

**PENGARUH *GAME EDUCATIVE GCOMPRIS* TERHADAP KEMAMPUAN
MEMBACA ANAK DI PAUD TERPADU MUTIARA BUNDA
KABUPATEN LIMA PULUH KOTA**

SKRIPSI

**untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan**



OLEH :

**RAHMITA YULIA PUTRI
NIM.1105761/2011**

**PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2016**

HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING
SKRIPSI

Judul : **Pengaruh *Game Educative GCompris* terhadap Kemampuan Membaca Anak di Paud Terpadu Mutiara Bunda Kabupaten Lima Puluh Kota**

Nama : Rahmita Yulia Putri

BP/ NIM : 2011/1105761

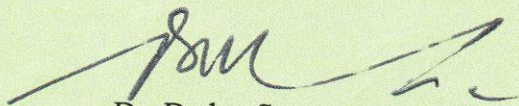
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 2 Februari 2016

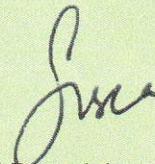
Disetujui oleh:

Pembimbing I



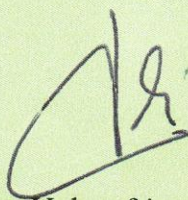
Dr. Dadan Suryana
NIP.19750503 2009121 001

Pembimbing II



Rismareni Pransiska, SS. M. Pd
NIP.19820128 200812 2 003

Ketua Jurusan
PG-PAUD



Dra. Yulsyofriend, M. Pd
NIP.19620730 198803 2 002

PENGESAHAN TIM PENGUJI

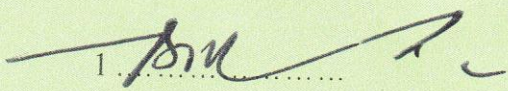
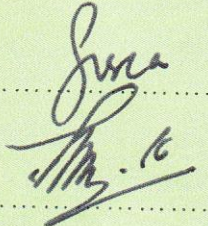
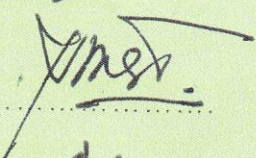
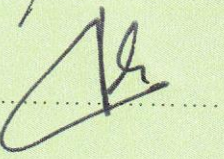
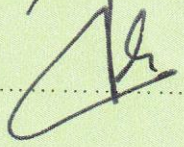
Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji
Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

Pengaruh *Game Educative GCompris* terhadap Kemampuan Membaca Anak di Paud Terpadu Mutiara Bunda Kabupaten Lima Puluh Kota

Nama : Rahmita Yulia Putri
NIM : 2011/ 1105761
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 2 Februari 2016

Tim Penguji,

Nama	Tanda Tangan
1. Ketua : Dr. Dadan Suryana	1. 
2. Sekretaris : Rismareni Pransiska, SS. M. Pd	2. 
3. Anggota : Dra. Hj. Izzati, M. Pd	3. 
4. Anggota : Syahrul Ismet, S. Ag. M. Pd	4. 
5. Anggota : Dra. Hj. Yulsyofriend, M. Pd	5. 

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar hasil karya saya sendiri. Sepanjang sepengetahuan saya tidak ada karya atau pendapat yang ditulis atau ditertibkan oleh orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim

Padang, Januari 2016

Yang menyatakan,



Rahmita Yulia Putri

1105761/2011

HALAMAN PERSEMBAHAN

Bacalah dengan menyebut nama Tuhanmu

Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah Bacalah, dan Tuhanmulah yang maha mulia

Yang mengajar manusia dengan pena,

Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya (QS: Al-'Alaq 1-5)

Maka nikmat Tuhanmu yang manakah yang kamu dustakan ? (QS: Ar-Rahman 13)

Niscaya Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman diantaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat

(QS : Al-Mujadilah 11)

Ya Allah,

Waktu yang sudah kujalani dengan jalan hidup yang sudah menjadi takdirku, sedih, bahagia, dan bertemu orang-orang yang memberiku sejuta pengalaman bagiku, yang telah memberi warna-

warni kehidupanku. Kubersujud dihadapan Mu,

Engaku berikan aku kesempatan untuk bisa sampai

Di penghujung awal perjuanganku

Segala Puji bagi Mu ya Allah,

Alhamdulillah..Alhamdulillah..Alhamdulillahirobbil'alamin..

Sujud syukurku kusembahkan kepadamu Tuhan yang Maha Agung nan Maha Tinggi nan Maha Adil nan Maha Penyayang, atas takdirmu telah kau jadikan aku manusia yang senantiasa berpikir, berilmu, beriman dan bersabar dalam menjalani kehidupan ini. Semoga keberhasilan ini menjadi satu langkah awal bagiku untuk meraih cita-cita besarku.

Lantunan Al-fatihah beriring Shalawat dalam silahku merintih, menadahkan doa dalam syukur yang tiada terkira, terima kasihku untukmu. Kupersembahkan sebuah karya kecil ini untuk Papa dan Mamaku tercinta yang sekarang sudah bahagia di SURGA-Nya, aku tau kalian pasti bahagia melihatku diatas sana, sabarlah sebentar lagi kita bertemu, akan ku ceritakan perjuanganku ini kepada kalian. Untuk ayah dan ibuku, terimakasih telah menjadi pengganti orang tuaku, yang tidak ada bedanya sama sekali, yang tiada hentinya selama ini memberiku semangat, doa, dorongan, nasehat dan kasih sayang serta pengorbanan yang tak tergantikan hingga aku selalu kuat menjalani setiap rintangan yang ada didepanku,, Ayah,, Ibu...terimalah bukti kecil ini sebagai kado keseriusanku untuk membalas semua pengorbananmu.. dalam hidupmu demi hidupku kalian ikhlas mengorbankan segala perasaan tanpa kenal lelah, dalam lapar berjuang separuh nyawa hingga segalanya.

Dalam silah di lima waktu mulai fajar terbit hingga terbenam.. seraya tangaku menadah".. ya Allah ya Rahman ya Rahim... Terimakasih telah kau tempatkan aku diantara kedua malaikatmu yang setiap waktu ikhlas menjagaku,, mendidikku,, membimbingku dengan baik,, ya Allah berikanlah balasan setimpal syurga firdaus untuk mereka dan jauhkanlah mereka nanti dari panasnya sengat hawa api nerakamu..

Untukmu Papa (Alm. M. Nasir), Mama (Almfi. Safnita) Ayah (Bachtiar),, Ibu (Nurfayani)...Terimakasih...

we always loving you... (ttd Anak dan Cucumu)

Dalam setiap langkahku aku berusaha mewujudkan harapan-harapan yang kalian impikan didiriku, meski belum semua itu kuraih' insyallah atas dukungan doa dan restu semua mimpi itu kan terjawab di masa penuh kehangatan nanti. Untuk itu kupersembahkan ungkapan terimakasihku kepada:

Adang(Wasdi), Angah(Iswendi) ibuk(Risnawati) terimakasih telah menyayangiku, dan memberiku dorongan baik moril maupun materil,, hanya doa yang bisa aku panjatkan semoga kalian ditempatkan di Surga-Nya kelak. Etekk(Rifa Yanas), Lihat adekmu ini bisa wisuda juga kan, S.Pd loo..hhehe terimakasih telah mau menjadi tempat yang selalu aku susahkan (menjadi ojek antar jemput sana sini, selalu menjadi tempat makan gratisku dan yang kantongnya selalu aku kuras kalau aku udah menjadi gelandangan di akhir bulan)hhehe, semoga etek selalu seperti ini dan satu lagi, satu lagi semoga dapet jodoh, ingat umur, hhahaha. Dan Adikku (Rima, ihsan, farel) bagiku kalian semangat hidupku dan kalian adalah obat pelipur lara hatiku yang selalu menghiburku dalam keadaan terjatuh,,, yang selalu aku ingat dan aku perjuangkan agar kalian bisa bahagia dan sukses, terimakasih telah menjadi adik yang baik,, doakan Uni kalian ini berhasil, "kito bangkik batang taramdam"..

...

*"Hidupku terlalu berat untuk mengandalkn diri sendiri tanpa melibatkan bantuan Tuhan dan orang lain.
"Tak ada tempat terbaik untuk berkefuh kesah selain bersama sahabat-sahabat terbaik".*

"Tanpamu teman aku tak pernah berarti,,tanpamu teman aku bukan siapa-siapa yang takkan jadi apa-apa", buat (culan dan ike),,suka cita empat tahun kita laui bersama,, "jadi juo wak pakai toganya kawan" kalian akan selalu menjadi sahabat den. Buat Metri(isob beiby) cepat nyusul pakai toga ya sob, selalu semangat, biar nantinya kita bisa manjadi wanita sukses yang bisa membeli bedak, lipstik 500K, Hhahah. Buat ezi(Ejong) "alah tu kepoan instagran Bapak juo, bueklah skripsi tu lai, hahah. Buat Fia(vifia) "akhirnyo wisuda juo wak nyo yo pi, boking MUA wak tuak Make-up wisuda lai? "makasih alah nio ngawanan ami kama-kama untuk skripsweet ko, dan sampai-sampai kanai tinta dek gara-gara print ami salah masuk tinta, hhahah

Spesial buat adek-adekku Zahratul atikah (Dedek), terimakasih udah mau berbagi kamar untuk kakakmu yang menyusahkan ini, menjadi tempat curhat dan meminta solusi, yang menjadi adek dan sekaligus teman. Untuk Yani(Poe) " makasih alah nio manjadi tampek batanyo katiko akak ma kepoan si" ITU" Dan menjadi mata-mata FBI akak" hhahah. dan buat adek-adekku di bougenville 92b(mike, popy, monik, dan siska) "terimokasih alah basadio manumpangan akak dikosan ko".Dan buat spesial doa untuk kalian semua semoga cepat terkejar target kalian untuk cepat wisuda.. Amiiin ya robbal'amin...

*Kalian semua bukan hanya menjadi teman dan adik yang baik,
kalian adalah saudara bagiku!!*

Spesial buat seseorang !!

Buat seseorang yang pernah singgah di hidupku Firdaus Zulkarnaien(Abee) terimakasih, bagiku kau tetap menjadi penyemangat, kebahagiaan, kasih yang sejati dan cinta yang murni .. Zainuddin,

hhahah. ayoo,, Kita perbaiki diri, kehidupan, dan endingnya kita kembalikan kepada pemilik hati dan hidup. Buat Alm. Gener(My Gener/Abi) terimakasih pelajaran hidupnya, terimakasih atas ketulusannya, engkau gambaran Malaikat yang seutuhnya, tenang dan berbahagialah disana, hingga pada akhirnya waktuku berakhir dan kita bertemu di Surga-Nya. Dan untuk seseorang yang masih menjadi rahasia illahi, percayalah aku merinduimu dan kau selalu kusebut-sebut dalam benih-benih doaku, semoga keyakinan dan takdir ini terwujud, insyallah kita bertemu atas ridho dan izin Allah S.W.T

Untuk ribuan tujuan yang harus dicapai, untuk jutaan impian yang akan dikejar, untuk sebuah pengharapan, agar hidup jauh lebih bermakna, hidup tanpa mimpi ibarat arus sungai. Mengalir tanpa tujuan. Teruslah belajar, berusaha, dan berdoa untuk menggapainya.

Jatuh berdiri lagi. Kalah mencoba lagi. Gagal Bangkit lagi.

Never give up!

Sampai Allah SWT berkata "waktunya pulang"

Hanya sebuah karya kecil dan untaian kata-kata ini yang dapat kupersembahkan kepada kalian semua,, Terimakasih beribu terimakasih kuucapkan..

Atas segala kekhilafan salah dan kekuranganku, kurendahkan hati serta diri menjabat tangan meminta beribu-ribu kata maaf tercurah.

Skripsi ini kupersembahkan. -by" Amii.

ABSTRAK

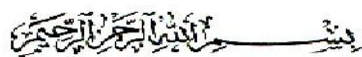
Rahmita Yulia Putri. 2016. Pengaruh *Game Educative Gcompris* terhadap Kemampuan Membaca Anak di PAUD Terpadu Mutiara Bunda Kabupaten Lima Puluh Kota. Skripsi. Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini berawal dari kenyataan di PAUD Terpadu Mutiara Bunda Kabupaten Lima Puluh Kota, bahwa kemampuan membaca anak masih rendah dikarenakan guru masih kurang kreatif dalam memilih permainan. Padahal banyak permainan yang dapat digunakan guru untuk mengembangkan kemampuan membaca anak. Akan tetapi yang terjadi justru membaca menjadi kegiatan yang kurang menarik dan membosankan bagi anak.

Penelitian ini menggunakan pendekatan Kuantitatif yang berbentuk *Quasy Experiment*. Populasi penelitian adalah anak PAUD Terpadu Mutiara Bunda Kabupaten Lima Puluh Kota terbagi dalam 4 kelompok belajar dan teknik pengambilan sampelnya *Cluster Sampling*, yaitu kelompok B1 dan kelompok B3 masing-masingnya berjumlah 9 orang anak. Teknik pengumpulan data digunakan tes perbuatan, dimana berbuat sesuai dengan perintah yang diberikan dan alat pengumpul data digunakan lembaran pernyataan atau instrumen penelian. Kemudian data diolah dengan uji perbedaan (*t*-test).

Berdasarkan analisis data, diperoleh rata-rata hasil tes kelompok eksperimen adalah 89,3 dan SD sebesar 7,06 sedangkan pada kelompok kontrol adalah 76,8 dan SD sebesar 7,95. Pada pengujian hipotesis diperoleh t_{hitung} sebesar 3,226 dan t_{tabel} sebesar 2,119 pada taraf nyata $\alpha = 0,05$ dan $dk = 16$. Maka dapat disimpulkan bahwa *Game Educative GCompris* berpengaruh terhadap kemampuan membaca anak di PAUD Terpadu Mutiara Bunda Kabupaten Lima Puluh Kota.

KATA PENGANTAR



Puji syukur peneliti ucapkan atas rahmat dan karunia Allah SWT yang telah mempermudah dan memberi jalan sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengaruh *Game Educative GCompris* Terhadap Kemampuan Membaca Anak di Paud Terpadu Mutiara Bunda Kabupaten Lima Puluh Kota”**. Shalawat dan salam untuk junjungan alam yang mulia yakni Rasulullah Muhammad SAW, sebagai manusia yang istimewa dan paling berjasa dalam mengantar seluruh umat manusia khususnya umat islam kealam yang beradab dan berilmu pengetahuan untuk bekal kehidupan di dunia dan di akhirat seperti sekarang ini.

Skripsi ini adalah sebagai salah satu syarat meraih gelar S-1 Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Proses penyusunan skripsi ini, peneliti tidak lepas dari bimbingan, arahan dan motivasi sehingga penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Oleh karena itu pada kesempatan ini peneliti ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Dadan Suryana selaku pembimbing 1, yang telah banyak memberikan masukan dan arahan dalam penyusunan skripsi ini.
2. Ibu Rismareni Pransiska. M. Pd selaku pembimbing 2, yang telah banyak memberikan masukan dan saran dalam memperbaiki skripsi ini.
3. Ibu Dra. Hj. Yulsyofriend, M. Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini yang telah memberikan kemudahan kepada peneliti sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.

4. Bapak Syahrul Ismet, S. Ag. M. Pd selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini yang telah memberikan kemudahan kepada peneliti sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak Ibu Dosen Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini yang telah memberikan motivasi serta semangat pada peneliti.
6. Bapak Ibu serta keluarga tercinta yang telah memberi semangat dan do'a serta kasih sayang yang tidak ternilai harganya.
7. Teman-teman Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Reguler Mandiri 2011, atas kebersamaan baik dalam suka maupun duka selain menjalani masa perkuliahan mudah-mudahan skripsi ini berguna bagi semua pihak termasuk penulis sendiri.

Dalam hal ini penulis menyadari bahwa skripsi ini belum pada tahap sempurna. Untuk itu penulis menerima saran, masukan dan kritikan yang positif untuk kesempurnaan skripsi ini.

Padang, Januari 2016

Peneliti

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PERSETUJUAN	
SURAT PERNYATAAN	i
ABSTRAK	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	vi
DAFTAR BAGAN.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR GRAFIK	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	3
C. Pembatasan Masalah	4
D. Perumusan Masalah	4
E. Tujuan Penelitian	4
F. Manfaat Penelitian	4
 BAB II. KAJIAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori.....	6
1. Konsep Anak Usia Dini	6
a. Pengertian Anak usia Dini	6
b. Karakteristik Anak Usia Dini.....	7
2. Konsep Pendidikan Anak Usia Dini	8
a. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini.....	8
b. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini	9
c. Karakteristik Pendidikan Anak Usia Dini.....	10
d. Manfaat Pendidikan Anak Usia Dini	11
3. Konsep Bahasa Anak Usia Dini	12
a. Pengertian Bahasa	12
b. Tujuan Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini	13
c. Manfaat Bahasa bagi Anak Usia Dini.....	14
d. Pembelajaran Bahasa Anak Usia Dini	15
e. Tahap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini	16
f. Faktor-faktor yang mempengaruhi Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini.....	18
4. Konsep Kemampuan Membaca pada Anak Usia Dini	18
a. Pengertian Membaca pada anak usia dini	18
b. Tujuan Membaca Pada Anak Usia Dini	19
c. Karakteristik Membaca Pada Anak Usia Dini.....	20

d. Manfaat Membaca Pada Anak Usia Dini	21
e. Tahap Perkembangan Membaca Pada Anak Usia Dini.....	22
5. Konsep Bermain	23
a. Pengertian Bermain	23
b. Tujuan Bermain Anak Usia Dini	24
c. Karakteristik Bermain Anak Usia Dini	25
d. Manfaat Bermain Bagi Anak Usia Dini	26
6. Alat Permainan	27
a. Pengertian Alat Permainan	27
b. Tujuan Alat Permainan.....	28
c. Karakteristik Alat Permainan	29
d. Manfaat Alat Permainan.....	31
e. Fungsi Alat Permainan	31
7. Konsep <i>Game Educative</i>	32
a. Pengertian <i>Game Educative</i>	32
b. Fungsi <i>Game Educative</i>	33
c. Manfaat <i>Game Educative</i>	34
d. Tujuan <i>Game Educative</i>	35
e. Langkah-Langkah Membaca dengan <i>Game Educative</i> <i>Gcompris</i>	35
f. Kelebihan <i>Game Educative Gcompris</i>	42
B. Penelitian yang Relevan	43
C. Kerangka Konseptual	43
D. Hipotesis Penelitian	45

BAB III. METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	47
B. Populasi dan Sampel	48
C. Variabel dan Data.....	49
D. Definisi Operasional.....	50
E. Instrumentasi	51
F. Teknik Pengumpulan Data	57
G. Teknik Analisis Data.....	57
H. Rancangan Kegiatan Penelitian.....	61

BAB IV. HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Penelitian	64
B. Analisis Data	75
C. Pembahasan.....	84

