



PENGARUH PERMAINAN PLAYDOUGH TERHADAP KEMAMPUAN KEAKSARAAN AWAL ANAK USIA 4- 5 TAHUN

Zuhrotun Nisa'

Zuhnisa1993@gmail.com

**Universitas Muhammadiyah Gresik
Jawa Timur, Indonesia**

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk melihat pengaruh permainan playdough terhadap kemampuan keaksaraan awal anak usia 4 – 5 tahun di TK Muslimat NU 5 Hidayatus shibyan Sukomulyo manyar Gresik. Dan penelitian ini di latar belakang oleh Kemampuan keaksaraan awal anak kelompok A2 TK Muslimat NU 5 Hidayatus Shibyan Sukomulyo Manyar Gresik dapat dikatakan masih renda. Hasil yang didapat oleh peneliti awal di kegiatan observasi yang disebut sebagai kegiatan *pre test* menunjukkan bahwa anak mulai mampu menghubungkan simbol kata kendaraan dengan gambar kendaraan, dan belum mampu membuat coretan nama orang tua dan mulai mampu menirukan huruf dalam kata kendaraan. Oleh sebab itu peneliti berasumsi bahwa kemampuan keaksaraan awal anak dapat dikategorikan belum berkembang dengan baik.

Adapun metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif termasuk ke dalam jenis penelitian *Pre Experimental Design* dengan desain penelitian “*One Group Pre test – Post test Design*”. Subyek penelitian ini adalah siswa kelompok A2 TK Muslimat NU 5 Hidayatus Shibyan yang terdiri dari 25 siswa. . Penelitian Kuantitatif jenis One Group Pretest Posttest Design memiliki 3 tahapan, yaitu pre test, pemberian perlakuan (treatment), dan post test. Pengumpulan data yang digunakan yaitu: observasi dan dokumentasi.

Penggunaan permainan *Playdough* dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan keaksaraan awal anak kelompok A2 TK Muslimat NU 5 Hidayatus Shibyan Sukomulyo Manyar Gresik yang dibuktikan melalui uji hipotesis uji Wilcoxon dengan diperoleh nilai sig = 0,000 <alpha (0,05), sehingga hasil tersebut diputuskan untuk menolak Ho. Dan dari data yang diperoleh diatas dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh permainan *playdough* terhadap kemampuan keaksaraan awal anak kelompok A2 TK Muslimat NU 5 Hidayatus Shibyan Sukomulyo Manyar Gresik.

kata kunci : Permainan, *playdough*, Keaksaraan awal

Vol 4 No 2 (2022)
P ISSN 2615-160X
10.30587/jieec.v%vi%i.3970

Abstract

The purpose of this study was to examine the effect of playdough on early literacy skills of children aged 4-5 years at TK Muslimat NU 5 Hidayatus shibyan Sukomulyo manyar Gresik. And this research is motivated by the early literacy ability of the children of the A2 TK Muslimat NU 5 Hidayatus Shibyan Sukomulyo Manyar Gresik group, which can be said to be still low. The results obtained by early researchers in the observation activity called the pre-test activity showed that children began to connect the symbol of the word vehicle with the image of the vehicle, and had not been able to scribble on the names of their parents and began to imitate the letters in the word vehicle. Therefore, the researcher assumes that early literacy skills can be categorized as not yet well developed.

The method used in this research is a quantitative research method which is included in the Pre Experimental Design research type with a research design of "One Group Pre test - Post test Design". The subjects of this study were students of group A2 TK Muslimat NU 5 Hidayatus Shibyan which consisted of 25 students. . Quantitative research type One Group Pretest Posttest Design has 3 stages, namely pre-test, treatment, and post-test. The data collection used are: observation and documentation.

The use of Playdough games can be used to improve early literacy skills of the A2 group of TK Muslimat NU 5 Hidayatus Shibyan Sukomulyo Manyar Gresik which is shown through the Wilcoxon test hypothesis test by obtaining a value of $\text{sig} = 0.000 < \alpha (0.05)$, so that the results were decided to reject H_0 . And from the data obtained above, it can be ascertained that there is an effect of playdough on the early literacy abilities of the A2 group of TK Muslimat NU 5 Hidayatus Shibyan Sukomulyo Manyar Gresik.

