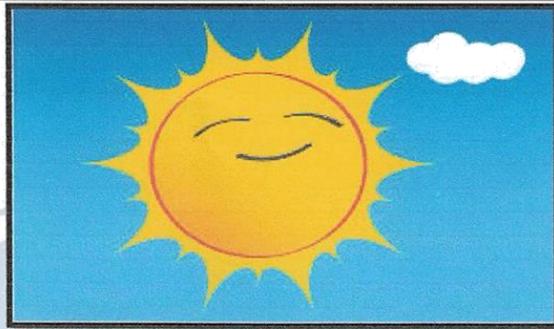
f o t o

13



p a n d a

14.



m a t a h a r i

15.



p o h o n

**Rubrik Penilaian Kemampuan Mengenal huruf**

Indikator	No. Butir Soal	skor	Rubrik Penilaian
<b>Mengenal dan menyebutkan huruf vokal</b>  a. melingkari huruf vokal	1, 2, 3, 4	1	Belum dapat melingkari huruf vokal
		2	Dapat melingkari huruf vokal dengan bantuan guru
		3	Dapat melingkari 3 huruf vokal tanpa bantuan guru
		4	Dapat melingkari 5 atau lebih huruf vokal tanpa bantuan guru
b. melingkari dan menyebutkan huruf vokal	5,6,7,8	1	Belum dapat melingkari dan menyebutkan huruf vokal
		2	Dapat melingkari dan menyebutkan huruf vokal dengan bantuan guru
		3	Dapat melingkari dan menyebutkan huruf vokal dengan benar tapi kurang lancar
		4	Dapat melingkari dan menyebutkan huruf vokal dengan lancar tanpa bantuan guru

Indikator	No. Butir Soal	skor	Rubrik Penilaian
<b>Mengenal dan membaca huruf konsonan</b>  a. melingkari huruf konsonan	9, 10, 11, 12	1	Belum dapat melingkari huruf konsonan
		2	Dapat melingkari huruf konsonan dengan bantuan guru
		3	Dapat melingkari 3 huruf konsonan tanpa bantuan guru
		4	Dapat melingkari 5 atau lebih huruf konsonan tanpa bantuan guru
b. melingkari dan menyebutkan huruf konsonan	13, 14, 15, 16	1	Belum dapat melingkari dan menyebutkan huruf konsonan
		2	Dapat melingkari dan menyebutkan huruf konsonan dengan bantuan guru
		3	Dapat melingkari dan menyebutkan huruf konsonan dengan benar tapi kurang lancar
		4	Dapat melingkari dan menyebutkan huruf konsonan dengan lancar tanpa bantuan guru

**Lembar Validasi Media Permainan**

Proposal Penelitian Oleh : Lisa Nurrochma

NIM : 138620700023

Validasi : Media Permainan Menebak Huruf Berbasis Komputer dalam Bentuk *Power Point*

Judul Penelitian : Pengaruh Permainan Menebak Huruf Berbasis Komputer Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Pada TK B di PAUD Sabitul Azmi Tulangan

**A. Tujuan**

Tujuan validasi media permainan adalah untuk mengukur kevalidan media penelitian dalam pelaksanaan pembelajaran kemampuan mengenal huruf yang implementasinya dengan permainan menebak huruf berbasis komputer

**B. Petunjuk**

1. Sebagai pedoman bapak/ibu untuk mengisi kolom-kolom validasi isi, bahasa soal dan kesimpulan, perlu dipertimbangkan hal-hal berikut :

**a. Validasi isi**

- 1) Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran yang tercermin dalam indikator
- 2) Kejelasan maksud media

**b. Bahasa dan Penulisan Soal**

- 1) Kejelasan huruf
- 2) Kesesuaian ukuran huruf untuk usia 5-6 th (PAUD)
- 3) Kesesuaian jarak antar huruf
- 4) Kesesuaian warna yang digunakan
- 5) Kesesuaian volume suara pada media permainan

2. Berilah tanda Cek ( ✓ ) dalam kolom penelitian yang sesuai menurut pendapat bapak/ibu :

Keterangan :

Validasi isi	Bahasa dan penulisan soal	Keterangan revisi
J = Jelas Cj = cukup jelas Kj = kurang jelas Tj = tidak jelas	Sdp : sangat dapat dipahami Dp : dapat dipahami Kdp : kurang dapat dipahami Tdp : tidak dapat dipahami	

- C. Penilaian terhadap validasi isi, bahasa dan penulisan soal serta rekomendasi :

Validasi isi	J	CJ	KJ	TJ	Keterangan revisi
Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran yang tercermin dalam indikator	✓				
Kejelasan maksud media (pertanyaan / soal)	✓				