BAB V. PENUTUP

A. Simpulan	89
B. Implikasi.....	90
C. Saran.....	90

DAFTAR PUSTAKA	91
-----------------------------	-----------

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Rancangan Penelitian	47
2. Populasi Penelitian	49
3. Nilai Skala <i>Likert</i>	52
4. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian Kemampuan Membaca.....	53
5. Instrumen Penilaian.....	54
6. Langkah Persiapan Perhitungan Uji <i>Bartlett</i>	60
7. Distribusi Frekuensi Nilai Hasil <i>Pretest</i> Kemampuan Membaca Anak Kelas Eksperimen Pada Anak Kelompok B1 di Paud Terpadu Mutiara Bunda Kabupaten Lima Puluh Kota	65
8. Distribusi Frekuensi Nilai Hasil <i>Pretest</i> Kemampuan Membaca Anak Kelas Kontrol Pada Anak Kelompok B3 di Paud Terpadu Mutiara Bunda Kabupaten Lima Puluh Kota	67
9. Rekapitulasi Hasil <i>Pretest</i> Kemampuan Membaca Anak di Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	68
10. Distribusi Frekuensi Nilai Hasil <i>Posttest</i> Kemampuan Membaca Anak dengan Menggunakan <i>Game Educative GCompris</i> Kelas Eksperimen Pada Anak Kelompok B1 di Paud Terpadu Mutiara Bunda Kabupaten Lima Puluh Kota	70
11. Distribusi Frekuensi Nilai Hasil <i>Posttest</i> Kemampuan Membaca Anak dengan Menggunakan <i>Power point interaktif</i> Kelas Kontrol Pada Anak Kelompok B3 di Paud Terpadu Mutiara Bunda Kabupaten Lima Puluh Kota.....	72
12. Rekapitulasi Hasil <i>Posttest</i> Kemampuan membaca Anak di Kelas Eksperimen dengan Menggunakan <i>game educative GCompris</i> dengan Kelas Kontrol dengan Menggunakan <i>power point interaktif</i>	73
13. Hasil Perhitungan Pengujian <i>Liliefors</i> Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol	75
14. Hasil Perhitungan Uji Homogenitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	76
15. Hasil Perhitungan Nilai Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	77
16. Hasil Perhitungan Pengujian Dengan t-test.....	78
17. Hasil Perhitungan Pengujian <i>Liliefors</i> Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol	79
18. Hasil Uji Homogenitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	80
19. Hasil Perhitungan Nilai Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	81
20. Hasil Perhitungan Pengujian Dengan t-test.....	82
21. Perbandingan Hasil Perhitungan Nilai <i>Pretest</i> Dan Nilai <i>Posttest</i>	82

DAFTAR BAGAN

Bagan	Halaman
1. Kerangka Konseptual	45

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Beranda (<i>Home</i>) <i>Game</i>	36
2. Menu <i>Game</i> Membaca	37
3. Menu Latihan membaca	37
4. Permainan Membaca	38
5. Menu Melengkapi kata.....	38
6. Permainan Melengkapi kata	39
7. Permainan Menyusun huruf sampai membentuk kata	39
8. Permainan sudah selesai maka klik tombol berhenti	40
9. Beranda Keluar Permainan.....	40

DAFTAR GRAFIK

Grafik	Halaman
1. Data Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	66
2. Data Nilai <i>Pretest</i> Kelas Kontrol.....	68
3. Data Nilai Kelas Eksperimen	71
4. Data Nilai Kelas Kontrol	73
5. Data Perbandingan Hasil Kemampuan Membaca Anak Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	74
6. Data Perbandingan Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kemampuan Berhitung Anak Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	83

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian Kelas Eksperimen.....	94
2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian Kelas Kontrol	104
3. Rancangan Kegiatan Penelitian	116
4. Rubrik Item Pernyataan Kemampuan Membaca Tabel Analisis Item Untuk Perhitungan Validitas Item.....	120
5. Tabel Persiapan untuk Menghitung Validitas Item	123
6. Hasil Analisis Item Instrumen Kemampuan Membaca Anak	128
7. Tabel Perhitungan Mencari Reliabelitas Tes Dengan Rumus Alpha	129
8. Dokumentasi Validitas Data di Budi Bhakti Kabupaten Lima Puluh Kota	131
9. <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	135
10. <i>Pretest</i> Kelas Kontrol	136
11. Daftar Nilai Tahap <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	137
12. Tabel Nilai <i>Pretest</i> Kemampuan Membaca Anak Kelompok Eksperimen Dan Kelompok Kontrol Berdasarkan Urutan dari Yang Terkecil Sampai yang Terbesar.....	138
13. Perhitungan Mean Dan Varians Skor Kemampuan Membaca Anak Kelompok Eksperimen (B1) Paud Terpadu Mutiara Bunda Kabupaten Lima Puluh Kota untuk nilai <i>pretest</i>	139
14. Persiapan Uji Normalitas (Liliefors) Dari Nilai <i>Pretest</i> Anak Yang Menggunakan <i>Game Educative Gcompris</i> Pada Kelompok Eksperimen (B1) di Paud Terpadu Mutiara Bunda Kabupaten Lima Puluh Kota	140
15. Perhitungan Mean Dan Varians Skor Kemampuan Membaca Anak Kelompok Eksperimen (B1) di Paud Terpadu Mutiara Bunda Kabupaten Lima Puluh Kota untuk nilai <i>pretest</i>	141
16. Persiapan Uji Normalitas (Liliefors) Dari Nilai <i>Pretest</i> Anak Yang Menggunakan <i>Game Educative Gcompris</i> Pada Kelompok Eksperimen (B1) di Paud Terpadu Mutiara Bunda Kabupaten Lima Puluh Kota	142
17. Uji Homogenitas Nilai <i>Pretest</i>	143
18. Uji Hipotesis Nilai <i>Pretest</i>	145
19. Daftar Nilai <i>Posttest</i> Kelompok Eksperimen	145
20. Daftar Nilai <i>Posttest</i> Kelompok Kontrol	147
21. Daftar Nilai Tahap <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	148
22. Tabel Nilai <i>Posttest</i> Kemampuan Membaca Anak Kelompok Eksperimen Dan Kelompok Kontrol Berdasarkan Urutan Dari Yang Terkecil Sampai yang Terbesar.....	149

23. Perhitungan Mean Dan Varians Skor Kemampuan Membaca Anak Kelompok Eksperimen (B1) di Paud Terpadu Mutiara Bunda Kabupaten Lima Puluh Kota untuk nilai Nilai <i>Posttest</i>	150
24. Persiapan Uji Normalitas (Liliefors) Dari Nilai <i>Posttest</i> Anak Yang Menggunakan <i>Game Educative Gcompris</i> Pada Kelompok Eksperimen (B1) di Paud Terpadu Mutiara Bunda Kabupaten Lima Puluh Kota	151
25. Perhitungan Mean Dan Varians Skor Kemampuan Membaca Anak Kelompok Eksperimen (B1) di Paud Terpadu Mutiara Bunda Kabupaten Lima Puluh Kota untuk nilai <i>posttes</i>	152
26. Persiapan Uji Normalitas (Liliefors) Dari Nilai <i>Posttest</i> Anak Yang Menggunakan Power Point Interaktif Pada Kelompok Kontrol (B3) di di Paud Terpadu Mutiara Bunda Kabupaten Lima Puluh Kota.....	153
27. Uji Homogenitas Nilai <i>Posttest</i>	154
28. Uji Hipotesis.....	156
29. Tabel Harga Kritik Dari R Product Moment	157
30. Tabel nilai z	158
31. Tabel Nilai Kritis Untuk Uji Liliefors	159
32. Tabel Nilai-Nilai Chi Kuadrat	160
33. Tabel Nilai t (untuk uji dua ekor).....	161
34. Dokumentasi Penelitian di Kelas Eksperimen di Paud Terpadu Mutiara Bunda Kabupaten Lima Puluh Kota (Kelas B1)	162
35. Dokumentasi Penelitian di Kelas Kontrol di Paud Terpadu Mutiara Bunda Kabupaten Lima Puluh Kota (Kelas B3)	166

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak merupakan makhluk ciptaan tuhan yang diciptakan dengan berbagai macam potensi, pada masa usia dini anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat sehingga dia dapat mengembangkan segala potensi yang dimilikinya. Masa usia dini ini disebut juga dengan *Golden Age* bagi perkembangan kecerdasan anak, karena pada masa usia inilah kecerdasan anak dapat berkembang mencapai 80%.

Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 butir 14 menyatakan bahwa “Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Pembinaan yang dilakukan pada anak usia dini dapat berbentuk pembinaan secara formal, nonformal dan secara informal.

Usia dini adalah usia 0-6 tahun, dimana usia tersebut tepat untuk memberikan stimulasi agar anak dapat berkembang secara optimal. Pembelajaran anak usia dini dilaksanakan melalui bermain. Anak usia dini sangat senang bermain sehingga bermain merupakan suatu kebutuhan bagi anak, dengan bermain anak dapat mengembangkan semua potensi yang ada pada dirinya dengan sendirinya. Salah satu kemampuan dasar anak yang dapat berkembang melalui bermain yaitu kemampuan bahasa.

Bahasa merupakan alat komunikasi utama bagi seorang anak untuk mengungkapkan berbagai keinginan maupun kebutuhannya. Anak yang memiliki kemampuan bahasa yang baik umumnya memiliki kemampuan dalam mengungkapkan pemikiran, perasaan serta tindakan interaktif dengan lingkungannya.

Perkembangan kemampuan berbahasa anak usia dini ditandai oleh berbagai kemampuan salah satunya kemampuan membaca. Membaca merupakan kegiatan yang melibatkan pendengaran dan pengamatan. Kemampuan membaca dimulai ketika anak senang mengeksplorasi buku dengan cara memegang dan membolak-balikkan buku. Oleh karena itu, kemampuan membaca perlu dikembangkan dengan cara memberikan stimulus seperti memberikan permainan dengan gambar-gambar yang menarik dan dilengkapi dengan tulisannya. Sehingga dapat mendukung perkembangan membaca anak.

Berdasarkan hasil observasi peneliti menemukan fenomena bahwa dalam mengembangkan kemampuan membaca pada anak seperti mengenalkan huruf dan membaca gambar yang memiliki kata guru masih menggunakan majalah, buku, kelender huruf dan permainan yang diajarkan oleh guru masih terlihat kurang menarik untuk mengembangkan kemampuan membaca pada anak. Metode yang digunakan guru dalam mengembangkan kemampuan membaca pada anak biasanya menggunakan metode bercerita, metode bercakap-cakap, metode tanya jawab, dan metode pemberian tugas. Selain itu, guru masih menggunakan metode pembelajaran konvensional, yaitu metode pembelajaran lebih banyak menggunakan ceramah.

Akibatnya berdampak terhadap kemampuan membaca anak, Pembelajaran terasa membosankan bagi anak, konsentrasi anak terhadap pembelajaran yang diberikan guru sangat pendek sehingga anak bermain sebagai pengalihan perhatiannya. Maka dari itu dipandang perlu adanya perubahan yang harus dilakukan guru untuk membantu anak dalam memahami konsep membaca yaitu dengan menggunakan *game educative GCompris*.

Game educative GCompris dapat mengkombinasikan beberapa aktivitas membaca seperti latihan membaca, memilih nama benda sesuai dengan gambarnya dan permainan melengkapi kata. Media berupa warna, foto, huruf, teks, audio (efek suara, musik, rekaman suara, dll), dan animasi. Oleh karena itu peneliti beranggapan *game educative GCompris* merupakan salah satu permainan yang sangat cocok untuk kemampuan membaca pada anak.

Berdasarkan fenomena tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai **“Pengaruh *Game Educative GCompris* terhadap Kemampuan Membaca Anak di PAUD Terpadu Mutiara Bunda Kabupaten Lima Puluh Kota.**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka peneliti mengidentifikasi permasalahan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Anak belum mengenal huruf.
2. Rendahnya kemampuan anak terhadap kemampuan membaca.
3. Kegiatan pembelajaran kurang menarik untuk mengembangkan kemampuan membaca pada anak.

4. Metode pembelajaran dalam mengembangkan kemampuan membaca pada anak biasanya metode ceramah, metode bercakap-cakap, metode tanya jawab, dan metode pemberian tugas.
5. Anak merasa bosan dalam proses pembelajaran.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka peneliti memberikan batasan masalah yang akan dibahas yaitu rendahnya kemampuan anak terhadap pembelajaran membaca yang dilakukan oleh guru kurang menarik untuk mengembangkan kemampuan membaca pada anak.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah Bagaimanakah pengaruh *game educative GCompris* terhadap Kemampuan Membaca Anak di PAUD Terpadu Mutiara Bunda Kabupaten Lima Puluh Kota?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Pengaruh *Game Educative GCompris* Terhadap Kemampuan Membaca Anak di PAUD Terpadu Mutiara Bunda Kabupaten Lima Puluh Kota

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pihak yang terikat seperti:

1. Bagi Peneliti

Supaya dapat menambah wawasan dan ilmu sehingga dapat meningkatkan kemampuan membaca anak melalui permainan *game educative GCompris*

2. Bagi Anak didik

Menambah pengalaman belajar anak dalam mengembangkan kemampuan membaca anak melalui *game educative GCompris*.

3. Bagi Guru

Agar dalam memberikan permainan guru dapat menggunakan *game educative Gcompris* untuk mengembangkan kemampuan membaca pada anak.

4. Bagi sekolah

Memberikan inovasi baru cara pengajaran untuk meningkat kemampuan membaca anak dengan menggunakan *game educative Gcompris*.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Konsep Anak Usia Dini

a. Pengertian Anak usia Dini

Anak Usia Dini merupakan insan yang unik dan kaya dengan potensi. NAEYC *National Asociation For The Education Of Young Children* (dalam Suryana 2013: 28) mengatakan bahwa anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-8 tahun yang berada pada proses pertumbuhan dan perkembangan.

Mutiah (2010: 6) usia dini merupakan kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik, artinya memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan fisik, kecerdasan, sosio emosional, bahasa dan komunikasi.

Sementara itu menurut Sujiono (2012:6) menyatakan Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak Usia Dini berada dalam rentang usia 0-8 tahun.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-8 tahun dan di Indonesia anak usia dini berada dalam rentang usia 0-6 tahun yang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat dan masa ini juga disebut sebagai masa emas bagi perkembangan anak.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa anak usia dini merupakan masa awal yang peka terhadap lingkungannya dan masa yang menentukan karakter serta kepribadian. Pada masa ini, anak mengalami perkembangan dan pertumbuhan yang pesat.

b. Karakteristik Anak Usia Dini

Anak memiliki karakteristik tertentu yang khas dan tidak sama dengan orang dewasa. Menurut Eliyawati (2005:2) karakteristik anak usia dini adalah : 1) Anak bersifat unik; 2) Anak bersifat egosentris; 3) Anak bersifat aktif dan energik; 4) Anak memiliki rasa ingin tahu yang kuat dan antusias; 5) Anak bersifat eksploratif dan berjiwa petualang; 6) Anak mengekspresikan perilakunya secara relative spontan; 7) Anak senang dan kaya fantasi/ daya khayal; 8) Anak masih mudah frustrasi; 9) Anak masih kurang pertimbangan dalam melakukan sesuatu; 10) Anak memiliki daya perhatian yang pendek; 11) Anak bergairah untuk belajar dan banyak belajar dari pengalaman; 12) Anak semakin menunjukkan minat terhadap teman.

Suryana (2013: 31) menyatakan bahwa secara psikologis anak usia dini memiliki karakteristik yang khas, diantaranya yaitu anak bersifat egosentris, anak yang memiliki rasa ingin tahu, anak bersifat unik, anak kaya imajinasi dan fantasi, anak memiliki daya konsentrasi pendek.

Selanjutnya Menurut Mutiah (2010: 6) karakteristik anak usia dini yaitu anak peka terhadap penerimaan stimulasi dari lingkungan, bersifat egosentris sehingga perlu perhatian dan kesabaran dari orang dewasa, anak lebih senang bermain bersama teman sebayanya, anak merupakan peniru ulung, serta masa usia dini merupakan masa eksplorasi bagi anak.

Dari Pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa karakteristik anak usia dini adalah makhluk sosial yang bersifat unik, memiliki rasa ingin tahu yang besar, aktif dan energik, suka berfantasi dan berimajinasi, bersifat eksploratif dan berjiwa petualang, menunjukkan minat bekerjasama, namun anak memiliki rentang kosentrasi yang pendek, egosentrik mudah frustasi, kurang pertimbangan, masa usia dini merupakan masa yang potensial untuk belajar.

2. Konsep Pendidikan Anak Usia Dini

a. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini

Mengingat pentingnya anak usia dini dalam pendidikan, dan dalam perkembangan manusia secara keseluruhan, maka pendidikan anak usia dini perlu diberikan melalui berbagai rangsangan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar lebih siap memasuki pendidikan lebih lanjut.

Menurut Wuryandi (dalam Wibowo 2012:45) pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah

“Jenjang pendidikan sebelum pendidikan dasar, yang merupakan suatu upaya binaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun, yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani, agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut, yang diselenggarakan pada jalur formal, nonformal, dan informal

Mulyasa (2012: 43) menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), adalah peletak dasar pertama dan utama dalam mengembangkan pribadi anak, baik berkaitan dengan karakter, kemampuan fisik, kognitif, bahasa, seni, sosial, emosional, spiritual, disiplin diri, konsep diri, maupun kemandirian.

Sementara itu menurut Suyadi (2010:12) pendidikan anak usia dini adalah

“Serangkaian upaya sistematis dan terprogram dalam melakukan pembinaan yang ditunjukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani serta rohani agar anak memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan lebih lanjut”.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan anak usia dini adalah upaya pembinaan yang diberikan pada anak usia dini agar dapat mengembangkan potensi-potensi yang dimiliki sejak usia dini dan mengembangkan pribadi serta kecerdasannya.

b. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini

Menurut Hasan (2009:16) tujuan diselenggarakan pendidikan anak usia dini, yaitu: Membentuk anak Indonesia yang berkualitas, yaitu anak yang tumbuh dan berkembang sesuai dengan tingkat perkembangannya, sehingga memiliki kesiapan yang optimal di dalam memasuki pendidikan dasar serta mengarungi kehidupan di masa dewasa, dan membantu menyiapkan anak mencapai kesiapan belajar (akademik) di sekolah.

Adapun tujuan dari pendidikan anak usia menurut Sujiono (2011: 43) adalah

“1) Untuk membentuk anak indonesia yang berkualitas, 2) Untuk membantu menyiapkan anak mencapai kesiapan belajar, 3) Intervensi dini dengan memberikan rangsangan, 4) Melakukan deteksi dini terhadap kemungkinan terjadinya gangguan dalam pertumbuhan dan perkembangan potensi yang dimiliki anak.

Selanjutnya menurut Suyanto (2005:5) mengemukakan tujuan PAUD adalah “untuk mengembangkan seluruh potensi anak (*the wholechild*) agar kelak dapat berfungsi sebagai manusia yang utuh sesuai falsafah suatu bangsa”.Anak

dapat dipandang sebagai individu yang baru mengenal dunia. Ia belum mengetahui tatakrama, sopan santun, aturan, norma, etika dan berbagai hal tentang dunia. Ia juga sedang belajar berkomunikasi dengan orang lain dan belajar memahami orang lain. Anak perlu dibimbing agar mampu memahami berbagai hal tentang dunia dan isinya. Ia juga perlu dibimbing agar memahami berbagai fenomena alam dan dapat melakukan keterampilan-keterampilan yang dibutuhkan untuk hidup di masyarakat.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan anak usia dini bertujuan untuk mendeteksi kemungkinan awal apabila terjadi gangguan perkembangan dan memberikan rangsangan supaya seluruh potensi yang dimiliki anak berkembang dengan dapat memasuki masa depan yang berpendidikan.

c. Karakteristik Pendidikan Anak Usia Dini

Eliyawati (2005:12) mengatakan karakteristik dari pendidikan anak usia dini adalah bersifat terintegrasi yang dilaksanakan secara terpadu, maksudnya kegiatan pendidikan pada anak tidak dibagi dalam bentuk mata pelajaran, tetapi materi pelajaran pada anak usia dini disajikan kepada anak dimulai dari yang sederhana sampai yang kompleks.

Sedangkan menurut Suyadi (2013:12-13) karakteristik pendidikan anak usia dini yaitu:

“1) Mengutamakan kebutuhan anak, 2) belajar melalui bermain atau bermain seraya belajar, 3) Lingkungan yang kondusif, 4) Menggunakan pembelajaran terpadu dalam bermain, 5) Mengembangkan berbagai kecakapan hidup (*life skills*), 6) Menggunakan berbagai media atau permainan edukatif dan sumber belajar, 7) Dilaksanakan secara bertahap dan berulang ulang.”