keywords : Game, playdough, early literacy

PENDAHULUAN

Masa usia dini anak mengalami masa keemasan (*the golden years*) yang merupakan masa anak mulai peka atau sensitive untuk menerima berbagai rangsangan. Masa peka pada masing – masing anak berbeda, seiring dengan laju pertumbuhan dan perkembangan anak secara individual. Masa peka adalah masa terjadinya fungsi pematangan fisik dan psikis yang siap merespon stimulasi yang diberikan oleh lingkungan. Masa ini juga merupakan masa peletak dasar untuk mengembangkan kemampuan kognitif, motorik, bahasa, sosio – emosional, agama dan moral. Perkembangan anak terdiri atas motorik kasar, motorik halus, sosialisasi, kognitif dan bahasa. Perkembangan bahasa atau komunikasi pada anak merupakan salah satu aspek dari tahapan perkembangan anak yang harus diperhatikan karena dalam kehidupan anak akan terus melakukan sosialisasi dengan lingkungan dengan kemampuan bahasanya. (Putra et al., 2018).

Dikarenakan Salah satu aspek terpenting dalam kehidupan adalah perkembangan bahasa dimana bahasa merupakan suatu simbol yang digunakan untuk berkomunikasi dengan orang lain. Secara alami anak dapat mempelajari dan memperoleh bahasa dari lingkungannya. Bahasa juga mampu mengontrol perilaku dan tingkah laku anak. Mengingat pentingnya bahasa bagi kehidupan, maka salah satu tujuan di selenggarakan pendidikan anak usia dini adalah untuk mendorong anak mencapai tingkat pencapaian perkembangan bahasa sesuai dengan tahap perkembangannya.

Kemampuan berbahasa anak merupakan suatu hal yang penting karena dengan bahasa tersebut anak dapat berkomunikasi dengan teman atau orang – orang disekitarnya. Bahasa merupakan bentuk utama dalam mengekspresikan

pikiran dan pengetahuan bila anak mengadakan hubungan dengan orang lain . Menurut Depdiknas (2001) fungsi perkembangan bahasa bagi anak usia dini adalah sebagai alat untuk berkomunikasi dengan lingkungan, sebagai alat untuk mengembangkan kemampuan intelektualnya , sebagai alat untuk mengembangkan ekspresi anak, dan juga sebagai alat untuk menyatakan perasaan dan buah pikiran kepada orang lain. (Utami, 2014). Pada Permendikbud 137 tahun 2014 di usia 3-4 tahun untuk perkembangan kognitif dalam hal pemecahan masalah salah satu pencapaian yang harus dituntaskan adalah anak mampu mengenal beberapa huruf atau abjad tertentu dari A-Z yang pernah dilihatnya. Pencapaian pada tahapan ini akan dijadikan dasar untuk pencapaian perkembangan aspek bahasa pada tahapan selanjutnya. Pada pengenalan keaksaraan di usia 4-5 tahun, anak dapat meniru menuliskan dan mengucapkan huruf A-Z. Pencapaian tahapan ini kemudian menjadi dasar untuk mencapai perkembangan bahasa dalam hal keaksaraan yakni di usia 5-6 tahun, seorang anak usia dini harus mampu menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal (Kemdikbud, 2014). Salah satu kompetensi dasar dari aspek perkembangan bahasa adalah keaksaraan awal.

Keaksaraan awal erat kaitannya dengan bahasa. Keaksaraan sendiri menurut kamus besar bahasa Indonesia terdiri dari kata aksara yang artinya huruf . Sedangkan Direktur Pembinaan PAUD berpendapat bahwa, Pra-keaksaraan atau keaksaraan awal adalah istilah yang digunakan untuk menjelaskan kemampuan anak dalam menggunakan aksara atau membaca dan menulis yang dikuasai sebelum anak belajar cara membaca dan menulis. Program

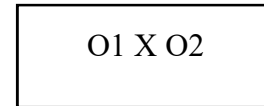
pembelajaran anak usia dini 4 – 5 tahun pada perkembangan Bahasa pada tahap keaksaraan anak di mulai dari mengenal simbol – simbol, mengenal suara - suara hewan atau benda yang ada disekitarnya, membuat coretan yang bermakna dan meniru huruf.(Helmawati, 2015). Pada saat anak memasuki usia 0 – 6 tahun adalah usia yang tepat untuk mengajarkan anak tentang keaksaraan awal, mengingat betapa pentingnya bagi anak untuk mengenal simbol – simbol huruf untuk dasar mereka belajar membaca dan menulis terlebih lagi bagi jenjang taman kanak – kanak pada usia 4 – 5 tahun dengan penguasaan kemampuan keaksaraan awal yang baik , anak akan belajar membaca dan menulis dengan mudah dan optimal.(Helmawati, 2015)

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah adakah pengaruh permainan *playdough* terhadap kemampuan keaksaraan awal pada anak kelompok A2 di TK Muslimat NU 5 Hidayatus Shibyan Sukomulyo Manyar Gresik?

METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk ke dalam jenis penelitian *Pre Experimental Design* dengan desain penelitian “*One Group Pre test – Post test Design*”. Pada desain ini terdapat *pre test* sebelum diberi perlakuan dan *post test* setelah diberi perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan dan sesudah diberi perlakuan. Peneliti menggunakan *pre test – post test* untuk mengetahui kemampuan keaksaraan awal sebelum dan sesudah menggunakan

permainan *playdough*. Desain ini dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar 3.1

Keterangan:

O1 = Nilai *pre test* (sebelum diberi perlakuan)

O2 = nilai *post test* (sesudah diberi perlakuan)
(sugiyono,2016:)

Di dalam eksperimen ini observasi dilakukan sebanyak 2 kali yaitu sebelum perlakuan dan sesudah perlakuan. Observasi yang dilakukan sebelum perlakuan (O1) disebut *pre test*, dan observasi sesudah perlakuan (O2) disebut *post test*. Untuk O1 merupakan tes awal yang diberikan kepada anak, tes ini diberikan kepada anak untuk mengetahui kemampuan keaksaraan awal sebelum ada perlakuan dengan permainan *playdough*. Sedangkan O2 merupakan tes yang diberikan sesudah diberi perlakuan yaitu untuk mengetahui kemampuan keaksaraan awal setelah adanya perlakuan dengan permainan *playdough*.

Tempat penelitian ini berada di TK Muslimat NU 5 Hidayatus Shibyan yang beralamat di Desa Sukomulyo RT 10 RW 03 Kecamatan Manyar Kabupaten Gresik. Waktu pelaksanaan penelitian dilaksanakan pada semester genap Mulai dari bulan Pebruri sampai bulan April tahun pelajaran 2020/2021.

Dalam penelitian ini yang menjadi populasi adalah seluruh murid kelompok A di TK Muslimat NU 5 Hidayatus Shibyan Sukomulyo Manyar Gresik.. Sehingga sampel yang digunakan dalam penelitian adalah bagian dari populasi yaitu peserta didik di kelas A2 dengan jumlah sampel 25 dari 73 peserta didik, Di TK Muslimat NU 5 Hidayatus Shibyan karena kelompok A2 di rasa cukup mewakili dari populasi seluruh murid kelompok A.

Instrument pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu non-test karena pembelajaran di taman kanak – kanak alat evaluasi yang digunakan berupa test. peneliti menggunakan berbagai teknik dan menggunakan metode pengumpulan data yang tepat dengan tujuan perolehan data secara obyektif adapun teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, dan dokumentasi. Setelah data dikumpulkan data itu perlu diolah dan dianalisis. Penelitian yang dilakukan oleh peneliti menggunakan statistic deskriptif dan dilanjutkan dengan analisis statistic inferensial.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan subyek satu kelas dengan jumlah siswa 25 anak pada kelompok TK A2. Adapun sampel telah diuji sebelum diberikan perlakuan (*pre test*) dan sesudah perlakuan (*post test*). Sampel pun telah diberikan perlakuan (*treatment*) sebanyak tiga kali sehingga data yang disajikan oleh peneliti adalah data umum dari TK Muslimat NU 5 Hidayatus Shibyan Sukomulyo Manyar Gresik.

Berdasarkan analisa tersebut dapat diketahui bahwa hasil awal dilakukannya kegiatan observasi terkait kemampuan keaksaraan awal kelompok A2 Memiliki total nilai sebesar 165 dengan subyek 25 anak. Adapun nilai tersebut didapat sebelum anak – anak diberikan perlakuan (*treatment*). Dalam hal ini, nilai rata – rata untuk 4 aspek yang diamati sebesar 6,6 disetiap aspeknya.

Peneliti melakukan kegiatan *treatment* ini selama tiga hari pada tanggal 24 Mei 2021, 25 Mei 2021, 27 Mei 2021. *Treatment* pertama ini dilakukan pada hari Kamis tanggal 24 Mei 2021. Kemudian saat guru memberikan kartu nama - nama kendaraan dan anak – anak di ajak untuk membentuk kendaraan dari *playdough* dan kemudian dicocokkan dengan nama kendaraan yang sesuai dengan kartu lalu anak – anak diajak menirukan lambang huruf nya dengan membentuk *playdough* sesuai dengan nama kendaraannya.