Bahasa dan penulisan	Sdp	Dp	Kdp	Tdp	Keterangan revisi
Kejelasan huruf	✓				

kesesuaian ukuran huruf untuk usia 5-6th	✓				
kesesuaian jarak antar huruf	✓				
Kesesuaian warna yang digunakan	✓				
Kesesuaian volume suara pada media	✓				

D. Kritik dan Saran Perbaikan

Bisa digunakan / penelitian

Sidoarjo, 29 November 2017

Validator

( Dr. Akhtim Wahyuni, M. Ag )

### Lembar Validasi Instrumen Tes

Proposal Penelitian Oleh : Lisa Nurrochmah  
 NIM : 138620700023  
 Instrumen : Kemampuan mengenal huruf  
 Judul Penelitian : Pengaruh Permainan Menebak Huruf Berbasis Komputer Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Pada TK A di PAUD Sabitul Azmi Tulangan

#### A. Tujuan

Tujuan instrumen adalah untuk mengukur kevalidan soal tes dalam pelaksanaan pembelajaran kemampuan membaca yang implementasinya dengan permainan menebak huruf berbasis komputer

#### B. Petunjuk

1. Sebagai pedoman bapak/ibu untuk mengisi kolom-kolom validasi isi, bahasa soal dan kesimpulan, perlu dipertimbangkan hal-hal berikut :

##### a. Validasi isi

- 1) Kesesuaian soal dengan tujuan pembelajaran yang tercermin dalam indikator
- 2) Kejelasan perumusan petunjuk pengerjaan soal
- 3) Kejelasan maksud soal

##### b. Bahasa dan Penulisan Soal

- 1) Kesesuaian bahasa yang digunakan pada soal dengan kaidah bahasa Indonesia
- 2) Kalimat soal tidak mengandung arti ganda
- 3) Rumusan soal komunikatif dan menggunakan gambar/ bahasa yang dikenal siswa

2. Berilah tanda Cek ( √ ) dalam kolom penelitian yang sesuai menurut pendapat bapak/ibu :

Keterangan :

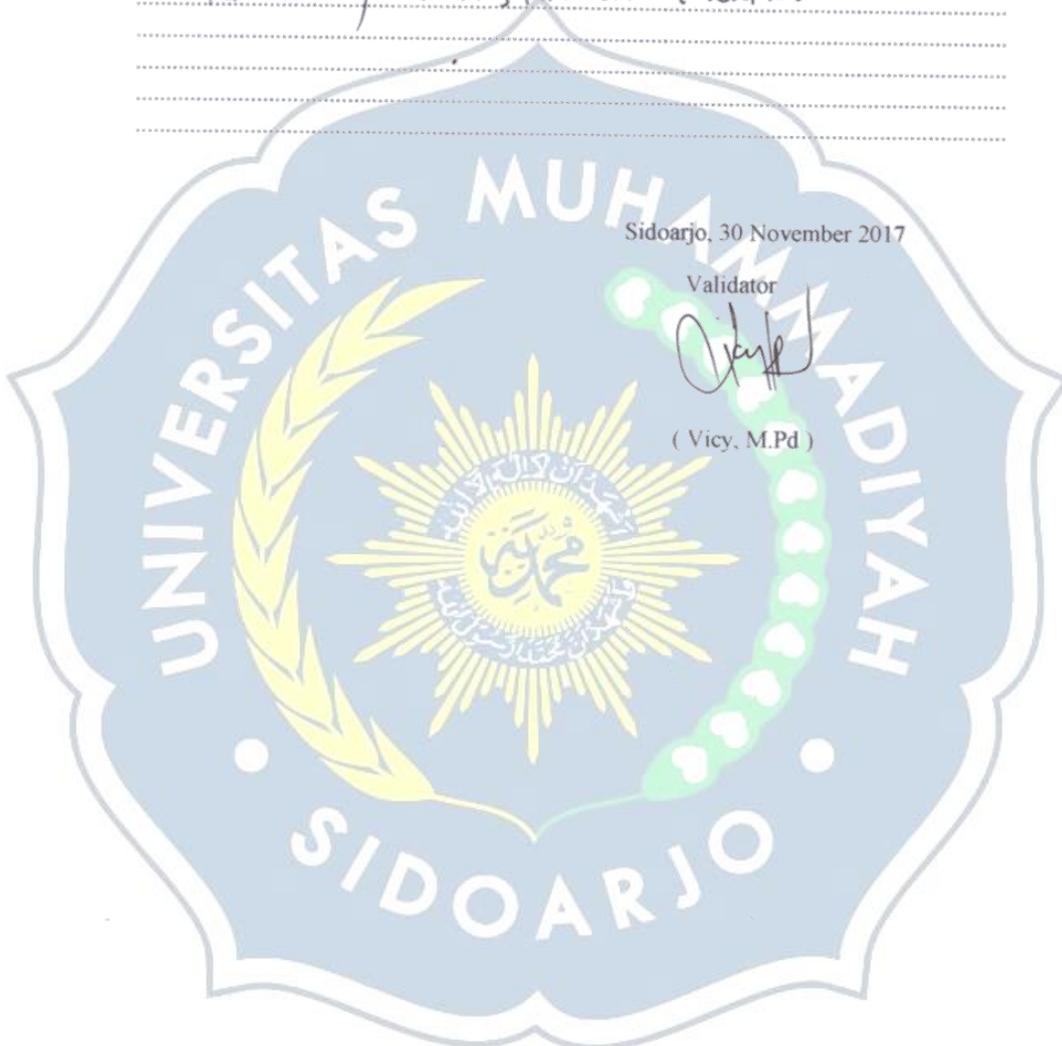
Validasi isi	Bahasa dan penulisan soal	Keterangan revisi
V = valid Cv = cukup valid Kv = kurang valid Tv = tidak valid	Sdp : sangat dapat dipahami Dp : dapat dipahami Kdp : kurang dapat dipahami Tdp : tidak dapat dipahami	