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa karakteristik pendidikan anak usia dini sangat tertuju pada pelaksanaan yang menyeluruh sehingga pembelajaran yang disajikan sesuai dengan perkembangan anak usia dini tersebut.

d. Manfaat Pendidikan Anak Usia Dini

Filosofi pada anak usia dini adalah pendidikan yang berpusat pada anak yang mengutamakan kepentingan bermain. Permainan yang diperuntukkan bagi anak memberikan peluang untuk menggali dan berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Permainan pada anak dapat memberikan rasa nyaman, menantang keingintahuan untuk bertanya, berkreasi, menemukan dan memotivasi mereka untuk menerima segala bentuk resiko dan menambah pemahaman mereka. Selain itu, dapat menambah kesempatan untuk meningkatkan pemahaman dari setiap kejadian orang lain dan lingkungannya.

Manfaat pendidikan anak usia dini menurut Sujiono (2009:46) adalah:

“1) Untuk mengembangkan seluruh kemampuan anak sesuai dengan tahapan perkembangannya, 2) mengenalkan anak dengan dunia sekitar, 3) mengembangkan sosialisasi anak, 4) mengenalkan peraturan dan disiplin pada anak, 5) memberikan kesempatan pada anak untuk menikmati masa bermainnya, 6) memberikan stimulus cultural pada anak”.

Musbikin (2010:47) menyatakan fungsi utama dari pendidikan anak usia dini yaitu:

“Mengembangkan semua aspek perkembangan anak yang meliputi perkembangan kognitif, bahasa, fisik (motorik kasar dan halus), sosial dan emosional. Selain itu pendidikan anak usia dini juga berfungsi membina, menumbuhkan dan mengembangkan seluruh potensi anak usia dini secara optimal sehingga terbentuk perilaku dan kemampuan dasar sesuai dengan tahap perkembangannya agar memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan selanjutnya”.

Mulyasa (2012: 50) manfaat pendidikan anak usia dini (PAUD), dapat dijadikan sebagai cerminan untuk melihat keberhasilan anak dimasa yang akan datang. Anak yang mendapatkan layanan yang baik semenjak dini memiliki harapan yang lebih besar dalam meraih sukses dimasa yang akan datang.

Berdasarkan pendapat ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa manfaat pendidikan anak usia dini yaitu mengembangkan seluruh potensi anak sesuai dengan tahap perkembangannya, mengembangkan sikap sosial anak, mempersiapkan anak memasuki pendidikan dasar serta mengembangkan watak, sikap kepribadian sesuai dengan norma yang berlaku.

3. Konsep Bahasa Anak Usia Dini

a. Pengertian Bahasa

Bahasa merupakan alat komunikasi untuk menjalin hubungan sosialisasi dan belajar banyak hal disekitar anak. Melalui komunikasi anak akan mampu membentuk dan membangun suatu pemahaman pengetahuan baru tentang berbagai hal. Hal ini menunjang kepercayaan diri anak dalam memasuki lingkungan baru.

Menurut Mulyasa (2012:27), menyatakan:

“Bahasa merupakan alat komunikasi. Tercakup semua cara untuk berkomunikasi sehingga pikiran dan perasaan dinyatakan dalam bentuk tulisan, lisan, isyarat atau gerak dengan menggunakan kata-kata, kalimat, bunyi, lambang, dan gambar. Melalui bahasa, manusia dapat mengenal dirinya, penciptanya, sesama manusia, alam sekitar, ilmu pengetahuan, dan nilai-nilai moral atau agama.”

Jinni dalam (Azhim, 2002:3) menegaskan definisi bahasa adalah suara-suara yang digunakan oleh setiap bangsa untuk mengungkapkan maksudnya. Pada awalnya pembicaraan anak-anak hanya berisi kata-kata yang samar-samar dan sulit dimengerti. Namun sesuai dengan tahap perkembangannya anak akan mulai menampilkan perubahan melalui kata-kata dan berbicara.

Sunarto (2006:136-137), bahwa perkembangan bahasa seorang anak dimulai dengan suara atau bunyi tanpa arti dan diikuti dengan bahasa satu suku kata, dua suku kata, menyusun kalimat sederhana, dan seterusnya melakukan sosialisasi dengan menggunakan bahasa yang kompleks sesuai dengan tingkat perilaku sosial.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa bahasa itu merupakan segala bentuk komunikasi secara verbal dan non verbal dimana seseorang atau anak didik dapat mengekspresikan diri dan ide didalam pikirannya. Bahasa anak usia dini merupakan penggunaan kata-kata untuk menyatakan benda-benda, sebagai alat untuk berpikir, mengekspresikan diri dan kemampuan untuk berkomunikasi dengan orang lain baik secara lisan maupun tulisan serta digunakan untuk melakukan sosialisasi di sekitar lingkungan.

b. Tujuan Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini

Azhim (2004:59-60) mengemukakan bahwa tujuan berbahasa adalah: 1) Untuk mengungkapkan peristiwa tertentu dan menjelaskannya kepada orang lain melalui cara pandang anak dan untuk berbicara kepada dirinya sendiri; 2) Tuturan merupakan unsur penting agar anak dapat beradaptasi dengan dirinya dan menyukainya; dan 3) Tuturan merupakan sarana berkomunikasi yang memungkinkan anak memahami lingkungan eksternalnya dan berupaya untuk beradaptasi dengannya serta sebagai sarana untuk bertukar pikiran dan pandangan. Hal ini berarti tujuan perkembangan bahasa adalah mengungkapkan peristiwa, beradaptasi pada lingkungan dan untuk berkomunikasi dengan orang lain.

Depdiknas dalam Susanto (2011:80), mengemukakan bahwa tujuan bahasa di taman kanak-kanak ialah sesuai dengan Garis-garis Besar Program Kegiatan Belajar (GBPKB) taman kanak-kanak, pengembangan kemampuan berbahasa di taman kanak-kanak bertujuan agar anak didik mampu berkomunikasi secara lisan dengan lingkungannya. Lingkungan yang dimaksud adalah lingkungan disekitar anak antara lain lingkungan teman sebaya, teman bermain, orang dewasa, baik yang ada di rumah, di sekolah, maupun dengan tetangga di sekitar tempat tinggalnya.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan perkembangan bahasa adalah untuk mengungkapkan peristiwa dengan cara pandang anak, beradaptasi pada lingkungan, sarana untuk bertukar pikiran dan untuk berkomunikasi dengan orang lain di lingkungan sekitar anak.

c. Manfaat Bahasa Bagi Anak Usia Dini

Depdiknas (2000:12) manfaat bahasa bagi anak pra sekolah adalah 1) Alat kounikasi dengan lingkungan; 2)Alat untuk mengembangkan kemampuan intelektual anak; 3) Alat untuk mengembangkan ekspresi anak; 4) Alat untuk menyatakan perasaan dan buah fikiran kepada orang lain.

Mary Leonhardt dalam Yusyofriend (2010: 48) mengemukakan alasan perlunya menumbuhkan cinta membaca pada anak diantaranya bermanfaat untuk:

- 1) Anak yang senang membaca akan membaca dengan baik, sebagian besar waktunya digunakan untuk membaca.
- 2) Anak-anak yang gemar membaca akan memiliki rasa kebahasaan yang lebih tinggi.
- 3) Membaca akan memberikan wawasan yang lebih luas dalam segala hal, dan membuat belajar menjadi lebih

mudah. 4) Membaca dapat membantu anak-anak memiliki rasa kasih sayang. 5) Anak-anak yang gemar membaca akan mampu mengembangkan pola berpikir kreatif dalam diri mereka. Selanjutnya menurut Zulkifli (2001:34) mengemukakan mamfaat bahasa ada 3 yaitu :1) Alat untuk menyatakan ekspresi; 2) Alat untuk mempengaruhi orang lain; 3) Alat untuk memberi nama.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa mamfaat bahasa bagi anak usia dini adalah sebagai alat komunikasi, alat untuk mengembangkan kemampuan intelektual anak, alat untuk mengembangkan ekspresi anak dan alat untuk menyatakan perasaan kepada orang lain.

d. Pembelajaran Bahasa Untuk Anak Usia Dini

Setiap anak memiliki potensi untuk berbahasa. Peranan lingkungan, terutama lingkungan keluarga memiliki peran strategis dalam hal ini. Perolehan bahasa pertama kali akan terjadi manakala seorang anak mengenal bahasa dilingkungan keluarga. Bahasa yang dikenal dan dikuasi oleh anak yang berasal dari keluarga inilah yang menjadi titik awal dalam perkembangan bahasa anak.

Menurut Suyanto dalam Susanto (2011:74) pembelajaran bahasa untuk anak usia dini diarahkan pada kemampuan berkomunikasi baik lisan maupun tulisan (simbolis). Untuk memahami bahasa simbolis, anak perlu belajar membaca dan menulis. Oleh karena itu, belajar bahasa sering dibedakan menjadi dua, yaitu belajar bahasa untuk berkomunikasi dan belajar literasi, yaitu belajar membaca dan menulis.

Menurut Departemen Pendidikan dan Kebudayaan (1996:3) sesuai dengan Gars-garis Besar Program Kegiatan belajar (GBPKB) TK, pengembangan

kemampuan berbahasa di TK bertujuan agar anak didik mampu berkomunikasi secara lisan dengan lingkungannya. Lingkungan yang dimaksudkan adalah lingkungan di sekitar anak antara lain lingkungan teman sebaya, teman bermain, orang dewasa, baik yang ada di sekolah, di rumah, maupun dengan tetangga di sekitar tempat tinggalnya.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa perkembangan bahasa itu sangat penting bagi anak usia dini terutama untuk berkomunikasi dengan lingkungannya. Pembelajaran bahasa anak tersebut dimulai dari lingkungan keluarga dan semua pengembangan bahasa anak usia dini itu dapat distimulasi dengan berbagai kegiatan yang menarik dan menyenangkan bagi anak agar semua aspek perkembangan bahasa anak dapat berkembang dengan maksimal sehingga perkembangan bahasa anak pun bisa berkembang dengan baik sesuai tingkat perkembangannya.

e. Tahap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini

Menurut Susanto (2011:75-76) tahap-tahap perkembangan bahasa sebagai berikut: 1) Tahap I (*pra linguistik*) yaitu antara 0-1 tahun; 2) Tahap II (*linguistik*) yaitu yang terdiri dari tahap I (*holofrastik*) yang berumur 1 tahun, anak mulai mempunyai perbendaharaan kata, dan tahap II (*fase*) yaitu anak yang berumur 1-2 tahun yang mempunyai kosa kata lebih kurang dari 50-100 kosa kata; 3) Tahap III (pengembangan tata bahasa) yaitu anak yang berumur 3-5 tahun atau pra sekolah, dimana tahap ini anak sudah bisa membuat sebuah kalimat. 4) Tahap IV (tata bahasa) menjelang dewasa yaitu anak yang berumur 6-8 tahun dimana tahap ini anak sudah mampu menggabungkan kalimat sederhana dan kompleks.

Menurut Vygotsky dalam Yamin dan Sanan (2012:110) bahwa ada 3 (tiga) tahap perkembangan bahasa anak yang menentukan tingkat perkembangan berfikir, yaitu tahap eksternal, egosentris, dan internal yaitu sebagai berikut: 1) Pertama, tahap eksternal yaitu tahap berpikir dengan sumber berpikir anak berasal dari luar dirinya, 2) kedua, tahap egosentris yaitu suatu tahap ketika pembicaraan orang dewasa tidak lagi menjadi persyaratan., 3) ketiga, tahap internal yaitu tahap ketika anak dapat menghayati proses berfikir.

Menurut NAEYC dalam Musfiroh (2005:83) perkembangan bahasa anak usia 4 tahun adalah sebagai berikut: a) Memperluas kosakata dari 4000 kata menjadi 6000 kata; b) Memperlihatkan perhatian pada kata-kata abstrak; c) Mulai menggunakan beberapa kata abstrak; d) Mempelajari kata-kata baru dengan cepat jika berkaitan dengan pengalamannya sendiri; e) Dapat menceritakan kembali 4 hingga 5 babak dalam urutan sebuah cerita.

Berdasarkan penjelasan di atas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa tahap perkembangan bahasa anak usia dini secara umum sejalan dengan bertambahnya usia. Pertambahan usia ini juga menentukan kemampuan anak dalam proses berfikir. Peneliti melihat rata-rata usia anak yang menjadi objek penelitian ini berada pada rentang usia 5-6 tahun, dengan demikian semestinya anak-anak tersebut sudah mampu menggabungkan kalimat karena sudah memiliki lebih dari 6000 kosa-kata. Selain itu anak-anak tersebut seharusnya sudah dapat menceritakan pengalamannya sendiri karena sudah memiliki kemampuan terhadap kata-kata yang bersifat abstrak.

f. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini

Menurut Sunarto dan Hartono (2006:139) menjelaskan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan bahasa anak usia dini adalah: 1) Umur anak; 2) Kondisi lingkungan; 3) Kecerdasan anak; 4) Status sosial ekonomi keluarga; 5) Kondisi fisik.

Pendapat lainnya dalam Yamin dan Sanan (2012:109) menyatakan bahwa ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan bahasa pada anak, yaitu: 1) Anak berada di dalam lingkungan yang positif dan bebas dari tekanan; 2) Menunjukkan sikap dan minat yang tulus pada anak; 3) Menyampaikan pesan verbal diikuti dengan pesan non verbal; 4) Dalam bercakap-cakap dengan anak, orang dewasa perlu menunjukkan ekspresi yang sesuai dengan ucapan. Perlu diikuti gerakan, mimik muka, dan intonasi yang sesuai; 5) Melibatkan anak dalam komunikasi.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan bahasa anak usia dini antara lain lingkungan anak, umur, kecerdasan, sikap dan minat, keterlibatan anak dalam berkomunikasi serta kondisi fisik anak yang menunjukkan kepada rasa percaya diri anak dalam berbahasa.

4. Konsep Kemampuan Membaca pada Anak Usia Dini

a. Pengertian Membaca pada Anak Usia Dini

Abdurahhman (2013 :158) “Membaca adalah aktivitas kompleks yang mencakup fisik dan mental. Aktivitas fisik yang berkaitan dengan membaca adalah gerak mata dan ketajaman pikiran. Aktivitas mental mencakup ingatan dan pemahaman.”

Menurut Hartati (dalam Susanto 2011:84) membaca pada hakikatnya adalah kegiatan fisik dan mental untuk menemukan makna dari tulisan, walaupun dalam kegiatan ini terjadi pengenalan huruf-huruf. Membaca dikatakan sebagai kegiatan fisik karena pada saat membaca bagian-bagian tubuh khususnya mata membantu melakukan proses membaca. Membaca dikatakan sebagai kegiatan mental karena pada saat membaca bagian-bagian pikiran khususnya persepsi dan ingatan terlibat didalamnya.

Sementara itu menurut Prasetyono (2008:57) membaca merupakan proses komunikasi. Di dalam kata “membaca” terdapat aktivitas atau proses penangkapan dan pemahaman sejumlah pesan (informasi) dalam bentuk tulisan. Jadi, membaca adalah kegiatan otak untuk mencerna dan memahami serta memaknai simbol-simbol

Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa membaca merupakan suatu proses dan yang melibatkan fisik dan mental seperti menelusuri, memahami hingga mengeksplorasi dengan simbol sehingga simbol dapat diartikan dan dibaca hingga diperoleh suatu kesimpulan mengenai maksud bacaan.

b. Tujuan Membaca pada Bagi Anak

Membaca memiliki tujuan yang sangat beragam, tergantung pada situasi dan kondisi pembaca. Secara umum tujuan membaca menurut Prasetio (2008:60) antara lain:

“1) Membaca sebagai suatu kesenangan tidak melibatkan proses pemikiran yang rumit, aktivitas ini biasanya dilakukan untuk mengisi waktu senggang, aktivitas termasuk kedalam kategori ini

adalah membaca novel, surat kabar, majalah/ komik; 2) Membaca untuk meningkatkan pengetahuan dan wawasan seperti membaca buku pelajaran/ buku ilmiah; 3) Membaca untuk melakukan suatu pekerjaan/ profesi misalnya membaca buku terampilan umum.“

Sedangkan menurut Yulsoyofriend (2013:49) tujuan membaca yaitu: 1) Untuk mendapatkan informasi; 2) Agar citra dirinya meningkat; 3) Melepaskan diri dari kenyataan, misalkan pada saat jenuh, sedih bahkan putus asa; 4) Rekreatif, untuk mendapatkan kesenangan atau hiburan, seperti halnya menonton film atau bertamasya; 5) Tanpa tujuan apa-apa; 6) Mencari nilai-nilai keindahan atau pengalaman estasis dan nilai-nilai kehidupan lainnya.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan membaca yaitu untuk kesenangan, memperbaharui informasi dengan membaca, menambah wawasan pembaca dengan membaca itu mengetahui apa yang tidak kita ketahui sebelumnya.

c. Karakteristik Membaca Anak Usia Dini

Salah satu wahana dan upaya mewujudkan kemampuan seseorang adalah kegiatan membaca. Kegiatan membaca berarti memahami tulisan, rangkaian kata-kata dengan lambang tertulis. Jadi kegiatan membaca menuntut lebih banyak dari pada mengeja huruf dan kata tersebut harus dipahami artinya.

Suryati (dalam Susanto 2011:86) mengemukakan karakteristik membaca terdiri dari : 1) Penguasaan kode-kode; 2) Penguasaan kosakata/pembendaharaan kata; 3) Pemahaman kalimat dan paragraf; 4) Pemahaman teks dan wacana.

Sedangkan Mulyati (2011:4:18) mengemukakan karakteristik membaca adalah 1) Cakupan bacaan yang lebih luas, lebih banyak, dan lebih variatif; 2) Penguasaan kosa-kata/pembendaharaan kata; 3) Tujuan membaca lebih ditujukan

pada pemahaman secara komprehensif, memperkaya informasi dan memenuhi kesenangan dari pada pemahaman yang mendalam; 4) Kecepatan membaca bertaraf sedang; 5) Kegiatan membaca bersifat individual, tindak lanjut dalam kegiatan membaca lebih berpengaruh pada respon ketimbang pengetasan.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik membaca terdiri dari dari penguasaan anak terhadap kode/symbol yang dapat menambah pembendaharaan kata anak, dan membaca merupakan cakupan lebih luas dan lebih banyak sehingga senang dan mendapat informasi.

d. Manfaat Membaca pada Bagi Anak

Sebenarnya kita semua sudah tahu bahwa membaca dapat memperluas wawasan kita, mempertajam cara pikiran kita bahkan sering dengan buku adalah jendela dunia. Dengan membaca buku dapat melihat apa-apa yang tidak diketahui sebelumnya.

Menurut Ismail (2009:2) menjelaskan ada beberapa manfaat psikologis yang dapat diperoleh melalui kegiatan membaca yaitu membuat anak lebih percaya diri dan mandiri dan si anak tidak menggantungkan diri pada orang lain.

Selanjutnya Haryanto (2009:1) menjelaskan setiap anak yang terbiasa membaca sejak dini akan mempelajari cara berbahasa yang benar dengan demikian mereka memiliki peluang untuk bisa menjalani hubungan secara lebih luas dengan keadaan sekelilingnya.

Manfaat membaca dapat dipahami dari pendapat Prasetyono (2008:58) yang mengemukakan bahwa ketika sebuah proses membaca sedang berlangsung, seluruh aspek kejiwaan dapat dikatakan ikut terlibat. Dalam aktivitas membaca,

terjadi proses kemampuan berpikir dan proses mengolah rasa. Seorang anak yang sedang membaca berarti sedang membangun kepribadian dan kemampuannya. Hal ini berarti manfaat membaca berpengaruh pada kejiwaan, pikiran dan rasa serta kepribadian anak.

Penulis dapat menyimpulkan dengan membaca dapat mengembangkan kekuatan berpikir pada otak dan melibatkan aspek kejiwaan anak dan meningkatkan rasa percaya diri anak untuk menjalin hubungan dengan orang lain dan anak tidak menggantungkan diriya kepada orang lain.

e. Tahap Perkembangan Membaca pada Anak Usia Dini

Perkembangan membaca merupakan pola gerakan atau perubahan secara bertahap yang terus berlanjut sepanjang siklus kehidupan manusia.

Jamaris (2003:51) mengemukakan tahap-tahap membaca anak usia dini :

Tahap-tahap perkembangan membaca anak yaitu: 1) Tahap timbulnya kesadaran terhadap tulisan, dimana anak mulai belajar menggunakan buku dan menyadari buku itu penting. 2) Tahap membaca gambar, pada tahap ini anak usia dini telah dapat memandang dirinya sebagai pembaca dan mulai melibatkan diri dalam kegiatan pura-pura membaca buku. 3) Tahap pengenalan bacaan, pada tahap ini anak mulai mengenal bacaan yaitu dua kata dalam kalimat. 4) Tahap membaca lancar, pada tahap ini anak usia TK telah dapat menggunakan tiga sistem bahasa seperti bunyi huruf, arti kata dan aturan kata atau kalimat secara bersamaan

Menurut Yulisyofriend (2013:58) tahap perkembangan membaca anak usia dini yaitu :

”1) Tahap fantasi (*magical stage*), 2) Tahap pembentukan konsep diri (*self concept stage*), 3) Tahap membaca gambar (*bridging reading stage*), 4) Tahap pengenalan bacaan (*take-off reader stage*), 5) Tahap membaca lancar (*independent reader stage*)”.

Selanjutnya Menurut Depdiknas (2007:4-6) tahap perkembangan kemampuan membaca yaitu: a) Tahap fantasi yaitu anak mulai belajar menggunakan buku, dia berfikir bahwa buku itu penting, membolak-balik buku dan kadang-kadang anak membawa buku kesukaannya; b) Tahap pembentukan konsep diri yaitu anak memandang dirinya sebagai pembaca; c) Tahap membaca gambar yaitu anak menjadi sadar pada cetakan yang tampak serta menemukan kata yang sudah dikenal; d) Tahap pengenalan bacaan yaitu anak mulai menggunakan tiga sistem isyarat secara bersama-sama; e) Tahap membaca lancar yaitu anak dapat membaca berbagai jenis buku yang berbeda secara bebas.

Berdasarkan pendapat di atas peneliti dapat menyimpulkan bahwa tahap membaca anak usia dini diawali dengan tahap membaca fantasi, tahap membaca gambar, tahap pengenalan bacaan dan tahap membaca lancar dan timbulnya kesadaran anak terhadap tulisan.

5. Konsep Bermain pada Anak Usia Dini

a. Pengertian Bermain

Bermain adalah suatu hal yang sangat penting untuk anak saat usia dini. Mutiah (2010:91) bermain adalah kegiatan yang sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Bermain harus dilakukan atas inisiatif anak dan atas keputusan anak itu sendiri. Bermain harus dilakukan dengan rasa senang, sehingga semua kegiatan bermain yang menyenangkan akan menghasilkan proses belajar pada anak

Menurut Triharso (2013:1), bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat, yang menghasilkan pengertian dan

memberikan informasi, memberikan kesenangan maupun mengembangkan imajinasi anak.

Menurut Docket dan Fleer dalam Sujiono (2011:134) berpendapat bahwa bermain merupakan kebutuhan bagi anak, karena melalui bermain anak akan memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya. Bermain merupakan suatu aktivitas yang khas dan sangat berbeda dengan aktivitas lain seperti belajar dan bekerja yang selalu dilakukan dalam rangka mencapai suatu hasil akhir.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa bermain adalah kebutuhan dan kegiatan bermain harus dilakukan dengan perasaan senang tanpa adanya paksaan dan alat sehingga menghasilkan proses belajar bagi anak sehingga dapat mengembangkan kemampuan dirinya.

b. Tujuan Bermain Anak Usia Dini

Tujuan bermain menurut Depdiknas (2005:56) antara lain: 1) Dapat mengembangkan daya pikir anak agar mampu menghubungkan pengetahuan yang sudah diketahui dengan pengetahuan yang diperoleh; 2) melatih kemampuan berbahasa anak agar mampu berkomunikasi secara lisan dengan lingkungan; 3) Melatih keterampilan anak supaya anak dapat mengembangkan keterampilan motorik halus; 4) Mengembangkan jasmani anak agar keterampilan motorik kasar anak dalam berolah tubuh yang berguna untuk pertumbuhan dan kesehatan; 5) Mengembangkan daya cipta anak supaya anak kreatif, lancar, fleksibel dan orisinal; 6) Meningkatkan kepekaan emosi anak dengan cara mengenalkan bermacam-macam perasaan dan menumbuhkan percaya diri; 7) Mengembangkan

kemampuan social seperti: membina hubungan dengan anak lain, bertingkah laku sesuai tuntutan masyarakat, menyesuaikan diri dengan teman.

Sedangkan menurut Moeslichatoen (2004: 32) menyatakan bahwa tujuan bermain dapat melatih kemampuan bahasanya dengan caramendengarkan bunyi, mengucapkan suku kata atau kata, memperluas kosakata, berbicara sesuai dengan tata bahasa Indonesia dan sebagainya.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa dengan bermain anak mampu menghubungkan pengetahuan baru dengan pengetahuan yang sudah ada sehingga dapat mengembangkan daya pikir (kognitif), daya cipta anak supaya kreatif, lancar, fleksibel dan orisinil. Dan juga dapat mengembangkan kemampuan anak dalam bersosialisasi dalam membina hubungan dengan anak lain dan masyarakat seta lingkungannya dan dapat melatih kemampuan bahasanya.

c. Karakteristik Bermain Anak Usia Dini

Bermain merupakan kegiatan yang disenangi anak pada berbagai situasi dan tempat, dan anak selalu saja menyempatkan untuk menggunakannya sebagai arena bermain dan permainan. Beberapa karakteristik bermain anak menurut Hurlock (1978:323) yaitu: 1) bermain dipengaruhi oleh tradisi; 2) mengikuti pola perkembangan yang dapat diramalkan; 3) Ragam kegiatan permainan menurun dengan bertambahnya usia; 4) Bermain menjadi semakin sosial dengan meningkatnya usia; 5) Jumlah teman bermain menurun dengan bertambahnya usia; 6) Bermain semakin lebih sesuai dengan jenis kelamin; 7) Permainan masa kanak-kanak berubah dari tidak formal menjadi formal; 8) Bermain secara fisik kurang aktif dengan bertambahnya usia; 9) bermain dapat diramalkan dari penyesuaian anak; 10) Terdapat variasi yang jelas dalam permainan.

Menurut Smith dalam Mutiah (2010:110) ciri dan karakteristik bermain anak yaitu: (1) dilakukan berdasarkan motivasi intrinsik; (2) perasaan dari orang yang terlibat dalam kegiatan bermain diwarnai oleh emosi-emosi yang positif; (3) fleksibilitas; (4) lebih menekankan pada proses dari pada hasil akhir; (5) Bebas memilih; (6) Mempunyai kualitas pura-pura.

Musfiroh (2005:6) mengungkapkan bahwa : 1) Bermain selalu menyenangkan (*pleasurable*) dan menikmati atau menggembirakan (*enjoyable*) bahkan ketika tidak disertai oleh tanda-tanda keriang, bermain tetaplah positif bagi para pemainnya; 2) Bermain tidak bertujuan ekstrinsik, namun motivasi bermain adalah intrinsik; 3) Bermain bersifat spontan dan sukarela, kegiatan bermain dilakukan bukan karena terpaksa; 4) bermain melibatkan peran aktif semua peserta; 5) Bermain bersifat non literal, pura-pura atau tidak senyatanya. bermain tidak memiliki kaidah ekstrinsik. Artinya bermain ditentukan oleh pemainnya; 6) Bermain bersifat aktif; 7) Bermain bersifat fleksibel.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa karakteristik bermain bagi anak usia dini yang paling utama adalah bermain sambil belajar. Kegiatan bermain harus memperhatikan kondisi anak dan harus dilaksanakan secara sukarela tanpa paksaan. Selain itu, kegiatan bermain harus menyenangkan bagi anak sehingga anak dapat belajar dari apa yang dilihatnya.

d. Manfaat Bermain pada Bagi Anak

Telah disadari oleh manusia bahwa bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan dan sangat bermanfaat, kegiatan bermain bagi anak-anak sangat penting untuk penyesuaian diri terhadap lingkungan hidupnya, meskipun pada masa

anak-anak bermain dilakukan karena dorongan naluri tanpa disadari untuk apa mereka melakukannya.

Menurut Triharso (2013:10) bermain memberikan banyak manfaat yang dapat menunjang perkembangan anak. Berikut manfaat-manfaat bermain bagi perkembangan anak: 1. Bermain mempengaruhi perkembangan fisik anak; 2. Bermain dapat digunakan sebagai terapi; 3. Bermain meningkatkan pengetahuan anak; 4. Bermain melatih penglihatan dan pendengaran; 5. Bermain mempengaruhi perkembangan kreativitas anak; 6. Bermain mengembangkan tingkah laku sosial anak; 7. Bermain mempengaruhi nilai sosial anak.

Menurut Mutiah (2010:113) bermain digunakan sebagai sarana membawa anak ke alam masyarakat, mengukur kemampuan dan potensi anak, sarana menunjukkan bakat, fantasi, dan kecenderungannya, memberikan kesempatan pralatihan untuk mengenal aturan-aturan, mematuhi norma-norma dan larangan, berlaku jujur dan setia.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa bermain bermanfaat untuk perkembangan fisik, kognitif, social emosional dan moral, serta bermain juga mempunyai manfaat yang besar bagi perkembangan anak secara keseluruhan.

6. Alat Permainan

a. Pengertian Alat Permainan

Mudjito (2006: 3) alat bermain merupakan kelengkapan yang penting dalam penyelenggaraan pendidikan di Taman Kanak-kanak. Alat bermain yang dimaksud adalah semua benda dan alat, baik yang bergerak maupun yang tidak

bergerak, yang dipergunakan untuk menunjang kelancaran penyelenggaraan kegiatan belajar-mengajar, bermain, dan bekerja di sekolah agar semua kegiatan dapat berlangsung dengan teratur, efektif, dan efisien sehingga tujuan pendidikan dapat tercapai. Alat bermain langsung dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dan dapat dibuat oleh guru, berdasarkan pertimbangan-pertimbangan tertentu sesuai dengan kebutuhan anak menurut tingkat kemampuannya.

Direktorat PAUD dalam Wiyani & Barnawi (2012:149) mendefinisikan alat permainan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai *educative* (pendidikan) dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa sejatinya alat permainan mengandung nilai *educative* yang dapat merangsang aktivitas belajar anak sehingga dapat meningkatkan berbagai kemampuan anak. Alat permainan tersebut baik berupa benda yang bersifat modern atau tradisional dimana beberapa dekade silam alat permainan yang terdapat pada lembaga paud masih bersifat tradisional, merebaknya teknologi modern yang disertai sistem komputerisasi, penggunaan alat permainan pada lembaga PAUD juga memiliki dampak positif, salah satunya *Game Educative Gcompris* yang dapat diterapkan oleh tenaga pendidik. Peneliti melihat kegilaan anak-anak pada teknologi sangat memungkinkan pendidikan untuk memperkenalkan game ini.

b. Tujuan Alat Permainan

Wiyani & Barnawi (2012:151-152) mengatakan alat permainan, pada intinya untuk mencapai tujuan-tujuan sebagai berikut :

1) memperjelas materi yang diberikan, 2) memberikan motivasi dan merangsang anak untuk bereksplorasi dan bereksperimen dalam mengembangkan berbagai aspek perkembangannya, 3) memberikan kesenangan pada anak dalam bermain.

Inserberg dalam Hartati (2005:95) mengatakan bahwa tujuan dari alat permainan adalah 1) untuk perkembangan kognitif, 2) untuk perkembangan sosial, 3) untuk perkembangan bahasa, 4) untuk perkembangan fisik.

Selanjutnya menurut Depdiknas (2006:9) alat peraga/permainan dibuat dengan tujuan menunjang kelancaran penyelenggaraan kegiatan belajar mengajar, bermain di sekolah agar dapat berlangsung dengan efektif dan efisien sehingga tujuan pendidikan di TK dapat dicapai dengan mengacu pada prinsip-prinsip dan penggunaan alat peraga/bermain.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan alat permainan adalah untuk memperjelaskan materi yang diberikan oleh pendidik agar dapat dengan mudah diterima anak sehingga memotivasi dan merangsang anak untuk bereksplorasi dan bereksperimen, dengan demikian alat permainan yang tidak dapat mencapai tujuan diatas perlu disesuaikan dengan kebutuhan anak termasuk para pendidik harus mengetahui trend-trend baru yang sedang ramai dimainkan dalam satu waktu supaya dapat mengembangkan aspek perkembangan dari anak baik aspek kognitif, bahasa, sosial, maupun fisik.

c. Karakteristik Alat Permainan

Karakteristik alat permainan dapat dipahami dari pendapat Gordon dan Browne dalam Moeslichatoen (2004: 57-58) yang menyatakan bahwa hal-hal yang perlu diperhatikan dalam memilih bahan dan peralatan bermain adalah: 1)

Memilih bahan untuk kegiatan bermain yang dapat mengundang perhatian semua anak; 2) memilih bahan yang multi guna yang dapat memenuhi bermacam tujuan pengembangan seluruh aspek perkembangan anak; 3) Memilih bahan yang dapat memperluas kesempatan anak untuk menggunakannya dengan bermacam cara.

Mudjito (2006: 5) menjelaskan bahwa guru perlu memilih dan memiliki alat permainan sesuai dengan umur, minat serta taraf perkembangan fisik maupun psikis anak. Untuk itu perlu diperhatikan karakteristik dari alat permainan seperti hal-hal berikut:

- 1) Multiguna, artinya alat tersebut dapat digunakan serta mencakupi lebih dari satu bidang pengembangan dan kemampuan;
- 2) Dapat menumbuhkan kreativitas, daya khayal, daya imajinasi, serta dapat digunakan untuk bereksperimen serta bereksplorasi;
- 3) Mudah dibuat dan dapat dikerjakan secara massal serta sesuai dengan tingkat perkembangan anak;
- 4) Nyaman bila digunakan sehingga tidak mengganggu keamanan anak didik;
- 5) Bahan baku mudah didapat, dibeli dengan harga murah atau dibuat dengan memanfaatkan bahan bekas berdasarkan tingkat perkembangan anak;
- 6) Bahan baku harus kuat dan tahan cukup lama;
- 7) Estetika atau keindahan perlu diperhatikan.

Berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa alat permainan yang akan digunakan saat bermain harus memiliki karakteristik yang sesuai dengan umur, minat, dan perkembangan fisik maupun psikis anak baik dari segi bentuknya, kegunaannya, keindahannya, keamanannya, dan dapat memberi kesempatan kepada anak untuk menggunakannya dengan baik. Selain itu, alat permainan yang digunakan dapat mendorong lebih dari satu bidang pengembangan, serta dapat mengembangkan kreativitas anak, daya khayal, dan imajinasinya sehingga dengan demikian anak mampu bereksperimen dan bereksplorasi dengan lingkungan di sekitarnya.

d. Manfaat Alat Permainan

Mudjito (2006: 5) menjelaskan beberapa manfaat alat-alat permainan yaitu: 1) Menciptakan situasi bermain (belajar) yang menyenangkan bagi anak dalam proses pemberian rangsangan indikator kemampuan anak; 2) Menumbuhkan rasa percaya diri dan membentuk citra diri anak yang positif; 3) Memberikan kesempatan anak bersosialisasi, berkomunikasi dengan teman sebaya.

Sudono (2000: 8) menyatakan bahwa alat permainan mempunyai manfaat untuk mengenal lingkungan dan membimbing anak untuk mengenali kekuatan maupun kelemahan dirinya. Anak didik secara aktif melakukan kegiatan permainan dan secara optimal menggunakan seluruh pancainderanya secara aktif. Kegiatan atau permainan yang menyenangkan juga akan meningkatkan aktivitas sel otak mereka. Selain itu hasil dari proses bermain yang dilakukan oleh anak yang sesuai dengan tingkat kesulitannya akan membantu anak semakin memahami aturan maupun penyelesaian dalam setiap permainan.

Berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa alat-alat permainan bermanfaat sekali bagi perkembangan anak. Manfaat alat permainan tersebut bagi anak seperti dapat menumbuhkan rasa percaya diri pada anak, dapat menciptakan suasana bermain yang menyenangkan bagi anak, dan dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk bersosialisasi dan berkomunikasi dengan teman sebayanya, serta mengenal lingkungan di sekitarnya.

e. Fungsi Alat Permainan

Wiyani & Barnawi (2012:154-156) mengatakan fungsi-fungsi alat permainan adalah sebagai berikut :

“1) menciptakan situasi bermain (belajar) yang menyenangkan bagi anak dalam proses pemberian ransangan indikator kemampuan anak, 2) menumbuhkan rasa percaya diri dan membentuk citra diri anak yang positif, 3) memberikan stimulus dalam pembentukan perilaku dan pengembangan kemampuan dasar, 4) memberikan kesempatan anak bersosialisasi dan berkomunikasi dengan teman sebaya”.

Sedangkan Sudono (2000:8) mengatakan “alat permainan berfungsi untuk mengenal lingkungan dan membimbing anak untuk mengenali kekuatan maupun kelemahannya”.

Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa alat permainan berfungsi dalam menciptakan situasi belajar yang menyenangkan bagi anak sehingga mampu menumbuhkan rasa percaya diri, memberikan stimulus dalam pembentukan perilaku dan memberikan kesempatan anak dalam bersosialisasi serta agar anak mampu mengenali kekuatan maupun kelemahan pada dirinya.

7. Konsep Game Educative

a. Pengertian Game Educative

Di komputer dapat melakukan apa saja, termasuk belajar membaca. Bahkan untuk membaca di komputer kita tidak memerlukan kertas, pensil. Untuk membaca di komputer bisa melalui *Game educative*.

Nizak (2011: 11) menyatakan bahwa

Game adalah merupakan salah satu sarana yang bisa dijadikan sebagai jalan untuk melakukan transformasi ilmu kepada anak-anak. Oleh sebab itu ketika seseorang memainkan *game*, berarti ini bukan sebatas permainan yang dapat menghibur atau melakukan aktivitas keceriaan yang hampa makna, melainkan lebih dari itu, yaitu *game* yang di mainkan oleh siapa pun akan mempunyai arti yang mendidik, walaupun tanpa disadari oleh orang yang melakukannya.

Menurut Ismail dalam Cahyo (2011:14) *Game educative* didefinisikan sebagai suatu kegiatan yang sangat menyenangkan dan merupakan cara atau alat pendidikan yang bersifat mendidik”. Dengan menggunakan *Game educative* akan memberikan pembelajaran yang bermakna kepada anak.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa *Game educative* adalah suatu kegiatan yang sangat menyenangkan dan merupakan suatu alat untuk menstimulasi berbagai aspek perkembangan.

b. Fungsi *Game Educative*

Menurut Andang Ismail dalam Rifa (2012: 12) menyatakan fungsi *Game educative* adalah sebagai berikut:

- 1) Memberikan ilmu pengetahuan kepada anak melalui proses pembelajaran, bermain sambil belajar, 2) Merangsang pengembangan daya pikir, daya cipta dan bahasa agar mampu menumbuhkan sikap, mental serta akhlak yang baik, 3) Menciptakan lingkungan bermain yang menarik, memberikan rasa aman dan menyenangkan, 4) Meningkatkan kualitas pembelajaran anak. Bermain memiliki peranan yang penting dalam perkembangan anak pada hampir semua bidang, yaitu: a) Kemampuan motorik, Bermain memungkinkan anak bergerak secara bebas sehingga mampu mengembangkan kemampuan motoriknya, b) Kemampuan kognitif, Menurut Peaget, anak belajar memahami pengetahuan dengan berinteraksi melalui objek yang ada di sekitarnya, c) Kemampuan afektif, d) Kemampuan bahasa, Ketika bermain anak dapat menggunakan bahasa baik untuk berkomunikasi bersama temannya maupun sekedar menyatakan pikirannya. e) Kemampuan sosial, Saat bermain, anak bisa berinteraksi dengan yang lain. Interaksi tersebut mengajarkan anak cara merespon memberi dan menerima.