Treatment kedua ini dilaksanakan pada hari Selasa, 25 Mei 2021. *Treatment* kedua ini guru mengajarkan kepada anak untuk membedakan beberapa huruf yang membuat anak – anak sering salah dalam penulisan seperti huruf b dan d, p dan b, u dan n, m dan w. guru menuliskan huruf di papan tulis dan anak – anak menirukan huruf tersebut dengan membentuk huruf dengan *playdough* jadi anak – anak akan paham bentuk huruf yang benar.

Treatment ketiga ini dilaksanakan pada hari Kamis, 27 Mei 2021. *Treatment* ketiga ini guru memberikan gambar orang tua (ayah dan ibu) kemudian guru menanyakan apakah anak – anak

mengetahui nama orang tua lalu anak – anak diajak untuk membuat coretan nama orang tua dengan bantuan dari guru dan guru pun berkeliling untuk melihat apakah anak - anak dapat melakukan sesuai arahan dan membantu anak – anak yang kurang mampu dalam membuat coretan setelah membuat coretan lalu anak – anak membentuk huruf dengan *playdough* sesuai dengan nama orang tuanya masing – masing.

Kegiatan *post test* ini dilakukan pada hari Jumat, tanggal 28 Mei 2021. Dan setelah kegiatan *post test* berakhir. Peneliti akan memperoleh nilai *post test* dan disesuaikan dengan kriteria instrument

Ranks				
		N	Mean Rank	Sum of Ranks
POST TEST - PRE TEST	Negative Ranks	0 ^a	.00	.00
	Positive Ranks	25 ^b	13.00	325.00
	Ties	0 ^c		
	Total	25		

penelitian Hasil pengukuran akhir kemampuan keaksaraan anak kelompok A2 TK Muslimat NU 5 Hidayatus Shibyan , peneliti memperoleh hasil akhir dilaksanakannya kegiatan observasi sebesar 355 dengan nilai rata – rata 14,2 dengan jumlah 25 subyek yang diteliti. Setelah dilaksanakan pre test dan post test berbicara anak kelompok A2 TK Muslimat NU 5 Hidayatus shibyan saat sebelum dan sesudah diberikan perlakuan mengalami perbedaan yang sangat signifikan. jumlah nilai *pre test* sebesar 184. Sedangkan total nilai *post test* sebesar 355 anak.

Adapun hasil pengujian dengan menggunakan statistic Wilcoxon adalah sebagai berikut

Tabel 4.4 Hasil Uji Wilcoxon

- a. POST TEST < PRE TEST
- b. POST TEST > PRE TEST
- c. POST TEST = PRE TEST

Test Statistics ^a	
	POST TEST - PRE TEST
Z	-4.409 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

- a. Wilcoxon Signed Ranks Test
- b. Based on negative ranks.

Sumber : output SPSS 16

Didapatkan nilai sig. 2 tailed sebesar 0.000 nilai tersebut < alpha (0,05), sehingga hasil tersebut diputuskan untuk menolak Ho. Dan dari data diatas maka bisa diartikan bahwa ada perbedaan hasil belajar yang signifikan dari *pre test* dan *post test*. Dapat disimpulkan maka ada pengaruh permainan *playdough* terhadap kemampuan keaksaraan awal pada anak di TK Muslimat NU 5 Hidayatus Shibyan Sukomulyo Manyar Gresik.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa Kemampuan keaksaraan awal anak kelompok A2 TK Muslimat NU 5 Hidayatus Shibyan Sukomulyo Manyar Gresik dapat dikatakan masih rendah . Hasil yang didapat

oleh peneliti awal di kegiatan observasi yang disebut sebagai kegiatan *pre test*.

Kemampuan keaksaraan awal anak kelompok A2 TK Muslimat NU 5 Hidayatus Shibyan Sukomulyo Manyar Gresik setelah mengalami perlakuan atau diberi *treatment* berupa permainan *playdough* mengalami perubahan yang signifikan. Hal ini terlihat dari peningkatan rekapitulasi sebesar 6,44 dari hasil *pre test* sebesar 7,36 dan post test sebesar 13,8.

Penggunaan permainan *Playdough* dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan keaksaraan awal anak kelompok A2 TK Muslimat NU 5 Hidayatus Shibyan Sukomulyo Manyar Gresik yang dibuktikan melalui uji hipotesis uji Wilcoxon dengan diperoleh nilai sig = 0,000 <alpha (0,05), sehingga hasil tersebut diputuskan untuk menolak Ho. Dan dari data yang diperoleh diatas dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh permainan *playdough* terhadap kemampuan keaksaraan awal anak kelompok A2 TK Muslimat NU 5 Hidayatus Shibyan Sukomulyo Manyar Gresik.