C. Penilaian terhadap validasi isi, bahasa dan penulisan soal serta rekomendasi :

No Butir									Keterangan revisi
	V	Cv	Kv	Tv	Sdp	Dp	Kdp	Tdp	
1	✓					✓			
2	✓					✓			
3	✓					✓			
4	✓					✓			
5	✓					✓			
6	✓					✓			
7	✓					✓			
8	✓					✓			
9	✓					✓			
10	✓					✓			
11	✓					✓			
12	✓					✓			
13	✓					✓			perhatikan penulisan huruf.
14	✓					✓			
15		✓				✓			gambar di perbaiki

D. Kritik dan Saran Perbaikan

Perhatikan penulisan, tata letak & warna



Sidoarjo, 30 November 2017

Validator

( Vicy, M.Pd )

## Dokumentasi Validasi Instrumen



Jum'at, 05 Januari 2018 : Validasi Instrumen di RA As-Salim Kemiri Sidoarjo



Sabtu, 06 Januari 2018 : Validasi Instrumen di RA As-Salim Kemiri Sidoarjo

Dokumentasi pemberian perlakuan pada kelompok eksperimen



**Foto 1** : Senin, 08 Januari 2018 : Pemberian perlakuan dengan media permainan menebak huruf pada TK A di PAUD Sabitul Azmi Tulanagan



**Foto 2** : Senin, 15 Januari 2018 : Pemberian perlakuan dengan media permainan menebak huruf pada TK A di PAUD Sabitul Azmi Tulanagan



**Foto 3** : Rabu, 17 Januari 2018 : Pemeberian perlakuan dengan media permainan menebak huruf pada TK A di PAUD Sabitul Azmi Tulanagan



**Foto 4** : Rabu, 24 Januari 2018 : Pemeberian perlakuan dengan media permainan menebak huruf pada TK A di PAUD Sabitul Azmi Tulanagan

## Dokumentasi Posttest

- Kelompok Kontrol



**Foto 5** : Rabu, 31 Januari 2018 : pelaksanaan pada kelompok kontrol di PAUD Sabitul Azmi Tulanagan



**Foto 6** : Rabu, 31 Januari 2018 : pelaksanaan pada kelompok kontrol di PAUD Sabitul Azmi Tulanagan

- Kelompok Eksperimen



**Foto 7 :** Senin, 29 Januari 2018 : pelaksanaan pada kelompok eksperimen di PAUD Sabitul Azmi Tulanagan



**Foto 8 :** Senin, 29 Januari 2018 : pelaksanaan pada kelompok eksperimen di PAUD Sabitul Azmi Tulanagan

## DAFTAR RIWAYAT HIDUP



**Lisa Nurrochmad** dilahirkan di Sidoarjo, 31 Mei 1995. Adalah putri pertama dari dua bersaudara dari pasangan Bapak Edi Kuswanto dan Ibu Ainus Sholikhah. Awal pendidikan dimulai dari MI Asasul Huda, Randegan – Tanggulangin - Sidoarjo, lulus tahun 2006 - 2007. Kemudian melanjutkan ke tingkat Sekolah Menengah Pertama di SMPN 1 Tulangan, Tulangan - Sidoarjo pada tahun 2009 - 2010, pendidikan selanjutnya di tempuh di SMA Kemala Bhayangkari 3 Porong, lulus pada tahun 2012 - 2013. Pendidikan berikutnya di tempuh di Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, dengan Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini (PG-PAUD-S1) Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan.