



**PENGARUH PERMAINAN DETEKTIF HURUF UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN KEAKSARAAN AWAL ANAK USIA
5-6 TAHUN DI RA DARUL HIKMAH KAB. ACEH BESAR**

Mouliati¹, Heliati Fajriah², Hijriati³

^{1,2,3} Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry

Email: 160210002@student.ar-raniry.ac.id, heliatifajriah@ar-raniry.ac.id,
hijriati@ar-raniry.ac.id

Abstrak

Berdasarkan observasi awal di RA Darul Hikmah Kab. Aceh Besar terlihat bahwa keaksaraan awal masih kurang dikarenakan sebagian dari anak belum mampu mengucapkan huruf atau simbol baik secara acak atau berurut-urutan. Masih ada sebagian dari anak dalam pengucapan huruf atau kata yang salah atau pengenalan huruf vokal dan konsonan anak juga masih rendah dan sulit membedakan bentuk, menemukan huruf dan memahami huruf. Media yang digunakan dalam pembelajaran hanya berfokus pada papan tulis. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah permainan detektif huruf berpengaruh dalam meningkatkan kemampuan keaksaraan awal anak usia 5-6 tahun di RA Darul Hikmah Kabupaten Aceh Besar. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh permainan detektif huruf untuk meningkatkan kemampuan keaksaraan awal anak usia 5-6 tahun di RA Darul Hikmah Kabupaten Aceh Besar. Metode penelitian yang digunakan adalah Pre-eksperimental Design dengan pendekatan kuantitatif yaitu One Group Pre-test and Post-test Design. Teknik analisis data digunakan adalah teknik uji normalitas, uji t dan uji hipotesis. Hasil dari penelitian menunjukkan data pre-test diperoleh nilai rata-rata 43% dalam kategori Mulai Berkembang (MB) dan post-test diperoleh nilai rata-rata 77,2 % dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Hasil pengujian hipotesis uji-t yaitu thitung lebih besar dari pada ttabel berarti thitung > ttabel yaitu 25,47 > 1,69. Dengan demikian, maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Hal ini dapat disimpulkan bahwa H_a berbunyi pengaruh permainan detektif huruf berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan keaksaraan awal usia 5-6 tahun di RA Darul Hikmah Kab. Aceh Besar.

Kata Kunci: *Permainan Detektif Huruf, Keaksaraan Awal*

Abstract

Based on initial observations at RA Darul Hikmah, Aceh Besar District, it can be seen that early literacy is still lacking because some children have not been able to pronounce letters or symbols either randomly or sequentially. There are still some children in pronouncing the wrong letters or words or recognizing vowels and consonants, children are also still low and have difficulty distinguishing shapes,



finding letters and understanding letters. The media used in learning only focuses on the blackboard. The formulation of the problem in this study is whether the letter detective game has an effect on improving early literacy skills for children aged 5-6 years at RA Darul Hikmah, Aceh Besar District. The purpose of this study was to determine the effect of the letter detective game to improve early literacy skills of children aged 5-6 years at RA Darul Hikmah, Aceh Besar District. The research method used is Pre-experimental Design with a quantitative approach, namely One Group Pre-test and Post-test Design. Data analysis techniques used are normality test, t test and hypothesis testing. The results of the study showed that the pre-test data obtained an average value of 43% in the Beginning to Develop (MB) category and the post-test obtained an average value of 77.2% in the Very Good Developing (BSB) category. The results of testing the t-test hypothesis that t_{count} is greater than t_{table} means $t_{count} > t_{table}$ that is $25.47 > 1.69$. Thus, H_a is accepted and H_o is rejected. It can be concluded that H_a reads that the influence of the letter detective game has an effect on increasing early literacy skills at the age of 5-6 years in RA Darul Hikmah Kab. Aceh Besar.

▪ **Keywords:** Letter Detective Game, Early Literacy

A. PENDAHULUAN

Undang-undang Republik No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa Pendidikan Anak Usia Dini adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak usia 0-6 tahun untuk pemberian rangsangan terhadap pertumbuhan dan perkembangan, jasmani dan rohani agar memiliki kesiapan memasuki pendidikan selanjutnya.¹ Anak usia dini adalah kelompok yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang memiliki koordinasi motorik halus dan kasar, daya pikir, daya cipta, bahasa, kecerdasan intelektual, kecerdasan emosional dan kecerdasan spiritual.²

Bahasa adalah kemampuan untuk berkomunikasi, baik itu komunikasi secara lisan, tertulis maupun menggunakan kata-kata atau tanda-tanda

¹ Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, h. 5

² Mansur, *Pendidikan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011), h. 5



dalam bentuk bahasa isyarat.³ Khotijah mengatakan bahwa kemampuan bahasa pada anak usia Taman Kanak-kanak (TK) adalah kemampuan dasar anak yang sangat penting dalam pendidikan bagi anak, agar anak mampu berkomunikasi secara lisan dengan lingkungannya, mengenal beberapa kata atau huruf, serta mengenal bentuk simbol-simbol huruf untuk persiapan baca awal.⁴ Bahasa terdiri dari 3 bagian yaitu bahasa ekspresif, reseptif, dan keaksaraan awal bagi anak usia dini.