Menurut Zulkifli (2001:43) fungsi *Game educative* yaitu : 1) Sarana untuk membawa anak-anak kedalam masyarakat; 2) Mampu mengenal kekuatan diri sendiri; 3) Mendapatkan kesempatan mengembangkan fantasi dan menyalurkan kecendrungan pembawaannya.

Sedangkan menurut Barnawi (2003: 64) fungsi *Game educative* yaitu : 1) Berlatih menerpa perasaan; 2) Memperoleh kegembiraan, kesenangan dan kepuasan; 3) Melatih diri untuk mentaati peraturan yang berlaku.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa *game educative* berfungsi dalam perkembangan kemampuan fisik-motorik, kognitif, afektif, bahasa dan kemampuan sosial.

c. Manfaat *Game Educative*

Menurut Rifa (2012: 14) *game educative* penting bagi perkembangan seseorang, dan tidak akan terlepas dari manfaat *game educative* itu sendiri, baik secara pribadi maupun bagi orang lain. Beberapa manfaat *game educative* antara lain sebagai berikut:

- 1) Melatih kemampuan motorik. *Game educative* mampu melatih kemampuan motorik, baik motorik halus maupun kasar;
- 2) Melatih Konsentrasi. *Game educative* mampu melatih konsentrasi anak dalam berbagai kegiatan, salah satunya mengerjakan soal matematika;
- 3) Kemampuan sosialisasi meningkat;
- 4) Melatih keterampilan bahasa;
- 5) Menambah wawasan;
- 6) Mengembangkan kemampuan untuk problem solving;
- 7) Mengembangkan jiwa kepemimpinan;
- 8) Mengembangkan pengetahuan tentang norma dan nilai;
- 9) Meningkatkan rasa percaya diri.

Sedangkan menurut Andang Ismail (2012:139) mamfaat *Game Educative* yaitu:

- 1) *Game educative* dapat mengembangkan kepribadian,
- 2) *Game educative* dapat mengembangkan komunikasi,
- 3) *Game educative* dapat meningkatkan kemampuan anak menciptakan hal-hal baru,
- 4) *Game educative* dapat meningkatkan berfikir,
- 5) *Game educative* dapat mempertajam perasaan anak,
- 6) *Game educative* memperkuat rasa percaya diri,
- 7) *Game educative* dapat merangsang imajinasi anak,
- 8) *Game educative* dapat melatih kemampuan berbahasa,
- 9) *Game educative* dapat melatih motorik halus dan motorik kasar anak,
- 10) *Game educative* dapat membentuk moralitas anak,
- 11) *Game educative* dapat melatih keterampilan anak,
- 12) *Game educative* dapat mengembangkan sosialisasi anak,
- 13) *Game educative* dapat membentuk spiritualitas anak.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa *Game educative* memiliki mamfaat bagi anak seperti dapat mengembangkan kemampuan bahasa, kognitif, motorik halus dan kasar, selain itu juga dapat mengembangkan sosial anak sehingga dapat bersosialisasi, dan meningkatkan spiritual sehingga kepribadiannya dapat berkembang dengan baik.

d. Tujuan *Game Educative*

Ismail (116:17) mengatakan bahwa tujuan dari *Game Educative* adalah:

1) Untuk mengembangkan konsep diri; 2) Untuk mengembangkan kreativitas; 3) Untuk mengembangkan komunikasi; 4) Mengembangkan aspek sosial; 5) Mengembangkan aspek emosi; 6) Mengembangkan aspek kognisi; 7) Mengasah ketajaman pendengaran; 8) Mengembangkan keterampilan olahraga.

Sedangkan menurut Arryawan (2011:1) tujuan *Game educative* yaitu : 1) Menambah kosakata anak saat bermain game; 2) Melatih *play fair* dalam bermain; 3) Merangsang kreativitas anak.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan game *educative* memiliki mamfaat yaitu dapat mengembangkan bahasa anak, kemudian dengan bermain adil melatih anak sosial anak, dan merangsang kreativitas anak dan konsep diri.

e. Langkah-Langkah Membaca dengan *Game Educative GCompris*

Game educative GCompris yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Game educative GCompris* yang diciptakan oleh Bruno Coudoin. Menurut Arryawan (2012:19) *Game educative GCompris* adalah kumpulan atau paket *Game* edukasi yang sesuai untuk anak berusia dua tahun sampai sepuluh tahun.

Adapun Langkah-langkah kerja *Game educative GCompris* dalam kemampuan membaca adalah sebagai berikut:

- 1) Download *Game Gcompris* di: <http://gcompris.net>
- 2) Instal *Game Gcompris* sampai selesai.
- 3) Klik program *Game GCompris* pada *desktop* dua kali maka muncul 8 (delapan) menu pembuka yaitu: *game* pengenalan komputer, *game* mengenal lingkungan, *game* teka teki, *game* aktifitas menyenangkan, *game* matematika, *game* membaca, *game* aktifitas percobaan, *game* strategi dan masing-masing menu tersebut terbagi lagi dalam beberapa pilihan.



Gambar 1. Beranda (Home) Game

- 4) Klik menu membaca, maka muncul pilihan permainan.



Gambar 2. Menu *Game* Membaca

- 5) Klik Menu latihan membaca

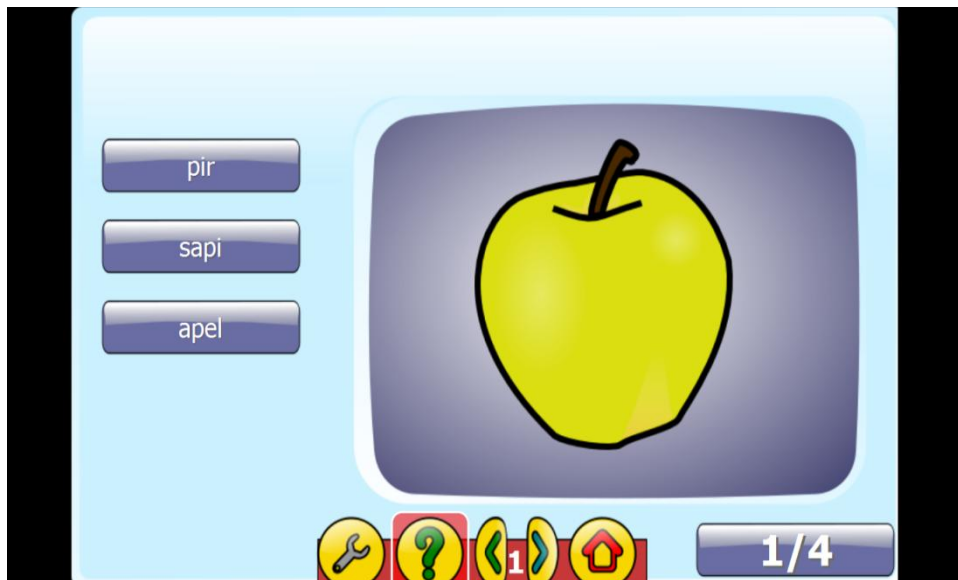
Klik pada item permainan tersebut agar anak dapat membaca.



Gambar 3. Menu Latihan Membaca

6) Game Latihan Membaca

Pada permainan ini kita diminta menghubungkan kata dengan gambar dan meminta anak untuk membaca kata yang terdapat pada gambar tersebut.



Gambar 4. Permainan Membaca

7) Klik Menu pilih melengkapi kata

Melengkapi kata berdasarkan gambar dan membaca kata pada gambar



Gambar 5. Menu Melengkapi Kata

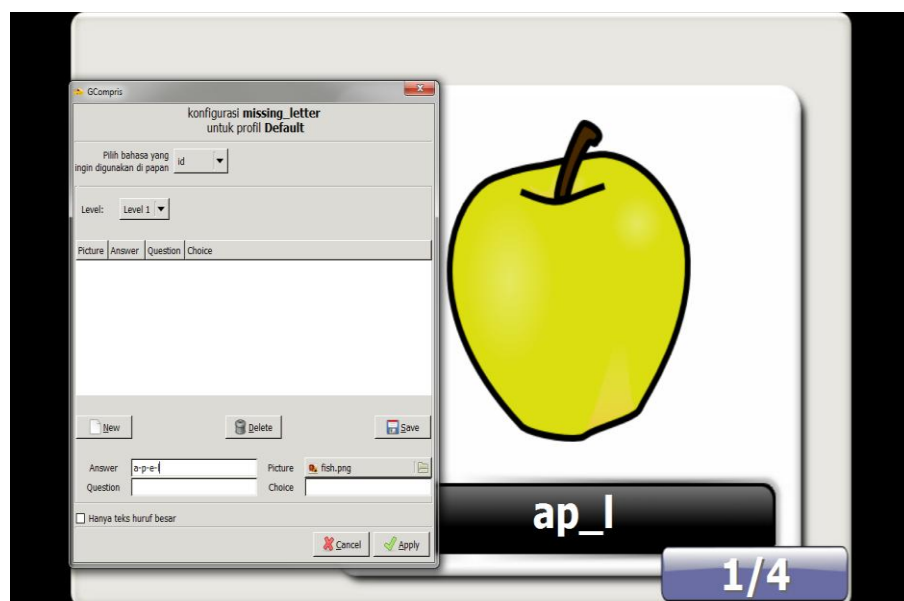
8) Game Melengkapi Kata

Kamu diminta melengkapi huruf berdasarkan gambar pada kalimat didalam game tersebut dan menyebutkan huruf yang terdapat pada gambar tersebut.



Gambar 6. Permainan Melengkapi Kata

9) Game Menyusun huruf sampai membentuk kata



Gambar 7. Permainan menyusun huruf sampai membentuk kata

- 10) Apabila kamu ingin berhenti, klik tombol berhenti untuk keluar dari *game GCompris* pada sudut kiri bawah layar komputer.



Gambar 8. Permainan sudah selesai maka klik tombol berhenti

- 11) Jika kamu yakin mau keluar dari *game GCompris*? maka klik tombol ya pada layar komputer.



Gambar 9. Beranda Keluar Permainan

Sedangkan menurut Smitdev (2012:2) langkah-langkah bermain *Game educative GCompris* yaitu :

- 1) Input CD *GCompris* kedalam CD-ROM.
- 2) Klik icon *GCompris*, kemudian instal game tersebut setelah proses instal selesai maka keluar pihan menu yang terdapat pada *Game educative Gcompris* seperti: *Geme* pengenalan komputer, *Game* mengenal lingkungan, *Game* teka-teki, *Game* aktivitas menyenangkan, *Game* matematika, *Game* aktivitas membaca, *Game* percobaan, *Game* strategi.
- 3) Apabila anak ingin bermain *Game* membaca, maka klik *Game* membaca.
- 4) Maka keluar pilihan permainan membaca seperti: Menu klik pada huruf, Menu latihan membaca, Menu melengkapi kata, Menu latihan membaca tegak, Menu latihan Membaca mendatar.
- 5) Kemudian anak bisa memilih aktivitas permainan membaca.
- 6) Apabila permainan telah selesai, maka klik icon keluar.

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah membaca menggunakan *Game GCompris* yaitu:

- 1) Download *Game GCompris* atau Input CD *Gcompris* kedalam CD-ROM.
- 2) Kemudian instal *game GCompris* sampai selesai.
- 3) Lalu kita jalankan game tersebut : Start > All Program> *GCompris* atau klik icon *GCompris* pada dekstop.
- 4) Selanjutnya muncul beranda (*home*) program *Game GCompris*. Pada beranda (*home*) terdapat menu program *Game GCompris*, yaitu *game* pengenalan komputer, *game* mengenal lingkungan, *game* teka teki, *game* aktifitas

menyenangkan, *game* matematika, *game* membaca, *game* aktifitas percobaan, *game* strategi.

- 5) Apabila ingin bermain maka bisa memilih aktivitas membaca dengan cara Klik menu *game* membaca, maka muncul beberapa pilihan aktivitas membaca seperti: Menu klik pada huruf, Menu latihan membaca, Menu melengkapi kata, Menu latihan membaca tegak, dan menu latihan membaca mendatar.
- 6) Ketika jawaban “benar” maka akan keluar gambar “tersenyum”
- 7) Apabila permainan telah selesai, maka klik icon keluar dan pilih “yes”.

f. Kelebihan *Game Educative GCompris*

Menurut Arryawan (2012:19) kelebihan dari *game educative GCompris* yaitu: 1) *Game* ini bisa dipakai gratis; 2) Terdapat berbagai macam permainan berupa permainan classic hacman, permainan klik pada huruf, permainan latihan membaca, permainan wordnumber memory game, permainan melengkapi kata; 3) Terdapat berbagai macam media berupa warna, foto, huruf, teks, audio (efek suara, musik, rekaman suara, dll); 4) Terdapat animasi sehingga mampu membuat konsep membaca lebih menyenangkan. 5) Terdapat beragam pilihan menu *game* yang bisa dipilih berupa a) *Game* pengenalan asesoris komputer, b) *Game* untuk pengenalan warna, c) *Game* puzzle, d) *Game* Aktivitas yang menyenangkan, e) Kumpulan *game* matematika, f) *Game* Membaca, g) *Game* eksperimen, h) *Game* strategi; 6) *Game* ini didukung oleh *Free Software Fondation* dan UNESCO; 7) Versi Free dari *game* ini sudah menyediakan lebih dari 80 kegiatan; 8) *Game* ini pernah memenangkan *Free Software Award* pada tahun 2003; 9) *Game* ini bermutu yang bahkan diakui oleh badan-badan Pendidikan Internasional.

B. Penelitian yang Relevan

Agar tidak terjadinya persamaan dalam penelitian ini, adapun yang menjadi acuan dalam penulisan peneliti ini adalah sebagai berikut:

Sukmawati, Tika (2015) berjudul “ Efektivitas *Game Educative GCompris* Terhadap Kemampuan Berhitung Anak di Kanak-Kanak Kemala Bhayangkari 3 Padang” menemukan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dalam penggunaan *Game Educative GCompris* terhadap kemampuan matematika anak. Penelitian ini relevan dengan penelitian yang peneliti lakukan yaitu sama-sama menggunakan *Game Educative GCompris* dan menggunakan metode penelitian eksperimen dengan jenis *quasi experimental*. Perbedaan penelitian yang peneliti lakukan dengan penelitian terdahulu yaitu terdapat pada aspek yang diteliti yaitu tentang matematika sedangkan penelitian yang peneliti lakukan tentang aspek membaca.

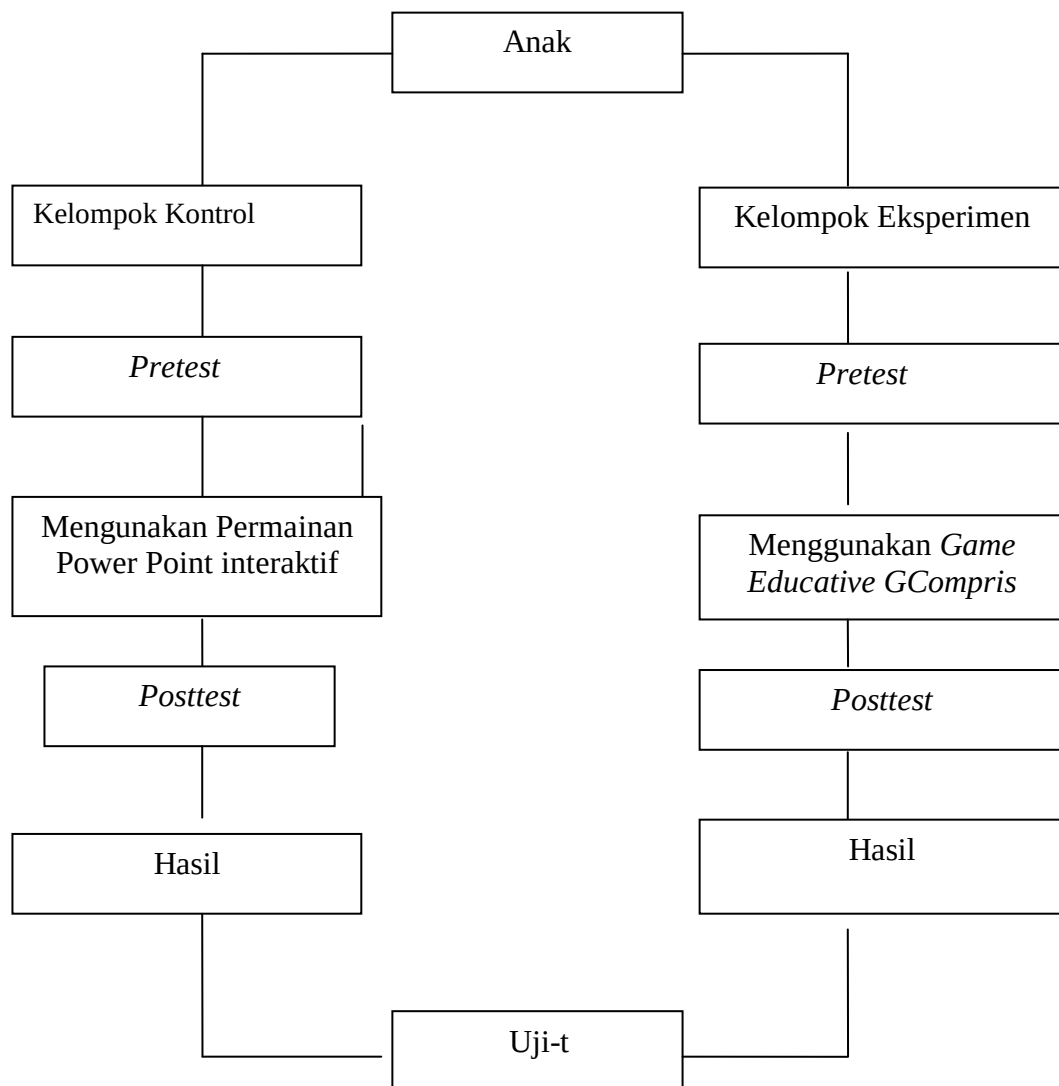
Devitawati, Enggla (2015) dalam penelitian yang berjudul “Efektivitas Media Kincir terhadap Kemampuan Membaca Anak di TK Harapan Dharmawanita Painan Kabupaten Pesisir selatan”. Dalam penelitian menunjukkan bahwa media kincir sangat efektif untuk kemampuan membaca pada anak. Penelitian ini relevan dengan penelitian yang peneliti lakukan, yaitu sama-sama meneliti tentang kemampuan membaca anak. Bedanya penelitian ini menggunakan media kincir, sedangkan peneliti menggunakan *Game educative GCompris*.

C. Kerangka Konseptual

Anak usia dini adalah anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan dan bersifat unik. Pendidikan yang diperoleh anak sejak dini

merupakan dasar bagi anak untuk memperoleh pendidikan selanjutnya. Untuk itu, peneliti merasa kemampuan membaca anak sangat penting untuk diperhatikan. Dalam penelitian ini, peneliti mengambil dua kelompok anak untuk dijadikan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, kemudian melakukan *pretest* untuk kedua kelompok, selanjutnya kelompok eksperimen diberikan perlakuan membaca menggunakan *game educative GCompris* sedangkan kelompok kontrol membaca dengan cara yang biasa yaitu membaca dengan menggunakan power point interaktif. Selanjutnya diberikan *posttest* (tes akhir) yang sama. Hasil dari masing-masing *posttest* dianalisis dengan uji - t.

Sesuai dengan penjelasan di atas, maka kerangka konseptual Pengaruh *game educative GCompris* terhadap kemampuan membaca anak di PAUD Terpadu Mutiara Bunda Kabupaten 50 Kota digambarkan sebagai berikut.



Bagan 1: Kerangka Konseptual

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul Arikunto (2010: 110).

Dalam penelitian ini peneliti merumuskan hipotesis:

1. H_0 : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan *game educative GCompris* terhadap kemampuan membaca anak di PAUD Terpadu Mutiara Bunda Kabupaten Lima Puluh Kota pada taraf nyata 0,05.

2. Ha : Terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan *game educative GCompris* terhadap kemampuan kemampuan membaca anak di PAUD Terpadu Mutiara Bunda Kabupaten Lima Puluh Kota pada taraf nyata 0,05.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang diteliti yaitu “*Pengaruh Game Educative GCompris Terhadap Kemampuan Membaca Anak di PAUD Terpadu Mutiara Bunda Kabupaten Lima Puluh Kota*”. Maka jenis penelitian ini adalah kuantitatif dengan metode eksperimen dalam bentuk *quashi experimental* (eksperimen semu). Seperti yang dikatakan Sugiyono (2012:109) metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Dengan kata lain penelitian eksperimen ini berguna untuk mencobakan suatu yang baru yang digunakan, dilaksanakan dan dikembangkan dalam kehidupan yang sebenarnya

Dalam penelitian ini, peneliti berusaha melihat dan mengungkapkan sejauh mana pengaruh *game educative GCompris* terhadap kemampuan membaca anak di PAUD Terpadu Mutiara Bunda Kabupaten Lima Puluh Kota, dengan membandingkan hasil belajar kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol. Kemudian kedua kelompok tersebut diberikan *pretest*. Kelompok eksperimen diberikan perlakuan (X) membaca dengan *game educative GCompris*, sedangkan pada kelompok kontrol tidak diberikan perlakuan atau tidak menggunakan *Game educative GCompris*, selanjutnya kedua kelompok diberikan *posttest*. Hal ini terlihat dari tabel 1 berikut:

Tabel 1. Rancangan Penelitian

Kelompok	<i>Pretest</i>	Perlakuan	<i>Posttest</i>
Eksperimen	O ₁	X	O ₃
Kontrol	O ₂	-	O ₄

Keterangan:

O₁, O₂ = *Pretest* (tes sebelum perlakuan)

X = Perlakuan dalam hal ini menggunakan *game educative GCompris*

Y = Perlakuan dalam hal ini menggunakan power point interaktif

O₃, O₄ = *Posttest* (tes pada akhir perlakuan)

B. Populasi dan Sampel

Agar penelitian lebih terarah, maka peneliti harus menentukan populasi dan sampel sebagai obyek atau subyek dimana peneliti akan melakukan penelitian. Menurut Sugiyono (2012: 119-120)

“Populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri atas:obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya. Sedangkan sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut”.

Martono (2011:74) mengungkapkan bahwa populasi merupakan keseluruhan objek atau subjek yang berada pada suatu wilayah dan memenuhi syarat tertentu berkaitan dengan masalah penelitian. Sedangkan sampel merupakan bagian dari populasi yang memiliki ciri – ciri atau keadaan tertentu yang akan diteliti. Berdasarkan uraian di atas, populasi merupakan satuan yang menyeluruh terhadap suatu obyek penelitian, sedangkan sampel merupakan bagian dari populasi yang ditentukan sebagai obyek atau subyek penelitian. Populasi dan sampel yang peneliti pilih dalam melakukan penelitian sebagai berikut:

1. Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah PAUD Terpadu Mutiara Bunda kabupaten Lima Puluh Kota yang beralamat di Jln. Raya Negara km 13 Lereng Kulin Ketinggian Kecamatan Harau Kabupaten Lima Puluh Kota Provinsi Sumatera Barat

PAUD Terpadu Mutiara Bunda ini berada dibawah pimpinan Remmi Yuliani, S.Pd dan diasuh oleh 6 orang tenaga pendidik. Terdiri dari empat kelas yang terdiri dari 4 kelompok belajar dengan jumlah 32 orang anak. Dapat dilihat pada tabel 2:

Tabel 2. Populasi Penelitian

Kelas	JumlahSiswa
Kelompok B1	9
Kelompok B2	9
Kelompok B3	9
Kelompok B4	9

Sumber: Tata Usaha PAUD TerpaduMutiara Bunda Kabupaten 50 Kota

2. Sampel

Adapun teknik pengambilan sampel yang dilakukan dalam penelitian adalah teknik *Cluster Sampling*, yaitu teknik penentuan sampel untuk menentukan mana yang akan menjadi sumber data, maka pengambilan sampelnya berdasarkan daerah populasi yang ditetapkan, Sugiyono (2012: 121). Seseorang atau sesuatu diambil sebagai sampel karena peneliti menganggap bahwa seseorang atau sesuatu tersebut memiliki informasi yang diperlukan bagi penelitian.

Berdasarkan konsep di atas, maka kelompok yang akan dijadikan dalam penelitian ini adalah kelompok B1 dan kelompok B3. Dimana kelompok B1 dijadikan kelas ekperimen dan kelas B3 dijadikan kelas kontrol, dengan pertimbangan jumlah anak kedua kelompok sama yaitu masing-masing 9, anak mempunyai kemampuan yang sama, dan rekomendasi dari guru kedua kelompok.

C. Variabel dan Data

1. Variabel

Sugiyono (2011: 60) menyatakan bahwa variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari

sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Pada penelitian ini terdiri dari dua variabel yaitu :

- a. Variabel *Independen* (variabel bebas) merupakan variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahan atau timbulnya variabel terikat. Pada penelitian ini yang menjadi variabel bebas yaitu penggunaan *game educative GCompris* (X).
- b. Variabel *Dependen* (variabel terikat) merupakan variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Pada penelitian ini yang menjadi variabel terikat yaitu kemampuan membaca anak (Y).

2. Data

a. Jenis Data

Jenis data dalam penelitian ini adalah data primer yaitu data yang langsung didapat dari data aslinya. Data tersebut adalah data nilai hasil belajar anak usia dini yang didapatkan dari hasil tes/evaluasi yang dilakukan peneliti.

b. Sumber Data

Arikunto (2010:172) menjelaskan bahwa sumber data dalam penelitian adalah sumber dari mana data diperoleh. Sumber data dalam penelitian ini anak PAUD Terpadu Mutiara Bunda Kabupaten Lima Puluh Kota, dimana kelompok B1 sebagai kelas eksperimen dan kelas B3 sebagai kelas kontrol yang telah ditetapkan sebagai sampel penelitian.

D. Definisi Operasional

Membaca adalah kemampuan menelusuri, memahami, hingga mengeksplorasi berbagai simbol. Membaca adalah upaya yang dilakukan oleh

seseorang kepada anak usia dini dalam menambah pengetahuan. Dengan membaca kita bisa mengetahui sesuatu yang tidak kita ketahui menjadi tahu.

Game educative GCompris adalah kumpulan atau paket *game* edukasi yang sesuai untuk anak berusia dua tahun sampai sepuluh tahun. *Game educative GCompris* merupakan aplikasi sederhana yang ada yang dapat digunakan oleh anak-anak yang ingin belajar membaca.

E. Instrumentasi Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengukur suatu pengaruh dari sebuah perlakuan yang diberikan, alat digunakan dalam pengukuran ini disebut dengan instrumen penelitian. Menurut Trianto (2011:263) bahwa : Instrumen penelitian adalah alat bantu yang dipilih atau digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan data agar kegiatannya tersebut menjadi sistematis dan dipemudah olehnya.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes. Untuk anak usia dini, instrumen yang berupa tes dapat digunakan untuk mengukur kemampuan dan pencapaian atau prestasi. Menurut Arikunto (2010:266) tes yang digunakan untuk mengukur prestasi belajar anak di sekolah dapat salah satunya tes buatan guru. Tes buatan guru disusun oleh guru dengan prosedur tertentu. Tetapi belum mengalami uji coba berkali-kali sehingga tidak diketahui ciri-ciri.

Penelitian ini menggunakan tes buatan guru yang disusun oleh guru dengan prosedur tertentu dalam bentuk tes perbuatan. Menurut Arifin (2011:149) “Tes perbuatan adalah tes yang menuntut jawaban dari peserta didik dalam bentuk perilaku, tindakan atau perbuatan.” Jadi anak berbuat sesuai dengan

perintah atau pertanyaan yang diberikan. Tes perbuatan dapat berbentuk Kelompok dan Perorangan.

Pada pembelajaran anak usia dini bentuk test yang digunakan yaitu dengan melakukan evaluasi dari ketercapaian indikator yang digunakan dalam proses pembelajaran membaca. Ketercapaian indikator dalam proses pembelajaran membaca dapat diamati dan diberi penilaian dengan cara melihat kemampuan anak dalam menunjukkan huruf yang terdapat pada gambar, melengkapi kata, serta membaca gambar yang memiliki kata.

Penilaian dalam ketercapaian indikator yang diberikan dikuantitatifkan dengan menggunakan skala *likert*. Menurut Sugiyono (2010:134) dengan skala *likert* variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Kemudian indikator tersebut dijadikan titik tolak untuk menyusun item-item instrumen yang dapat berupa pernyataan atau pertanyaan.

Jawaban setiap instrumen yang menggunakan skala *likert* mempunyai gradasi dari sangat positif sampai sangat negatif yang dapat berupa kata-kata dengan kriteria penilaian yaitu Sangat Baik diberi skor 5 (SB), Baik diberi skor 4 (B), Cukup Baik diberi skor 3 (CB), Tidak Baik diberi skor 2 (TB), Sangat Tidak Baik diberi skor 1 (STB).

Keperluan analisis kuantitatif, maka jawaban dapat diberi skor sebagai berikut:

Tabel 3. Nilai Skala *Likert*

Pernyataan Sikap	Nilai Pernyataan
Sangat Baik (SB)	5
Baik (B)	4
Cukup Baik (CB)	3
Tidak Baik (TB)	2
Sangat Tidak Baik (STB)	1

Sumber: Sugiyono (2012: 94)

Sesuai dengan masalah yang akan diteliti maka kisi-kisi ini dibuat untuk mengungkapkan tentang Pengaruh *Game Educative Gcompris* terhadap kemampuan membaca anak di PAUD Terpadu Mutiara Bunda Kabupaten Lima Puluh Kota. Berikut kisi-kisi instrumen yang dirancang dan akan digunakan dalam penelitian kemampuan membaca anak di PAUD Terpadu Mutiara Bunda Kabupaten Lima Puluh Kota.

Tabel 4. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian Kemampuan Membaca

	Indikator	Item Pernyataan	No. Butir	Teknik Pengumpulan data	Sumber Data
Variabel penelitian	Membaca gambar yang memiliki kata/kalimat sederhana	1. Anak mampu membaca kata sesuai dengan gambar yang terdapat dalam <i>Game educative Gcompris</i> . 2. Anak mampu menyebutkan huruf yang terdapat dalam <i>Game educative Gcompris</i> . 3. Anak mampu menyusun huruf sampai membentuk kata yang terdapat dalam <i>Game educative Gcompris</i> .	1,2,3	Tes	Anak
	Melengkapi kata/kalimat sederhana yang telah dimulai oleh guru	4. Anak mampu melengkapi huruf yang hilang sehingga membentuk kata sesuai dengan gambar yang terdapat dalam <i>Game educative Gcompris</i> .	4	Test	Anak
	Menghubungkan gambar/benda dengan kata	5. Anak mampu memasangkan kata dengan gambar yang terdapat dalam <i>Game educative Gcompris</i> .	5	Test	Anak

Sumber: Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 58 Tahun 2009

Tabel 5. Instrumen Penilaian
Instrumen Pernyataan Pada Kelas Eksperimen

Nama :
 Kelompok : B1
 PAUD Terpadu : Mutiara Bunda

No	Item pernyataan	Kriteria				
		SB	B	CB	TB	STB
1.	Anak mampu membaca kata sesuai dengan gambar yang terdapat dalam <i>Game Educative Gcompris</i>					
2.	Anak mampu menyebutkan huruf yang terdapat <i>Game Educative Gcompris</i>					
3.	Anak mampu menyusun huruf sampai membentuk kata yang terdapat dalam <i>Game educative Gcompris.</i>					
4.	Anak mampu melengkapi huruf yang hilang sehingga membentuk kata sesuai dengan gambar yang terdapat dalam <i>Game educative Gcompris.</i>					
5.	Anak mampu memasangkan kata dengan gambar yang terdapat dalam <i>Game educative Gcompris.</i>					

Kriteria/tolak ukur :

Anak bisa tanpa bantuan guru diberi skor	5
Anak bisa dengan bantuan guru diberi skor	4
Anak kurang bisa namun tanpa bantuan guru diberi skor	3
Anak kurang bisa dengan bantuan guru diberi skor	2
Anak tidak bisa sama sekali diberi skor	1

Sebelum indikator tersebut digunakan sebagai alat pengumpul data, instrumen tes perlu diuji cobakan terlebih dahulu dengan tujuan untuk mengetahui kelayakan dari indikator dan kegiatan yang dibuat sehingga dapat diketahui tingkat validitas, dan reliabilitas.

1. Validitas tes (*test validity*)

Sebelum melakukan tes maka, perlu analisis instrument melalui uji coba yaitu Validitas tes(*test validity*) dan reabilitas tes.

Menurut Trianto (2011:269) validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan sesuatu instrumen. Suatu instrumen yang valid atau sahih mempunyai validitas tinggi. Sebaliknya, instrumen yang kurang valid berarti memiliki validitas rendah

Sebuah instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan, selain itu sebuah instrumen dikatakan valid apabila dapat mengungkap data dari variabel yang diteliti secara tepat. Tinggi rendahnya validitas instrumen menunjukkan sejauh mana data yang terkumpul tidak menyimpang dari gambaran tentang validitas yang dimaksud.

Terdapat dua cara dalam pengujian validitas (Sugiyono, 2010:129) yaitu:

a. Validitas Isi (*Content Validity*)

Untuk menguji validitas isi, digunakan pendapat dari ahli (*judgement expert*) yaitu berdasarkan aspek-aspek yang akan diukur berlandaskan pada teori tertentu. Instrumen yang telah *dijudgement* dan mendapatkan penilaian cukup baik oleh para ahli di bidangnya maka dapat digunakan dalam melakukan penelitian dan dalam penelitian ini.

b. Validitas Item (*Item Validity*)

Setelah dilakukan *judgement* oleh para ahli, maka instrument tersebut divalidasi item dengan cara diujicobakan. Dalam menguji validitas item, maka dapat dilakukan dengan membandingkan antara isi instrumen dengan materi yang

telah diajarkan. Pada setiap instrument baik tes maupun non tes terdapat butir-butir (item) pertanyaan atau pernyataan.

Uji validitas dimaksudkan untuk mengetahui tingkat kevalidan atau kebenaran ítem-item soal dalam suatu instrumen sehingga layak digunakan untuk mengukur apa yang diinginkan serta dapat mengungkapkan data dari variabel yang diteliti secara tepat.

Selanjutnya dalam Trianto, (2011:270) data dianalisis dengan rumus sebagai berikut:

Dimana :

r_{xy} : koefisien korelasi

n : jumlah responden

x : variabel bebas

y : variabel terikat

Proses pengambilan keputusan didasarkan pada uji hipotesis dengan kriteria sebagai berikut:

- 1) Jika r hitung positif dan r hitung $\geq 0,3$ maka butir soal valid.
- 2) Jika r hitung negatif dan r hitung $< 0,3$ maka butir soal tidak valid.

c. Reliabilitas Tes

Reliabilitas tes merupakan suatu ukuran ketepatan suatu tes apabila diteskan ke objek yang sama, untuk menentukan reliabilitas tes dipakai rumus Alpha yang dikemukakan oleh Arikunto (2012:122) yaitu:

$$= \frac{\sum X^2}{n} - \frac{(\sum X)^2}{n^2}$$

Keterangan:

= Reliabilitas yang dicari

= Jumlah varians skor tiap-tiap item

= Varians total

Dengan kriteria menurut Sugiyono (2012:257) sebagai berikut :

$0.80 \leq r_{11} < 1,000$ = reliabilitas tes sangat tinggi

$0.60 \leq r_{11} < 0,799$ = reliabilitas tes tinggi

$0.40 \leq r_{11} < 0,599$ = reliabilitas tes sedang

$0.20 \leq r_{11} < 0,399$ = reliabilitas tes rendah

$0.0 \leq r_{11} < 0,199$ = reliabilitas tes sangat rendah

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data sangat penting dilakukan dalam penelitian karena data yang diperoleh dari lapangan melalui instrumen penelitian, diolah dan dianalisa agar hasilnya dapat dipergunakan dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan serta memecahkan masalah dalam penelitian. Adapun Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data pada penelitian ini adalah tes yang digunakan untuk melihat pengaruh *game educative GCompris* terhadap kemampuan membaca anak yaitu berupa tes perbuatan dimana tes ini menuntut jawaban peserta didik sesuai dengan perintah atau pertanyaan yang diberikan dalam bentuk perilaku, tindakan atau perbuatan.”Tes digunakan untuk memperoleh data yang lebih lengkap dari praktik saat melakukan latihan dalam kegiatan pembelajaran khususnya pada kemampuan membaca.

G. Teknik Analisis Data

Setelah data yang diperlukan diperoleh maka dilanjutkan dengan menganalisa data tersebut. Data yang diperlukan diolah dan dianalisis sesuai dengan tujuan dan pertanyaan penelitian. Analisis data terhadap hasil penelitian

gunanya adalah untuk menguji kebenaran hipotesis yang diajukan dalam sebuah penelitian.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah membandingkan perbedaan dari dua rata-rata nilai, sehingga dilakukan dengan uji t (t-tes). Namun sebelum itu, terlebih dahulu melakukan uji normalitas dan uji homogenitas.

Setelah data yang diperlukan diperoleh maka dilanjutkan dengan menganalisa data tersebut. Data yang diperoleh diolah dan dianalisis sesuai dengan tujuan dan pertanyaan penelitian. Analisis data terhadap hasil penelitian gunanya adalah untuk menguji kebenaran hipotesis yang diajukan dalam sebuah penelitian.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah membandingkan perbedaan dari dua rata-rata nilai, sehingga dilakukan dengan uji T (t-test). Namun sebelum itu terlebih dahulu melakukan uji normalitas dan uji homogenitas.

1. Uji normalitas

Untuk melakukan analisis perbedaan tersebut, perlu dilakukan uji normalitas. Seperti yang dikatakan Syafril (2010:211)

“Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang akan diolah berasal dari data berdistribusi normal. Uji normalitas dilakukan sebelum mengolah data dengan teknik korelasi *productmoment*, *regresi*, *t-test*, dan *anova* dan sebagainya. Teknik yang sering digunakan untuk uji normalitas data adalah uji *Liliefors*.”