DAFTAR PUSTAKA

Anak, P., & Dini, U. (2017). *Kata Kunci*: 2(1), 27–36.
Ardini, P., & Lestarinigrum, A. (2018). *Ardini* (pp. 1-undefined).
Cindrya, E. (2016). *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*. 2(1).
Darmawan, D. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif*. PT. Remaja Rosda Karya.
Dhieni, N. (2012). *Metode Pengembangan Bahasa*. Universitas Terbuka.

Dini, A. U. (n.d.). *BERMAIN DAN PERMAINAN BAGI*. VII(1), 51–60.

Dr. Hj. Khadijah, M. A. dan, & Armanila, S.Pd.I., M. P. (2017). *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. In *Itqan* (Vol. 7, Issue 1).

Helmawati. (2015). *Mengenal dan Memahami PAUD* (1st ed.). PT. Remaja Rosda Karya.

Hidayati, K., & UNY, J. P. (2011). *Validasi Instrumen Non Tes dalam Penelitian Pendidikan Matematika*. Skripsi, FMIPA UNY: Jakarta. <http://duniabaca.com> (28 Februari 2019).

Hildayani, R. (2011). *Psikologi Perkembangan Anak*. Universitas Terbuka.

Istati, R. (2017). *Pengembangan Keaksaraan Awal Pada Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Buku Cerita Budaya Lokal*.

Kurniawan, H. (2020). *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini* (A. Asmara (ed.); 1st ed.). PT. Remaja Rosda Karya.

Listriani, A., Hapidin, H., & Sumadi, T. (2020). Kemampuan Keaksaraan Anak Usia 5-6 Tahun dalam Penerapan Metode Spalding di TK Quantum Indonesia. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 591. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.680>

Mursid. (2015). *Pengembangan Pembelajaran PAUD*. PT. Remaja Rosda Karya.

Nafiqoh, H., Aprianti, E., Aprianti, E., Rohaeti, E. E., & Rohaeti, E. E. (2019). Peningkatan Keaksaraan Awal dan Pengenalan Kemampuan Berhitung Dasar Anak Usia Dini dengan Menggunakan Model Maya Hasyim. *Golden Age: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 9–15. <https://doi.org/10.29313/ga.v3i1.4813>

Putra, A. Y., Yudiemawati, A., & Maemunah, N. (2018). Pengaruh Pemberian

Vol 4 No 2 (2022)

P ISSN 2615-160X

10.30587/jieec.v%vi%i.3970

Stimulasi Oleh Orang Tua Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia Toddler di PAUD Asparaga Malang. *Journal Nursing News*, 3(1), 563–571.

Rohmah, N. (2016). Bermain Dan Pemanfaatannya Dalam Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Tarbawi*, 13(2), 27–35.

Samsiah, samsiah. (2018). Permainan “catch me”menstimulasi perkembangan anak. *Ijeces*, 1(2), 1–8. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ecej/article/view/32411>

Sari, A. M. F. (2018). Meningkatkan Kemampuan Keaksaraan Anak Melalui Berbagai Metode Dengan Kegiatan Yang Bervariasi Pada Kelompok B Ra Al-Fityah Pekanbaru. *KINDERGARTEN: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 1(1), 1. <https://doi.org/10.24014/kjiece.v1i1.5490>

Sari, I., & Rakimahwati, R. (2019). Peningkatan kemampuan motorik halus melalui bermain playdough di taman kanak-kanak qur’aniah air runding pasaman barat. *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, 4(1), 37. <https://doi.org/10.29210/3003279000>

Sarwono, J. (2006). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif* (1st ed.). Graha Ilmu.

Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.

Sumardi, S., Rahman, T., & Gustini, I. S. (2017). Peningkatan Kemampuan Anak Usia Dini Mengenal Lambang Bilangan Melalui Media Playdough. *Jurnal Paud Agapedia*, 1(2), 190–202. <https://doi.org/10.17509/jpa.v1i2.9359>

Susilowati, E. (2017). *Peningkatan kemampuan kognitif melalau bermain*. 8.

Utami, S. W. (2014). *Pengaruh Metode Bercerita dengan Gambar terhadap*

Perkembangan Bahasa Anak Usia 3-5 Tahun di PAUD Sariharjo Ngaglik Sleman.