Keaksaraan awal merupakan salah satu proses atau tahapan untuk melatih anak dalam membaca. Setelah anak membaca dan memahami satu-persatu huruf dan bunyinya kemudian mengenal suku kata, barulah mengenal kata dan akhirnya menjadi kalimat.⁵

Keaksaraan awal anak adalah istilah yang digunakan untuk menjelaskan kemampuan anak dalam menggunakan aksara sebagai tahap persiapan baca awal, keaksaraan juga mencakup dalam pemahaman dan pengenalan bentuk huruf dan bunyi huruf, meniru bentuk huruf, pengenalan vokal dan konsonan, serta memahami kata-kata dalam cerita.⁶

Permainan detektif adalah sangat penting bagi anak dan menarik jika dilakukan pada saat kegiatan permainan dilingkungan sekolah baik dalam maupun diluar ruangan yang ada disekitarnya, anak lebih senang bergerak sangat aktif untuk mencari sesuatu yang diperintahkan gurunya. Misalnya mencari benda-benda yang hilang dan dapat untuk menyelesaikan benda

³ Mursid, *Pengembangan Pembelajaran PAUD*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2015), h.8

⁴ Khotijah, *Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak Usia Dini*, *Jurnal Elementary*, Vol.2, Edisi 2, 2016, h.82

⁵ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak...*, h.78

⁶ Ella Yulaelawati, *Kurikulum dan Pembelajaran: Filosofi, Teori dan Aplikasi*, (Bandung: Pakar Raya, 2014), h. 12



yang akan dicari.⁷ Permainan detektif huruf adalah kemampuan mengenali bentuk huruf, anak-anak akan diajak mencari huruf yang sama dengan huruf model, mirip dengan suasana mencari jejak. Sebab sifatnya mencari, maka permainan ini membutuhkan ketelitian, karena ciri bentuk lebih rumit daripada warna.⁸

Adapun dari tata cara permainan dalam permainan detektif huruf yaitu mencari dan menemukan benda-benda yang bentuknya mirip dan permainan benda yang disembunyikan baik itu di dalam atau di luar ruangan sekolah. Permainan ini akan melakukan pencarian yang sesuai diperintahkan gurunya, benda atau bentuk yang akan dicari yaitu berupa huruf.⁹ Berdasarkan observasi yang telah dilakukan Peneliti pada tanggal 25 Agustus 2021 di RA Darul Hikmah Kabupaten Aceh Besar menunjukkan bahwa keaksaraan awal anak masih rendah dikarenakan sebagian dari anak belum mampu mengucapkan huruf atau simbol baik secara acak atau berurut-urutan. Masih ada sebagian dari anak dalam pengucapan huruf atau kata yang salah atau pengenalan huruf vokal dan konsonan anak juga masih rendah dan sulit membedakan bentuk, menemukan huruf dan memahami huruf. Media yang digunakan dalam pembelajaran yaitu hanya berfokus pada papan tulis.

Berdasarkan latar belakang diatas, Penulis tertarik untuk mengadakan penelitian yaitu tentang Pengaruh Permainan Detektif Huruf untuk Meningkatkan Kemampuan Keaksaraan Awal Anak Usia 5-6 Tahun di RA Darul Hikmah Kabupaten Aceh Besar dengan tujuan dari penelitian ini adalah: Untuk mengetahui pengaruh permainan detektif huruf untuk meningkatkan

⁷ Agung Triharso, *Permainan Kreatif & Edukatif Untuk Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: CV Andi Offset, 2013), h. 62

⁸ Tadkiroatun Musfiroh, *Teks Pelangi: Mencari Jejak, Permaianan Keaksaraan Berbasis Teks*, (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2013), h. 5

⁹ Agus N Cahyo, *Gudang Permainan...*, h. 86



kemampuan keaksaraan awal anak usia 5-6 tahun di RA Darul Hikmah Kabupaten Aceh Besar.