Uji normalitas bertujuan untuk melihat apakah sampel berdistribusi normal atau tidak. Menurut Syafril (2010:212-214), untuk menguji Normalitas digunakan Uji Lilliefors dengan langkah-langkah sebagai berikut:

a. Urutkan data $X_1, X_2, X_3, \dots, X_n$, yang diperoleh dari data yang terkecil sampai terbesar.

b. Hitung Z_i untuk setiap data dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$Z_i = \frac{X_i - \bar{X}}{s}$$

c. Hitung $F(Z_i)$ untuk setiap data dengan mempedomani data distribusi normal dengan cara yaitu :

Jika Z_i hitung bernilai negatif maka nilai $F(Z_i) = 0,5 - Z_i$ tabel

Jika Z_i hitung bernilai positif maka nilai $F(Z_i) = 0,5 + Z_i$ tabel

d. Setelah $S(Z_i)$ untuk setiap data dengan dengan membagi nomor urut data dengan jumlah data (sampel). Dengan mengingat bahwa jika ada dua data yang mempunyai nilai yang sama maka $S(Z_i)$ sama untuk kedua data tersebut, yaitu nomor urut terakhir dari data yang sama itu dibagi dengan n (jumlah sampel).

e. Hitung selisih $F(Z_i)$ dengan $S(Z_i)$ untuk setiap data. Nilai hasil selisih $F(Z_i)$ dengan $S(Z_i)$ mempunyai harga mutlak yaitu tidak ada tanda negatifnya.

f. Terakhir, ambil angka yang paling besar dari selisih $F(Z_i)$ dengan $S(Z_i)$ dan bandingkan dengan nilai tabel sesuai dengan jumlah data. Kalau harga $F(Z_i) - S(Z_i)$ lebih beda dari pada tabel, berarti data tidak normal dan jika $F(Z_i) - S(Z_i)$ lebih kecil dari pada tabel, berarti data berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dalam Syafril (2010:69) bertujuan untuk mengetahui apakah data kelas sample dalam penelitian ini sudah berasal dari populasi yang homogen. Untuk menguji homogenitas dilakukan uji Bartlett dengan langkah-langkah sebagai berikut :

- a. Hitung (dk) $\text{Log } S^2$ seperti pada tabel di bawah ini :

Tabel 6. Langkah Persiapan Perhitungan Uji Barlet

Sampel Ke	Dk	S_1^2	$\text{Log } s^2$	(dk) $\text{Log } s^2$
1	$n_1 - 1$	S_1^2	$\text{Log } s_1^2$	$(n_1 - 1) \text{Log } s_1^2$
2	$n_2 - 1$	S_2^2	$\text{Log } s_2^2$	$(n_2 - 1) \text{Log } s_2^2$
K	$n_k - 1$	S_k^2	$\text{Log } s_k^2$	$(n_k - 1) \text{Log } s_k^2$

- b. Hitung varians gabungan dari sampel dengan cara sebagai berikut:

$$S^2 = \text{—————}$$

- c. Hitung Log dari S^2 atau Log dari varian gabungan.
- d. Hitung satuan B dengan rumus :
- $$B = (\text{Log } S^2) \sum (n_i - 1)$$
- e. Untuk uji Bartlett digunakan statistik chi kuadrat dengan rumus : $\chi^2 = (L \text{ n } 10)$

$$\{ B - \sum (n_i - 1) \text{Log } S_i^2 \}$$

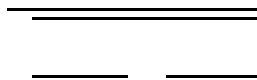
$$L \text{ n } 10 = 2,3026 \text{logaritma asli dari bilangan } 10$$

- f. Bandingkan hasil perhitungan χ^2_{hitung} dengan tabel.

Jika hasil perhitungan dari χ^2_{hitung} lebih kecil dari χ^2_{tabel} berarti bahwa data berasal dari kelompok yang homogen, sebaliknya jika χ^2_{hitung} lebih besar dari χ^2_{tabel} maka kelompok tersebut tidak homogen.

3. Uji Hipotesis

Jika sudah diketahui sebuah data berdistribusi normal dan bersifat homogen baru dilakukan analisis data sesuai dengan teknik analisis yang telah dilakukan. Yaitu dengan mencari perbandingan dengan menggunakan t- test. Menguji data yang telah diperoleh tersebut menurut Syafril (2010: 176) menggunakan rumus sebagai berikut:



Keterangan :

- t
- = Perbedaan antara dua kelompok
 - = Nilai rata-rata kelompok eksperimen
 - = Nilai rata-rata kelompok kontrol
 - = Standar deviasi kelompok eksperimen
 - = Standar deviasi kelompok kontrol
 - = Jumlah sampel kelompok eksperimen
 - = Jumlah sampel kelompok kontrol

H. Rancangan Kegiatan Penelitian

Penelitian ini dilakukan dalam tiga tahap, yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, dan evaluasi.

1. Tahap Perencanaan

Sebelum melakukan penelitian perlu dilakukan persiapan, persiapan yang dilakukan antara lain:

- a. Observasi ke PAUD Terpadu yang menjadi tempat penelitian.
- b. Menentukan jadwal penelitian.
- c. Menetapkan tema dan sub tema yang digunakan dalam meneliti Pengaruh *game educative GCompris* terhadap kemampuan membaca anak.
- d. Merancang dan mempersiapkan RPPH berdasarkan tema dan sub tema yang telah ditetapkan.
- e. Mempersiapkan permainan.
- f. Mempersiapkan instrumen penelitian.

- g. Menetapkan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berdasarkan jumlah anak yang sama untuk masing-masing kelompok.

2. Tahap pelaksanaan

- a. Menentukan kelas yang akan digunakan sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol.
- b. Melakukan *pretest* terhadap kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.
- c. Mengadakan *treatment*, pada kelas Eksperimen dilaksanakan menggunakan *game educative GCompris*. Pada kelas Kontrol menggunakan power point interaktif.
- d. Melakukan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol pada akhir penelitian. Tes akhir diberikan untuk menguji kebenaran hipotesis penelitian.
- e. Diberikan penilaian terhadap kemampuan anak tersebut, dengan tes perbuatan. Selanjutnya guru dan peneliti merekap nilai anak tersebut dalam rekap nilai, mana anak yang mendapat nilai tertinggi dan mana anak yang mendapat nilai terendah, bisa kita ketahui dari sana.
- f. Tahap selanjutnya adalah mengolah dan menganalisa data hasil penelitian.

3. Evaluasi

- a. Penilaian yang dilakukan selama penelitian adalah kemampuan membaca anak di awal *pretest* dan di akhir *posttest* penelitian.
- b. Menganalisis hasil tes.
- c. Melakukan uji normalitas untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak.

- d. Melakukan uji homogen untuk mengetahui apakah data yang diperlukan merupakan data yang homogen atau tidak.
- e. Melakukan uji-t.
- f. Menetapkan kesimpulan hasil penelitian.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

Pada bab ini disajikan hasil penelitian secara berurutan menyangkut deskripsi data, analisis data dan pembahasan terhadap analisis data yang diperoleh.

A. Deskripsi Penelitian

Penelitian dilaksanakan di Paud Terpadu Mutiara Bunda Kabupaten Lima Puluh Kota. Penelitian ini dimulai pada bulan November 2015 . Populasi penelitian adalah anak di Paud Terpadu Mutiara Bunda Kabupaten Lima Puluh Kota, yang berjumlah 36 anak. Sampel penelitian berjumlah 18 anak yang terbagi dalam dua kelompok yaitu kelompok B1 sebanyak 9 anak sebagai kelompok eksperimen dan kelompok B3 sebanyak 9 anak sebagai kelompok kontrol. Dalam melakukan proses pembelajaran, kelompok eksperimen menggunakan *Game Educative GCompris*. Sedangkan kelompok kontrol dengan menggunakan Power Point Interaktif.

Penelitian ini dilaksanakan sebanyak 10 pertemuan yang terbagi menjadi 5 pertemuan di kelompok eksperimen dan 5 pertemuan dikelompok kontrol. Pertemuan 1 dilakukan pre-test pada kedua kelompok, untuk melihat sejauh mana kemampuan membaca anak, dan pertemuan selanjutnya diberikan treatment dan dilakukan post-test. Kelompok kontrol menggunakan Power Point Interaktif, sedangkan di kelompok eksperimen menggunakan *Game Educative GCompris* terhadap kemampuan membaca anak.

1. Deskripsi Data Hasil *Pre-test* (Kemampuan Awal) Kemampuan Membaca Anak.

a. Data Hasil *Pre-test* (Kemampuan Awal) Kemampuan Membaca Anak di Kelompok Eksperimen

Data diperoleh dari kelompok B1 Paud Terpadu Mutiara Bunda Kabupaten Lima Puluh Kota semester 1 tahun ajaran 2015/2016 dengan jumlah anak sebanyak 9 orang. Setelah diperoleh hasil *pre-test* terhadap kemampuan membaca anak, terlihat bahwa nilai tertinggi yang berhasil dicapai anak adalah 80 dan nilai terendah adalah 60 (pada lampiran 12).

Untuk lebih lengkapnya rentangan interval skor data nilai kelompok eksperimen dapat dilihat pada tabel 7:

Tabel 7
Distribusi Frekuensi Hasil *Pre-test* Kemampuan Membaca Anak
Kelompok Eksperimen pada Anak Kelompok B1 di Paud Terpadu
Mutiara Bunda Kabupaten Lima Puluh Kota

Kelompok Interval	Titik Tengah	F	Frekuensi Meningkat Dari Bawah (cf)
76-80	78	5	9
71-75	73	1	4
66-70	68	2	3
61-65	63	0	1
56-60	58	1	1
Jumlah		9	

Bb = Batas bawah nyata dari interval yang mengandung median

cf_b = Frekuensi kumulatif di bawah interval yang mengandung median

f_d = Frekuensi dalam interval yang mengandung median

N = Jumlah frekuensi dalam distribusi

i = Interval

$$\text{Median} = Bb + \frac{\text{---}}{\text{---}} i$$

$$= 75,5 + \frac{\text{---}}{\text{---}} 5$$

$$= 75,5 + 0,5$$

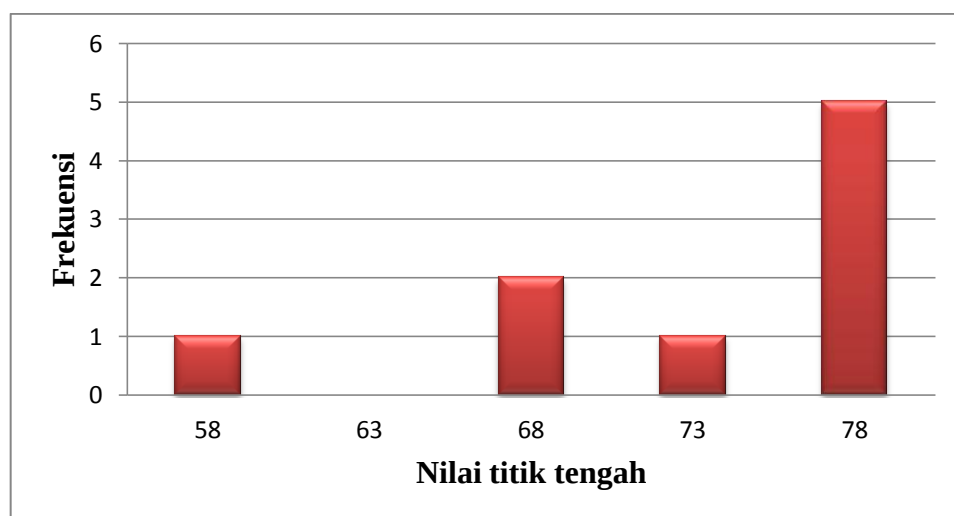
$$\text{Median} = 76$$

$$\bar{X} = 72,8$$

$$\text{SD} = 6,20$$

Data tersebut menunjukkan bahwa median 76 dengan rata-rata 72,8 dan Standar Deviasi 6.20. Perhitungan untuk mencari $\bar{X}$ (rata-rata) dan SD dapat dilihat pada (lampiran 13)

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dalam bentuk grafik pada grafik 1 berikut ini:



Grafik 1.
Data Nilai *Pre-test* Kelompok Eksperimen

b. Data Hasil *Pre-test* (Kemampuan Awal) Kemampuan Membaca Anak pada Kelompok Kontrol

Data diperoleh dari kelompok B3 TK Paud Terpadu Mutiara Bunda Kabupaten Lima Puluh Kota semester 1 tahun ajaran 2015/2016 dengan anak yang berjumlah 9 orang. Setelah diperoleh hasil *pre-test* kemampuan membaca

pada kelas kontrol tersebut, terlihat bahwa nilai tertinggi yang berhasil dicapai anak adalah 80 dan nilai terendah adalah 60 (pada lampiran12). Untuk lebih lengkapnya rentangan interval skor data nilai kemampuan membaca anak kelompok kontrol dapat dilihat pada tabel 8:

Tabel 8.
Distribusi Frekuensi Hasil *Pre-test* Kemampuan Membaca Anak Kelompok Kontrol pada Anak Kelompok B3 di Paud Terpadu Mutiara Bunda Kabupaten Lima Puluh Kota

Kelompok Interval	Titik Tengah	F	Frekuensi meningkat dari bawah (cf)
76-80	78	2	9
71-75	73	3	7
66-70	68	1	4
61-65	63	2	3
56-60	58	1	1
Jumlah		9	

Bb = Batas bawah nyata dari interval yang mengandung median

cf_b = Frekuensi kumulatif di bawah interval yang mengandung median

f_d = Frekuensi dalam interval yang mengandung median

N = Jumlah frekuensi dalam distribusi

i = Interval

$$\text{Median} = Bb + \frac{\text{---}}{\text{---}} i$$

$$= 71,5 + \frac{\text{---}}{\text{---}} 5$$

$$= 71,5 + 0,8$$

$$\text{Median} = 72,30$$

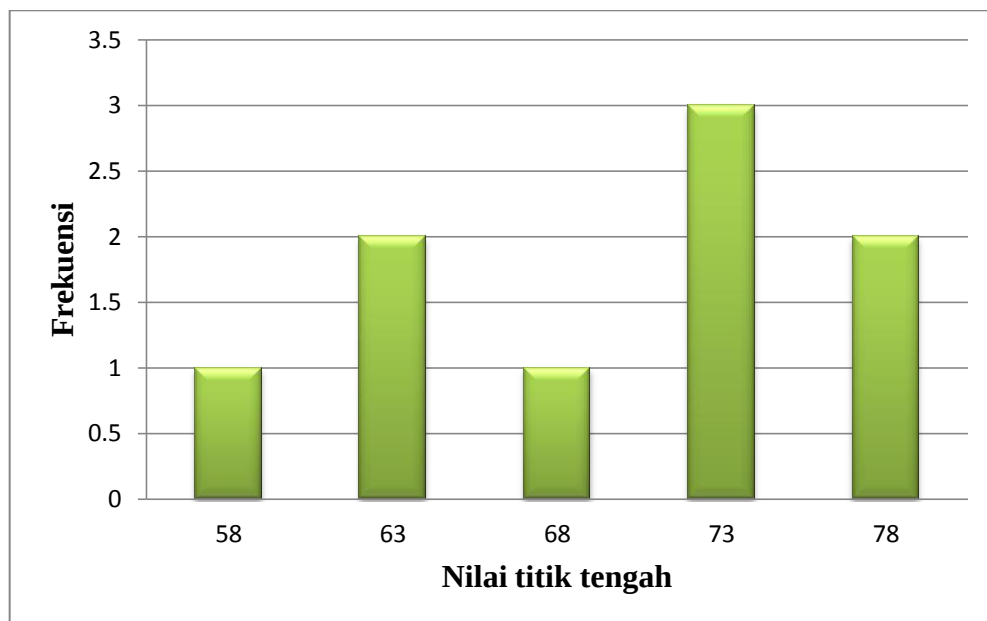
$$\bar{X} = 69,7$$

$$SD = 5,91$$

Data tersebut menunjukkan bahwa median 72,30 dengan rata-rata 69,7 dan

Standar Deviasi 5,91. Perhitungan untuk mencari $\bar{X}$ (rata-rata) dan SD dapat dilihat pada (lampiran15).

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dalam bentuk grafik pada grafik 2 berikut ini



Grafik 2.
Data Nilai *Pre-test* Kelompok Kontrol

Untuk melihat perbandingan nilai *pre-test* hasil kemampuan membaca anak pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dapat dilihat rekapitulasinya pada tabel 9:

Tabel 9.
Rekapitulasi Hasil *Pre-test* Kemampuan Membaca Anak di Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Variabel	Kemampuan Membaca	
	Eksperimen B1	Kontrol B3
N	9	9
Nilai tertinggi	80	80
Nilai terendah	60	60
Jumlah nilai	656	628
Median	76	72,30
Rata-rata	72,8	69,7
SD	6,20	5,91
SD ²	38,4	34,9

Berdasarkan tabel 9 di atas, kelompok eksperimen dengan jumlah anak 9 orang memperoleh nilai tertinggi 80 dan nilai terendah 60. Dari nilai anak

kelompok eksperimen ini diperoleh jumlah nilai secara keseluruhan yaitu 656, dengan rata-rata nilainya sebesar 72,8, standar deviasinya 6,20 dan nilai variansnya 38,4

Sedangkan kelompok kontrol dengan jumlah anak 9 orang memperoleh nilai tertinggi 80 dan nilai terendah 60. Dari nilai kelompok kontrol ini diperoleh jumlah secara keseluruhannya yaitu 628, dengan rata-rata nilainya sebesar 69,7, standar deviasinya 5,91 dan nilai variansnya 34,9.

2. Deskripsi Data Hasil *Post-test* Kemampuan Membaca Anak

Data yang dideskripsikan dalam penelitian ini terdiri dari dua kelompok yaitu data tentang hasil kemampuan membaca anak dengan menggunakan *Game Educative Gcompris* disebut dengan kelompok eksperimen dan data tentang hasil kemampuan membaca anak dengan menggunakan Power Point Interaktif yang disebut kelompok kontrol.

a. Data Kemampuan Membaca Anak dengan Menggunakan *Game Educative Gcompris*

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan pada kelompok B1 sebagai kelompok eksperimen dengan jumlah anak 9 orang, diperoleh data tentang kemampuan membaca anak dengan menggunakan media *Game Educative Gcompris*. Data tersebut diperoleh dari tes akhir pada kegiatan pembelajaran. Setelah diperoleh nilai hasil kemampuan membaca tersebut, terlihat bahwa nilai tertinggi yang berhasil dicapai oleh anak adalah 96 dan nilai terendah adalah 76.

Untuk lebih lengkapnya rentangan interval skor data nilai kelompok eksperimen dapat dilihat pada tabel 10 berikut ini:

Tabel 10.
Distribusi Frekuensi Nilai Hasil Kemampuan Membaca Anak dengan
Menggunakan *Game Educative Gcompris* di Kelompok B1 Paud
Terpadu Mutiara Bunda Kabupaten Lima Puluh Kota

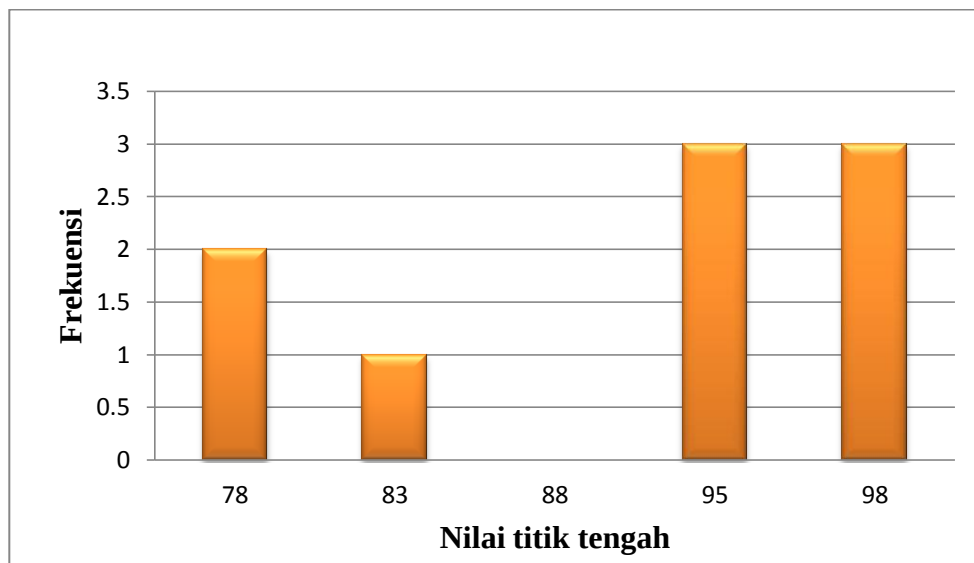
Kelompok Interval	Titik Tengah	F	Frekuensi Meningkat Dari Bawah (cf)
96-100	98	3	9
91-95	95	3	6
86-90	88	0	3
81-85	83	1	3
76-80	78	2	2
Jumlah		9	

Bb = batas bawah nyata dari interval yang mengandung media
 cf_b = frekuensi kumulatif dibawah interval yang mengandung media
 f_d = frekuensi dalam interval yang mengandung median
 N = jumlah frekuensi dalam distribusi
 i = interval

$$\begin{aligned}
 \text{Median} &= \frac{-}{-} \\
 &= 91,5 + \frac{[4,5 - 3] 5}{3} \\
 &= 91,5 + 2,5 \\
 &= 94
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 \bar{X} &= 89,3 \\
 \text{SD} &= 7,06
 \end{aligned}$$

Data tersebut menunjukkan bahwa median 94 dengan rata-rata 89,3 dan standar deviasi 7,06. Perhitungan untuk mencari $\bar{X}$ (nilai rata-rata) dan SD dapat dilihat pada (lampiran 23). Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada grafik 3 berikut ini.