Permainan adalah bentuk kegiatan bermain yang ditandai dan dikendalikan oleh aturan-aturan berdasarkan kesepakatan bersama dan memberi pengalaman belajar bagi anak.¹⁰ Suatu permainan yang sangat penting bagi dalam aspek perkembangan anak terutama bahasa yaitu keaksaraan awal khususnya pada aspek pengenalan simbolik dan khayalan pada saat permainan tersebut.¹¹

Permainan detektif huruf adalah dimana anak yang berperan sebagai pemain saat mencari benda, anak akan diajak untuk mencari dan mengeksplorasi tempat-tempat persembunyian benda-benda yang ada disekitarnya dari apa yang sedang dicari oleh anak tersebut.¹²

Permainan detektif aksara adalah lebih menitikberatkan pada kemampuan mengenali simbol di antara warna yang berbeda. Pada tahap ini, anak diberi tantangan menemukan benda sama meskipun berbeda warna yang berupa huruf, suku kata atau silabel. Permainan ini mengakuratkan persepsi anak mengenai huruf secara mandiri dan huruf dalam komposisi.

Kemampuan keaksaraan awal adalah dimana kemampuan anak dalam mengenal konsep huruf dengan mengenali tanda-tanda atau ciri-ciri dari simbol aksara dalam tata cara dari baca dan tulis abjad yang dapat melambangkan bunyi huruf dan bentuk huruf tersebut.¹³

¹⁰ Pupung Puspa Ardini, *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini (Sebuah Kajian Teori dan Pratik)*, (Demang Palang: Adjie Media Nusantara, 2018), h. 43

¹¹Diana Mutiah, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2010), h. 138

¹²Bahari Hamid, *Seabrek Permainan Kreatif Khusus Asah Otak Kanak-Kanak*, (Yogyakarta:Flash Book, 2011), h. 40

¹³ Carrol Seefeld dan Barbara, A Wasik, *Pendidikan Anak Usia Dini(Alih bahasa: Pius Nasar)*, (Jakarta: Indeks, 2008), h. 330



Keaksaraan awal merupakan dasar dari fondasi yang dapat untuk menguasai pada tahap-tahap huruf untuk membaca dan menulis lebih awal yang harus dikembangkan dengan baik dan menyenangkan bagi anak di PAUD dan memberikan perhatian dan tidak dialihkan dengan penguasaan keaksaraan kebiasaan yang akan melelahkan bagi anak dan dapat menimbulkan pengalaman negatif bagi anak pada saat mengenal huruf atau simbol huruf untuk membaca dan menulis awal bagi anak.¹⁴

Mengenal huruf sangat penting bagi anak usia dini yang didengar dari lingkungannya baik huruf latin atau huruf lainnya. Berbagi huruf dikenal menumbuhkan kemampuan untuk memilih dan memilah huruf, melatih anak mengenal huruf dan mengucapkan mesti harus diulang-ulang.¹⁵

indikator-indikator keaksaraan awal

No	Variabel	Sub Variabel	Indikator Pencapaian
	Bahasa	Kekasaraan Awal	Menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal
			Membaca kata pada kartu kata
			Anak mampu menyusun dan menemukan bentuk simbol huruf
			Memahami hubungan antarabunyi dan bentuk

Sumber: Eko, *Pengembangan Keaksaraan Awal Pada Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Buku Cerita Budaya Lokal*.

Permainan detektif huruf terhadap perkembangan keaksaraan awal bagi anak adalah permainan membaca yang akan memberi peluang pada anak untuk memfokuskan pada saat bermain, dimana pandangan mereka

¹⁴Eko, *Pengembangan Keaksaraan...*, h. 4

¹⁵ Harun Rasyid dkk, *Assemen Perkembangan Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Multi Pressindo, 2009), h. 241



pada saat bermain yaitu tentang visual-spasial yaitu bermain simbol, huruf, kartu gambar, silabel, maupun kata, sehingga anak dapat memiliki konsentrasi yang baik pada saat permainan detektif yang dapat memperhatikan keaksaraan awal bagi anak.¹⁶

B. METODE

Penelitian ini menggunakan desain penelitian Pre-eksperimental Design dengan pendekatan kuantitatif yaitu One Group Pre-test and Post-test Design dengan menggunakan satu kelas sebagai kelas eksperimen.¹⁷ Pre-test terlebih dahulu sebelum diberikan perlakuan, Treatment diberikan perlakuan dan Post-test setelah perlakuan dengan menggunakan 4 indikator-indikator anak untuk meningkatkan kemampuan keaksaraan awal anak 5-6 tahun.

Populasi dalam penelitian ini adalah terdiri dari 30 orang anak sebagai kelompok RA Darul Hikmah Kabupaten Aceh Besar Tahun Ajaran 2022.

Pada penelitian ini, sampel yang diambil dari populasi adalah menggunakan purposive sampling. Purposive sampling adalah teknik pengambilan data dengan pertimbangan tertentu.¹⁸

Alasan memilih sampel purposive sampling dikarenakan peneliti memerlukan satu kelas sebagai objek penelitian karena kelas tersebut dapat mewakili karakteristik populasi yang diinginkan. Dan alasan memilih kelas B yaitu pada saat observasi dimana sebagian dari anak ada yang belum mampu keaksaraan awal atau pengenalan huruf.

Berdasarkan penjelasan dari atas tersebut, sampel penelitian ini pada kelompok B di RA Darul Hikmah Kab. Aceh Besar sebagai kelas B dengan jumlah 17 anggota anak (9 anak laki-laki dan 8 anak perempuan).

¹⁶Tadkiroatun Musfiroh, *Teks Pelangi...*, h. 1

¹⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2015), h. 111

¹⁸ Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian*, (Bandung : Alfabeta, 2012), h. 218



Teknik pengumpulan data dalam penelitian dilakukan dengan cara observasi yang berisi lembar observasi aktivitas abak, tes unjuk kerja, dan dokumentasi. Teknik analisis data digunakan uji-t, uji hipotesis dan daftar distribusi frekuensi (uji normalitas).

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di RA Darul Hikmah yang beralamat di jalan pukesmas baru/lorong pertanian, Kajhu Kabupaten Aceh Besar. RA Darul Hikmah didirikan oleh yayasan Uswatun Hasanah Aceh, yang dimana RA terletak disamping pukesmas kajhu. Sekolah ini memiliki 2 ruang kelas, halaman outdoor, dan 4 guru kelas A dan B.

Pelaksanaan jadwal penelitian ini dilakukan oleh peneliti RA Darul Hikmah Kab. Aceh Besar. Pelaksanaan penelitian dilakukan kurang lebih 2 minggu yang dilaksanakan pada tanggal 04 s/d 17 januari 2022

Tabel 4.6 jadwal penelitian di RA Darul Hikmah Kab. Aceh Besar

No	Hari/ Tanggal	Waktu	Kegiatan
1	Selasa, 04 Januari 2022		Observasi/ pengamatan
2	Rabu, 05 Januari 2022	45 menit	Pre test
3	Kamis, 06 Januari 2022	45 menit	Treatmen 1
4	Jum'at, 07 Januari 2022		Observasi/kegiatan persiapan lomba
5	Senin, 10 Januari 2022	45 menit	Treatmen 2
8	Selasa, 11 Januari 2022	45 menit	Traetmen 3
7	Rabu, 12 Januari 2022		Observasi
8	Kamis, 13 Januari 2022	45 menit	Post test
9	Jum'at, 14 Januari 2022		Observasi/kegiatan persiapan lomba
10	Senin, 14 Januari 2022		selesai penelitian

Sumber: Jadwal Penelitian

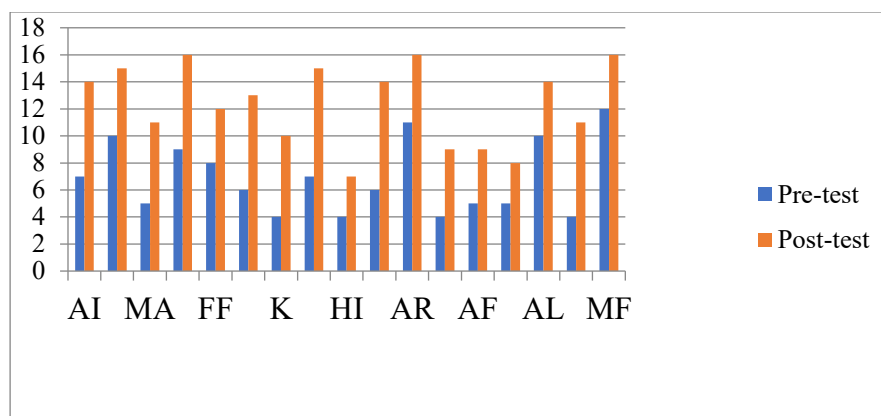
Tujuan deksripsi hasil penelitian ini adalah pengaruh permainan detektif huruf untuk meningkatkan kemampuan keaksaraan awal anak di

RA Darul Hikmah. Dimana pengukuran tersebut dilakukan dengan beberapa bagian menggunakan lembar pengamatan anak yang terdiri dari 4 indikator penilaian.

Tabel 4. 7 Daftar Nilai Pre-test Anak Pada Kelas Eksperimen

No	Nama Anak	Pre-test	Persen (%)	Post-test	Persen(%)
1	AI	7	43,75	14	87,5
2	AA	10	62,5	15	93,75
3	MA	5	31,25	11	68,75
4	A	9	56,25	16	100
5	FF	8	50	12	75
6	RS	6	37,5	13	81,25
7	K	4	25	10	62,5
8	BA	7	43,75	15	93,75
9	HI	4	25	7	43,75
10	DR	6	37,5	14	87,5
11	AR	11	68,75	16	100
12	RM	4	25	9	56,25
13	AF	5	31,25	9	56,25
14	NA	5	31,25	8	50
15	AL	10	62,5	14	87,5
16	AD	4	25	11	68,75
17	MF	12	75	16	100
	Jumlah	115	731,25	210	1312,5
	Rata-rata		43%		77,2%

Sumber : Hasil Nilai Pretest Pada Kelas Eksperimendi RA Darul Hikmah



Gambar 4.1 Hasil Nilai Anak Pre-test dan Post-test Kelas B



Grafik di atas memperlihatkan bahwa dari 17 orang anak mengalami peningkatan pada keaksaraan awal anak terhadap permainan detektif huruf.

Pengolahan dan Analisis Data

1. Daftar Distribusi Frekuensi (Uji Normalitas)

a. Pengelohan data Pre-test Kelas eksperimen

1) Menentukan Rentang

$$\begin{aligned}\text{Rentang} &= \text{Data terbesar} - \text{Data Terkecil} \\ &= 12 - 4 \\ &= 8\end{aligned}$$

2) Menentukan banyaknya kelas interval

$$\begin{aligned}\text{Banyaknya kelas} &= 1 + 3,3 \log n \\ &= 1 + 3,3 \log 17 \\ &= 1 + 3,3 (1,23) \\ &= 1 + 4,059 \\ &= 5,059 \text{ (diambil } k = 5\text{)}\end{aligned}$$

3) Menentukan panjang kelas interval

$$\begin{aligned}P &= \frac{\text{rentang}}{\text{banyak kelas}} \\ &= \frac{8}{5} \\ &= 1,6\end{aligned}$$

Tabel 4. 8 Daftar Distribusi Frekuensi Pre-test

Nilai Tes	f_i	X_i	x_i^2	$f_i \cdot x_i$	$f_i \cdot x_i^2$
4-5	7	4,5	20,25	31,5	141,75
6-7	4	6,5	42,25	26	169
8-9	3	8,5	72,25	25,5	216,75
10-11	2	10,5	110,25	21	220,5
12-13	1	12,5	156,25	12,5	156,25
	17			116,5	904,25

Sumber: hasil pengolahan data

Berdasarkan data di atas diperoleh rata-rata dan standar deviasi sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 x &= \frac{\sum f_i \cdot x_i}{\sum f_i} \\
 &= \frac{116,5}{17} \\
 &= 6,8
 \end{aligned}$$

$$S^2 = \frac{n \sum f_i x_i^2 - (\sum f_i x_i)^2}{n(n-1)}$$

$$s^2 = \frac{17 (904,25) - (116,5)^2}{17(17 - 1)}$$

$$s^2 = \frac{15.372,25 - 13.572,25}{272}$$

$$s^2 = \frac{1800}{272}$$

$$S^2 = \sqrt{6,6}$$

$$S = 2,57$$

Tabel 4.9 Daftar Uji Normalitas Nilai Pre-test

Nilai tes	Batas Kelas x_i	Z-score	Batas Luas Daerah (O-Z)	Luas tiap kelas interval	Frekuensi diharapkan E_i	Frekuensi Pengamatan O_i	Chi Kuadrat x^2
	3,5	-1,30	0,4032				
4-5				0,2047	3,4799	7	3,56
	5,5	-0,52	0,1985				
6-7				0,0998	1,6966	4	3,12
	7,5	0,25	0,0987				
8-9				0,4472	7,6024	3	2,78
	9,5	1,03	0,3485				
10-11				0,1156	1,9652	2	0,00
	11,5	1,80	0,4641				
12-13				0,0337	0,5729	1	0,31
	13,5	2,85	0,4978			17	$X^2 = 9,77$

Sumber : hasil pengolahan data

Menghitung nilai chi kuadrat x^2

$$x^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$$



$$\begin{aligned}x^2 &= \frac{(7-3,4799)^2}{3,4799} + \frac{(4-1,6966)^2}{1,6966} + \frac{(3-7,6024)^2}{7,6024} + \frac{(2-1,9652)^2}{1,9652} + \frac{(1-0,5729)^2}{0,5729} \\ &= 3,56 + 3,12 + 2,78 + 0,00 + 0,31 \\ &= 9,77\end{aligned}$$

Setelah memperoleh nilai $x^2_{hitung} = 9,77$ maka selanjutnya adalah dikonfirmasi dengan nilai x^2_{tabel} pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dengan $dk=1$ ($17-1=16$). Dari tabel dapat dilihat dari peroleh tabel chi kuadrat $x^2_{0,05(16)} = 26,30$. Oleh karena itu, $x^2_{hitung} < x^2_{tabel}$ yaitu $9,77 < 26,30$ maka H_0 diterima dapat disimpulkan bahwa sebaran data *pre-test* kelas eksperimen berdistribusi normal.

b. Pengolahan data Posat-test kelas eksperimen

1) Menentukan Rentang

$$\begin{aligned}\text{Rentang} &= \text{Data terbesar} - \text{Data Terkecil} \\ &= 16-7 \\ &= 9\end{aligned}$$

2) Menentukan banyaknya kelas interval

$$\begin{aligned}\text{Banyaknya kelas} &= 1 + 3,3 \log n \\ &= 1 + 3,3 \log 17 \\ &= 1 + 3,3 (1,23) \\ &= 1 + 4,059 \\ &= 5,059 \text{ (diambil } k = 5\text{)}\end{aligned}$$

3) Menentukan panjang kelas interval

$$\begin{aligned}P &= \frac{\text{rentang}}{\text{banyak kelas}} \\ &= \frac{9}{5} \\ &= 1,8\end{aligned}$$

Tabel 4. 11 Daftar Distribusi Frekuensi Post-test

Nilai Tes	f_i	X_i	x_i^2	$f_i \cdot x_i$	$f_i \cdot x_i^2$
7-8	2	7,5	56	15	112
9-10	3	9,5	90,25	28,5	270,75
11-12	3	11,5	132,25	34,5	396,75
13-14	4	13,5	182,25	54	729
15-16	5	15,5	240,25	77,5	1201,25
	17			209,5	2709,75

Sumber: hasil pengolahan data

Berdasarkan data diatas diperoleh rata-rata dan standar deviasi sebagai berikut:

$$x = \frac{\sum f_i \cdot x_i}{\sum f_i}$$

$$= \frac{209,5}{17}$$

$$= 12,3$$

$$s^2 = \frac{n \sum f_i x_i^2 - (\sum f_i x_i)^2}{n(n-1)}$$

$$s^2 = \frac{17 (2709,75) - (209,5)^2}{17(17-1)}$$

$$s^2 = \frac{46065,75 - 43890,25}{272}$$

$$s^2 = \frac{2175,5}{272}$$

$$S^2 = \sqrt{7,9}$$

$$S = 2,81$$

Tabel 4. 12 Daftar Uji Normalitas Nilai Post-test

Nilai tes	Batas Kelas x_i	Z-score	Batas Luas Daerah (O-Z)	Luas tiap kelas interval	Frekuensi diharapkan E_i	Frekuensi Pengamatan O_i	Chi Quadr at x^2
	6,5	-2,07	0,4803				
7-8				0,0688	1,1696	2	0,58
	8,5	-1,35	0,4115				
9-10				0,1726	2,9342	3	0,00
	10,5	-0,64	0,2389				
11-12				0,2668	4,5356	3	0,51
	12,5	0,07	0,0279				
13-14				0,2544	4,3248	4	0,02
	14,5	0,78	0,2823				
15-16				0,1496	2,5432	5	2,37
	16,5	1,49	0,4319			17	$X^2 = 3,48$

Sumber : hasil pengolahan data

Setelah diperoleh nilai-nilai pada tabel 4.10 diatas selanjutnya menghitung normalitas data pada kelas eksperimen dengan menggunakan rumus nilai chi kuadrat x^2 sebagai berikut:

$$x^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$$

$$\begin{aligned}
 x^2 &= \frac{(2-1,1696)^2}{1,1696} + \frac{(3-2,9342)^2}{2,9342} + \frac{(3-4,5356)^2}{4,5356} + \frac{(4-4,3248)^2}{4,3248} + \frac{(5-2,5432)^2}{2,5432} \\
 &= 0,58 + 0,00 + 0,51 + 0,02 + 2,37 \\
 &= 3,48
 \end{aligned}$$

Setelah memperoleh nilai $x^2_{hitung} = 3,48$ maka selanjutnya adalah dikonfirmasi dengan nilai x^2_{tabel} pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dengan $dk=1$ ($17-1=16$). Dari tabel dapat dilihat dari peroleh tabel chi kuadrat $x^2_{0,05(16)} = 26,30$. Oleh karena itu, $x^2_{hitung} < x^2_{tabel}$ yaitu $3,48 < 26,30$ maka H_0 diterima



dapat disimpulkan bahwa sebaran data *post-test* kelas eksperimen berdistribusi normal.

2. Uji-t

Berdasarkan nilai rata-rata pengamatan awal dan pengamatan nilai akhir (setelah penerapan permainan detektif huruf), langkah selanjutnya adalah menguji nilai uji-t yang diajukan yaitu “permainan detektif huruf berpengaruh dalam meningkatkan kemampuan keaksaraan awal anak usia 5-6 tahun di RA Darul Hikmah Kabupaten Aceh Besar”. Sehingga diperoleh kesimpulan mengenai uji-t yang diajukan dengan langkah sebagai berikut.

Tabel 4.13 Nilai, Jumlah Kuadrat dan Rata-Rata Deviasi

No	Nama	X ₁ (Pretest)	X ₂ (Posttest)	D (x ₂ - x ₁)	Md	x _d (d- Md)	x _d ²
1	AI	7	14	7	5,4	1,6	2,56
2	AA	10	15	5	5,4	-0,4	-0,16
3	MA	5	11	6	5,4	0,6	0,36
4	A	9	16	7	5,4	1,6	2,56
5	FF	8	12	4	5,4	-1,4	-1,69
6	RS	6	13	7	5,4	1,6	2,56
7	K	4	10	6	5,4	0,6	0,36
8	BA	7	15	8	5,4	2,6	6,76
9	HI	4	7	3	5,4	-2,4	-5,76
10	DR	6	14	8	5,4	2,6	6,76
11	AR	11	16	5	5,4	-0,4	-0,16
12	MR	4	9	5	5,4	-0,4	-0,16
13	A	5	9	4	5,4	-1,4	-1,96
14	NA	5	8	3	5,4	-2,4	-5,76
15	AL	10	14	4	5,4	-1,4	-1,69
16	AN	4	11	7	5,4	1,6	2,56
17	MF	12	16	4	5,4	-1,4	-1,69
				93			

Sumber : hasil penelitian olah data

$$\begin{aligned} M_d &= \frac{\sum d}{N} \\ &= \frac{93}{17} \end{aligned}$$



$$= 5,4$$

Setelah distribusi skor untuk menggunakan atau memperluas dengan uji-t diketahui, selanjutnya data diolah dengan menggunakan rumus yaitu:

$$t = \frac{M_d}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{n(n-1)}}}$$
$$t = \frac{5,4}{\sqrt{\frac{12,3}{17(17-1)}}}$$
$$t = \frac{5,4}{\sqrt{\frac{12,3}{272}}}$$
$$t = \frac{5,4}{\sqrt{0,045}}$$
$$t = \frac{5,4}{0,212}$$
$$= 25,47$$

3. Uji hipotesis

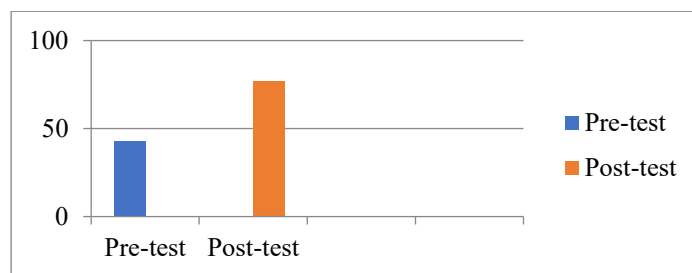
Uji hipotesis diajukan dengan menggunakan kriteria sebagai berikut: Terima H_0 jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ di lain pihak H_a ditolak, dan Terima H_a jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ dilain pihak H_0 ditolak pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan $dk = 1$ atau jika nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka hipotesis alternatif yang diajukan ditolak.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diselesaikan, maka dapat dihitung $t_{hitung} = 25,47$ kemudian dicari t_{tabel} dengan $dk (17-1 = 16)$ pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ maka dari tabel distribusi t didapat $t_{(0,05)(16)} = 1,69$. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $25,47 > 1,69$, sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak.

Penelitian ini dilaksanakan di RA Darul Hikmah Kabupaten Aceh Besar yang beralamat kajhu. Sampel yang digunakan adalah kelas B sebagai kelas eksperimen. Penelitian ini dilakukan 3 tahap kegiatan yaitu pada tanggal 05 januari 2022 peneliti melakukan penelitian tes awal (*pre-test*) yaitu (sebelum diberi perlakuan, pada tanggal 06 s/d 11 Januari 2022 dilakukan kegiatan pada *treatmen* yaitu (diberikan perlakuan menggunakan permainan

detektif huruf) dan tanggal 13 Januari 2022 dilakukan kegiatan tes akhir (*post-test*) yaitu (setelah diberikan perlakuan).

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti di RA Darul Hikmah Kab. Aceh Besar tahun ajaran 2022 awal semester genap pada kelompok anak kelas B bahwa peneliti sudah melakukan penelitian untuk meningkatkan kemampuan keaksaraan awal anak usia 5-6 tahun dengan menggunakan permainan detektif huruf. Hasil pada anak usia 5-6 tahun yang dapat meningkat kemampuan keaksaraan awal pada diagram batang dapat dilihat dibawah ini sebagai berikut:



Gambar 4.2 Keseluruhan nilai rata-rata pre-test dan post-test

Pada tes awal (*Pre-test*) yaitu nilai rata-rata keseluruhannya adalah mencapai 43% dalam kategori Mulai Berkembang (MB), sedangkan pada tes akhir (*Post-test*) yaitu nilai rata-rata keseluruhannya adalah mencapai 77,2 % dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB).

Hasil dari penelitian yang dimaksud adalah untuk mengetahui apakah permainan detektif huruf berpengaruh dalam meningkatkan kemampuan keaksaraan awal anak usia 5-6 tahun di RA Darul Hikmah Kab. Aceh Besar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perhitungan uji-t diperoleh nilai t_{hitung} dibandingkan dengan nilai t_{tabel} pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan $dk = 1$ ($17-1= 16$) adalah 1,69. Berdasarkan hasil penelitian yang telah diselesaikan, maka dapat dihitung $t_{hitung} = 25,47$ maka dari tabel distribusi t didapat $t_{(0,05)(16)} = 1,69$. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $25,47 > 1,69$ sehingga H_a



diterima dan H_0 diterima. H_a berbunyi pengaruh permainan detektif huruf berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan keaksaraan awal usia 5-6 tahun di RA Darul Hikmah Kab. Aceh Besar.

D. SIMPULAN

Hasil penelitian membuktikan bahwa ada pengaruh permainan detektif huruf untuk meningkatkan kemampuan keaksaraan usia 5-6 tahun di RA Darul Hikmah Kab. Aceh Besar. berdasarkan hasil pre-test diperoleh nilai rata-rata 43% dalam kategori Mulai Berkembang (MB) dan post-test diperoleh nilai rata-rata 77,2 % dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Hasil pengujian hipotesis uji-t yaitu $t_{hitung} = 25,47$ sedangkan $t_{tabel} = 1,69$ berarti $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $25,47 > 1,69$. Dengan demikian, maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Hal ini dapat disimpulkan bahwa H_a berbunyi pengaruh permainan detektif huruf berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan keaksaraan awal usia 5-6 tahun di RA Darul Hikmah Kab. Aceh Besar.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung Triharso. 2013. *Permainan Kreatif & Edukatif Untuk Anak Usia Dini*. Yogyakarta: CV Andi Offset.
- Agus N Cahyo. 2011. *Gudang Permainan Kreatif Khusus Asah Otak Kiri Anak*. Yogyakarta: Flashbook.
- Ahmad Susanto. 2012. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Aslieti O& Lenny N, Meningkatkan Kemampuan Keaksaraan Awal untuk Anak Usia Dini Melalui Penggunaan Media Audiovisual, *Jurnal Ceria*, vol. 4 No.1 Tahun Januari 2021
- Bahari Hamid. 2011. *Seabrek Permainan Kreatif Khusus Asah Otak Kanak Kanak*. Yogyakarta : Flash Book.
- Carrol Seefeld dan Barbara, A Wasik. 2008. *Pendidikan Anak Usia Dini (Alih bahasa: Pius Nasar)*. Jakarta: Indeks.
- Diana Mutiah. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.



- Eko. 2017. *Pengembangan Keaksaraan Awal pada Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Buku Cerita Budaya Lokal*. NTT: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Harun Rasyid dkk. 2009. *Assemen Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Hasti Sarahaswati. 2019. *Mengenal Keaksaraan di Taman Kanak-Kanak*. Bandung: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Khotijah. Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Elementary*. Vol.2., Edisi 2, 2016.
- Mansur. 2011. *Pendidikan Anak Usia Dini dalam Islam*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar).
- Mursid. 2015. *Pengembangan Pembelajaran PAUD*. Bandung: PT RemajaRosdakarya.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.
- Pupung Puspa Ardini. 2018. *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini (Sebuah Kajian Teori dan Pratik)*. Demang Palang: Adjie Media Nusantara.
- Sugiyono. 2012. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung : Alfabeta.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Tadkiroatun Musfiroh. 2013. *Teks Pelangi : Mencari Jejak, Permainan Keaksaraan Berbasis Teks*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Tadkiroatun Musfiroh. 2013. *Teks Pelangi: Detektif Aksara, Permainan Keaksaraan Berbasis Teks*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.