Grafik 3
Data Nilai *Post-test* Kelompok Eksperimen

b. Data Kemampuan Membaca Anak Dengan Menggunakan Power Point Interaktif

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan pada kelompok B3 sebagai kelompok kontrol dengan jumlah anak 9 orang, diperoleh data tentang kemampuan membaca anak dengan menggunakan Power Point Interaktif. Data tersebut diperoleh dari tes akhir pada kegiatan pembelajaran. Setelah diperoleh hasil kemampuan membaca tersebut, terlihat bahwa nilai tertinggi yang berhasil dicapai oleh anak adalah 92 dan nilai terendah adalah 68.

Untuk lebih lengkapnya rentangan interval skor data nilai kelompok kontrol dapat dilihat pada tabel 11:

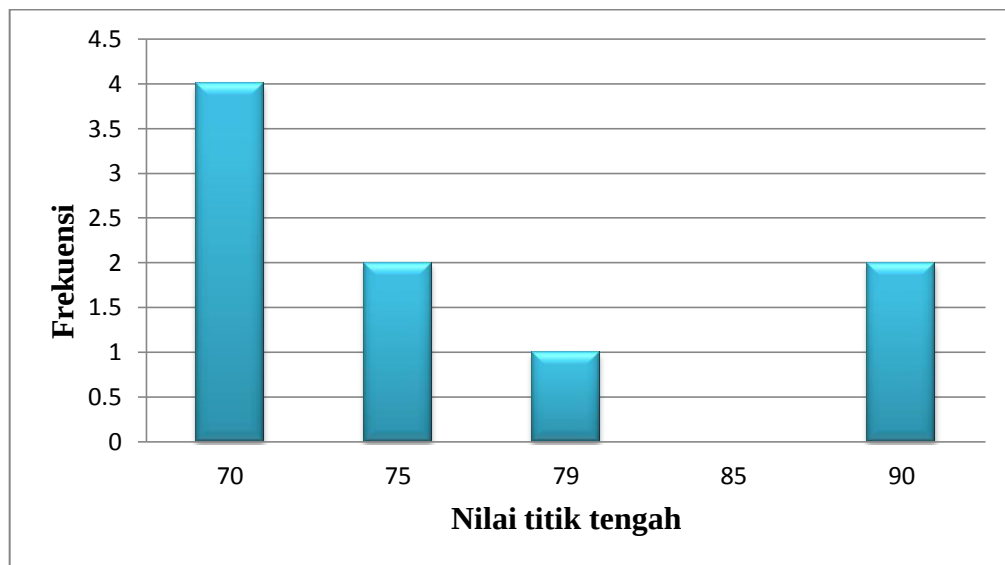
Tabel 11.
Distribusi Frekuensi Nilai Hasil Kemampuan Membaca Anak dengan
Menggunakan Power Point Interaktif di Kelompok B3 Paud Terpadu
Mutiara Bunda Kabupaten Lima Puluh Kota

Kelompok Interval	Titik Tengah	F	Frekuensi Meningkat Dari Bawah (cf)
88-92	90	2	9
83-87	85	0	7
78-82	79	1	7
73-77	75	2	6
68-72	70	4	4
Jumlah		9	

B_b = batas bawah nyata dari interval yang mengandung media
 cf_b = frekuensi kumulatif dibawah interval yang mengandung media
 f_d = frekuensi dalam interval yang mengandung median
 N = jumlah frekuensi dalam distribusi
 i = interval

$$\begin{aligned}
 \text{Median} &= \frac{-}{-} \\
 &= 75,5 + \frac{[4,5 - 4] 5}{2} \\
 &= 75,5 + 1,25 \\
 &= 76,75 \\
 \bar{X} &= 76,8 \\
 SD &= 7,95
 \end{aligned}$$

Data tersebut menunjukkan bahwa median 76,75, dengan rata-rata 76,8 dan standar deviasi 7,95. Perhitungan untuk mencari $\bar{X}$ (nilai rata-rata) dan SD dapat dilihat pada (lampiran 25). Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dalam bentuk grafik pada grafik 4 berikut ini.



Grafik 4.
Data Nilai *Post-Test* Kelompok Kontrol

Untuk melihat perbandingan nilai hasil kemampuan membaca anak menggunakan *Game Educative GCompris* (eksperimen) dan nilai hasil kemampuan membaca dengan menggunakan Power Point Interaktif (kontrol) bisa dilihat rekapitulasinya pada tabel 12

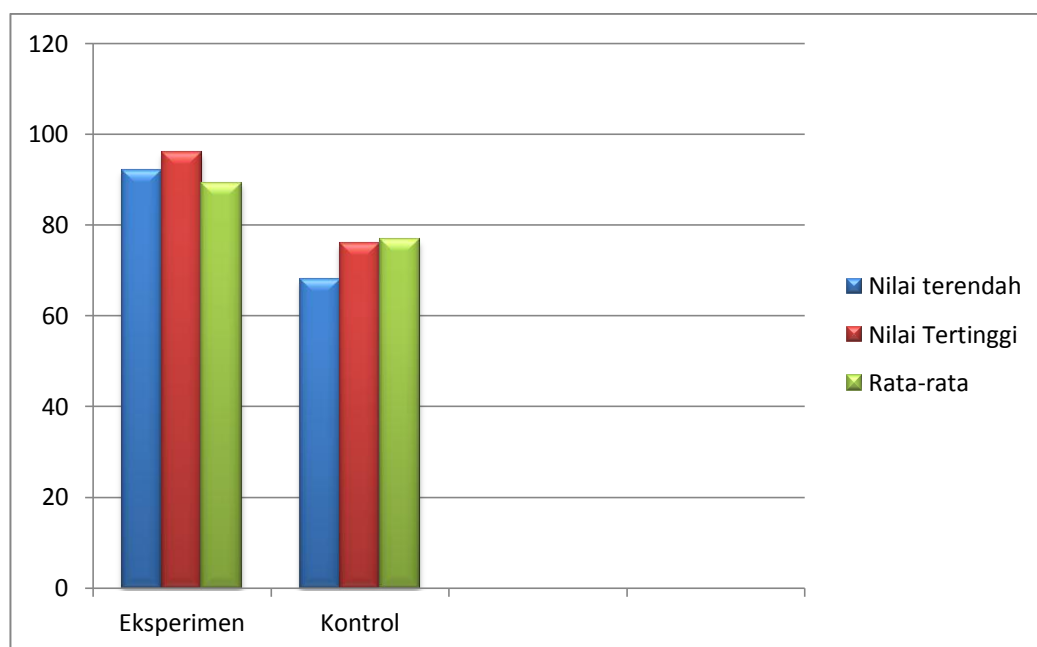
Tabel 12.
Rekapitulasi Hasil Kemampuan Membaca Anak di Kelompok Eksperimen yang Menggunakan *Game Educative GCompris* dengan Kelompok Kontrol yang Menggunakan *Game Educative GCompris*

Variabel	Permainan	
	<i>Game Educative Gcompris</i>	Power Point Interaktif
N	9	9
Nilai Tertinggi	96	92
Nilai Terendah	76	68
Jumlah Nilai	804	692
Median	94	76,75
Rata-Rata	89,3	76,8
SD	7,06	7,95
SD ²	49,8	63,2

Berdasarkan tabel 12 diatas, kelompok eksperimen yang menggunakan *Game Educative Gcompris* dengan jumlah anak 9 orang memperoleh nilai tertinggi 96 dan nilai terendah 76. Dari nilai anak kelompok eksperimen ini diperoleh jumlah nilai secara keseluruhan yaitu 804 dengan rata-rata nilainya 89,3, standar deviasi 7,06 dan nilai varians 49,8.

Sedangkan kelompok kontrol yang menggunakan Power Point Interaktif dengan jumlah anak 9 orang memperoleh nilai tertinggi 92 dan nilai terendah 68. Dari nilai kelompok kontrol ini diperoleh jumlah secara keseluruhan yaitu 692, dengan rata-rata nilai sebesar 76,8, standar deviasi 7,95 dan nilai varians 63,2.

Berdasarkan deskripsi pada tabel 12 dapat diketahui bahwa hasil kemampuan membaca anak dikelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada grafik 5 berikut ini :



Grafik 5.
Data Perbandingan Hasil Kemampuan Membaca Anak Kelompok
Eksperimen dan Kelompok Kontrol

B. Analisis Data

Untuk dapat menarik kesimpulan dari hasil penelitian, dilakukan uji hipotesis dengan menggunakan uji-t. Sebelum melakukan uji-t terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas terhadap hasil penelitian.

1. Analisis Data *Pre-test*

a. Uji Normalitas

Data hasil *pre-test* kemampuan membaca pada anak di kelompok eksperimen dan kelompok kontrol diolah untuk menentukan uji normalitas. Pada uji normalitas ini digunakan uji ***Liliefors*** seperti yang dikemukakan pada teknik analisis data. Analisis normalitas pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol terdapat pada (lampiran 14 dan lampiran 16)

Berdasarkan uji normalitas kelompok eksperimen dan kelompok kontrol diperoleh harga L_0 dan L_t pada taraf nyata 0,05 untuk $N = 9$ seperti pada tabel 13 berikut:

Tabel 13.
Hasil Perhitungan Pengujian *Liliefors* Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

No	Kelompok	N	α	L_0	L_t	Keterangan
1	Eksperimen	9	0,05	0,123	0,271	Normal
2	Kontrol	9	0,05	0,161	0,271	Normal

Berdasarkan tabel 13 terlihat bahwa kelompok eksperimen nilai L_{hitung} **0,123** lebih kecil dari L_{tabel} **0,271** untuk α 0,05. Dengan demikian nilai kelompok eksperimen berasal dari data yang berdistribusi normal. Untuk kelompok kontrol diperoleh L_{hitung} **0,161** lebih kecil dari L_{tabel} **0,271** untuk α 0,05. Ini berarti bahwa data kelompok kontrol berasal dari data yang berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Pengujian persyaratan yang kedua adalah pengujian homogenitas dengan menggunakan uji **Barlett**. Pengujian ini bertujuan untuk mengetahui apakah data berasal dari kelompok yang homogen, antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Jika chi kuadrat hitung < chi kuadrat tabel berarti data berasal dari kelompok yang homogen.

Hal ini sesuai dengan apa yang dikemukakan oleh Syafril (2010:208) bahwa :

“Jika hasil perhitungan dari χ^2_{hitung} lebih kecil dari χ^2_{tabel} berarti bahwa data berasal dari kelompok yang homogen, sebaliknya jika χ^2_{hitung} lebih besar daripada χ^2_{tabel} maka kelompok tersebut tidak homogen “.

Hasil perhitungan diperoleh χ^2_{hitung} sebesar **0,368** seperti yang di tuliskan dalam tabel berikut :

Tabel 14.
Hasil Perhitungan Uji Homogenitas Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Kelompok	A	χ^2_{hitung}	χ^2_{table}	Kesimpulan
Eksperimen	0,05	0,368	3,841	Homogen
Kontrol				

Dari tabel 14 tampak bahwa χ^2_{hitung} kelompok eksperimen dan kelompok kontrol lebih kecil dari χ^2_{tabel} ($\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$), berarti kelompok eksperimen dan kelompok kontrol memiliki varians yang homogen. Untuk perhitungannya dapat dilihat (dalam lampiran 17)

c. Uji Hipotesis

Setelah dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas, diketahui bahwa kedua kelompok sampel berdistribusi normal dan mempunyai varians homogen. Maka dapat dilanjutkan dengan pengujian hipotesis dengan menggunakan teknik t-tes.

Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima

Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak

Dengan kata lain, apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$ berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok. Hal ini sesuai dengan apa yang dikemukakan oleh Syafril (2010:169) yaitu :

“Apabila t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} maka untuk α 0,05 berarti terdapat perbedaan yang signifikan untuk nilai hasil belajar tersebut. Apabila t_{hitung} lebih kecil atau sama dengan t_{tabel} berarti tidak terdapat perbedaan yang signifikan pada nilai hasil belajar tersebut”.

Berikut ini akan digambarkan pengolahan data dengan t-test:

Tabel 15.
Hasil Perhitungan Nilai Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Aspek	Kelompok Eksperimen	Kelompok Kontrol
N	9	9
$\bar{X}$	72,8	69,7
	38,4	34,9

— —
 ————
 ————
 ————

$$\begin{aligned}
 df &= (N1 - 1) + (N1 - 1) \\
 &= (9 - 1) + (9 - 1) \\
 &= 8 + 8 \\
 &= 16
 \end{aligned}$$

Tabel 16.
Hasil Perhitungan Pengujian Dengan t-test

No	Kelompok	N	Hasil Rata-rata	t _{hitung}	t _{tabel} α 0,05	Keputusan
1	Eksperimen	9	72,8	1,026	2,119	Terima
2	Kontrol	9	69,7			

T tabel untuk taraf nyata $\alpha=0,05$ (5%) dengan df sebesar 16 adalah = **2,119**. Dengan demikian, dapat diketahui bahwa pada taraf nyata $\alpha=0,05$ (5%), **t_{hitung}** lebih kecil dari pada **t_{tabel}** (**1,026 < 2,048**). Jadi, dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pre-test* (kemampuan awal) kemampuan membaca anak di kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol di Paud Terpadu Mutiara Bunda Kabupaten Lima Puluh Kota.

2. Analisis Data Post-test

a. Uji Normalitas

Data tes akhir kelompok eksperimen dan kelompok kontrol diolah untuk menentukan uji normalitas. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah sampel berdistribusi normal atau tidak. Untuk menguji normalitas digunakan uji

liliefors. Analisis normalitas pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol terdapat pada (lampiran 24 dan 26).

Berdasarkan uji normalitas kelompok eksperimen dan kelompok kontrol diperoleh harga L_0 dan L_t pada taraf nyata 0,05 untuk $n=9$ seperti pada tabel berikut:

Tabel 17.
Uji Normalitas Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Kelompok	N	A	L_0	L_t	Keterangan
Eksperimen	9	0.05	0,171	0,271	Normal
Kontrol	9	0.05	0,199	0,271	Normal

Berdasarkan tabel 17 terlihat bahwa kelompok eksperimen nilai L_0 0,171 < L_t 0,271 untuk α 0,05. Dengan demikian nilai kelompok eksperimen berasal dari data yang berdistribusi normal. Pada kelompok kontrol diperoleh nilai L_0 0,199 < L_t 0,271 untuk α 0,05. Sehingga nilai kelompok kontrol berasal dari data yang berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Pengujian persyaratan yang kedua adalah pengujian homogenitas dengan menggunakan uji barlett. Pengujian ini bertujuan untuk mengetahui apakah data berasal dari kelompok yang homogen, antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol . Jika chi kuadrat hitung < chi kuadrat tabel berarti data berasal dari kelompok yang homogen.

Hal ini sesuai dengan apa yang dikemukakan oleh Syafril (2010:208) bahwa Jika hasil perhitungan dari $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$ berarti data berasal dari kelompok yang homogen, sebaliknya jika $X^2_{hitung} > X^2_{tabel}$ maka kelompok tersebut tidak homogen.

Hasil perhitungan diperoleh X^2_{hitung} sebesar 0,184 seperti yang dituliskan dalam tabel berikut ini:

Tabel 18.
Hasil Uji Homogenitas Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Kelompok	A	x^2_{hitung}	x^2_{tabel}	Kesimpulan
Eksperimen	0,05	0,184	3,841	Homogen
Kontrol				

Dari tabel 20 tampak bahwa X^2_{hitung} kelompok eksperimen dan kelompok kontrol lebih kecil dari X^2_{tabel} ($X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$), berarti kelompok eksperimen dan kelompok kontrol memiliki varians yang homogen. Untuk perhitungannya dapat dilihat pada (lampiran 27) .

c. Uji Hipotesis

Setelah uji normalitas dan homogenitas, diketahui bahwa kedua kelompok sampel berdistribusi normal dan mempunyai varians homogen. Maka dapat dilanjutkan dengan pengujian hipotesis dengan menggunakan t-tes.

Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima

Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 diterima dan H_1 ditolak

Dengan kata lain, apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$ berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok. Hal ini sesuai dengan apa yang dikemukakan oleh Syafril (2010:169) yaitu :

“Apabila t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} maka untuk α 0,05 berarti terdapat perbedaan yang signifikan untuk nilai hasil belajar tersebut. Apabila t_{hitung} lebih kecil atau sama dengan t_{tabel} berarti tidak terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar tersebut”.

Berikut ini akan digambarkan pengolahan data dengan t-test:

Tabel 19.
Hasil Perhitungan Nilai Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Aspek	Kelompok Eksperimen	Kelompok Kontrol
N	9	15
$\bar{X}$	89,3	76,8
	49,8	63,2

Perhitungan:

$$\frac{\sum X_1}{N_1} = \frac{804}{9} = 89,3$$

$$\frac{\sum X_2}{N_2} = \frac{1152}{15} = 76,8$$

$$\frac{\sum X_1^2}{N_1} = \frac{71721}{9} = 7969$$

$$\frac{\sum X_2^2}{N_2} = \frac{88368}{15} = 5891,2$$

$$\frac{\sum X_1^2}{N_1} = \frac{71721}{9} = 7969$$

$$\begin{aligned} df &= (N_1 - 1) + (N_2 - 1) \\ &= (9 - 1) + (15 - 1) \\ &= 8 + 8 \\ &= 16 \end{aligned}$$

Tabel untuk taraf nyata $\alpha=0,05$ (5%) dengan df sebesar 16 adalah = **2,119**

Dengan demikian, dapat diketahui bahwa pada taraf nyata $\alpha=0,05$ (5%), t_{hitung} lebih besar dari pada t_{tabel} (**3,226 > 2,119**). Jadi, dapat disimpulkan bahwa H_a diterima yaitu: terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan *Game Educative Gcompris* terhadap kemampuan membaca anak di Paud Terpadu Mutiara Bunda Kabupaten Lima Puluh Kota.

Tabel 20.
Hasil Perhitungan Pengujian dengan t-test

No	Kelompok	N	Hasil Rata-Rata	t _{hitung}	t _{tabel}	Kesimpulan
1	Eksperimen	9	89,3	3,226	2,119	H ₀ ditolak
2	Kontrol	9	76,8			

Berdasarkan tabel tersebut dengan dk $(N_1-1) + (N_2-1) = 16$, maka dalam tabel df untuk taraf nyata $\alpha 0,05$ didapat harga $t_{\text{tabel}} = 2,119$ dapat dikatakan bahwa hipotesis H₁ diterima atau H₀ ditolak. Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari hasil kemampuan membaca anak dikelompok eksperimen yang menggunakan media *Game Educative Gcompris* dibandingkan dengan kelompok kontrol yang menggunakan Power Point Interaktif.

Perbandingan Hasil Nilai *Pre-test* dan Nilai *Post-test* Kelompok Eksperimen B1 dan Kelompok Kontrol B3

Setelah dilakukan perhitungan nilai *pre-test* dan *post-test* kelompok eksperiment dan kelompok kontrol maka selanjutnya akan dilakukan perbandingan antara nilai *pre-test* dan nilai *post-test*, yang tujuannya untuk melihat apakah ada perbedaan nilai *post-test* dan nilai *pre-test* anak. Untuk itu lebih lengkapnya dapat dilihat di tabel 21:

Tabel 21.
Perbandingan Hasil Perhitungan Nilai *Pre-test* Dan Nilai *Post-test*

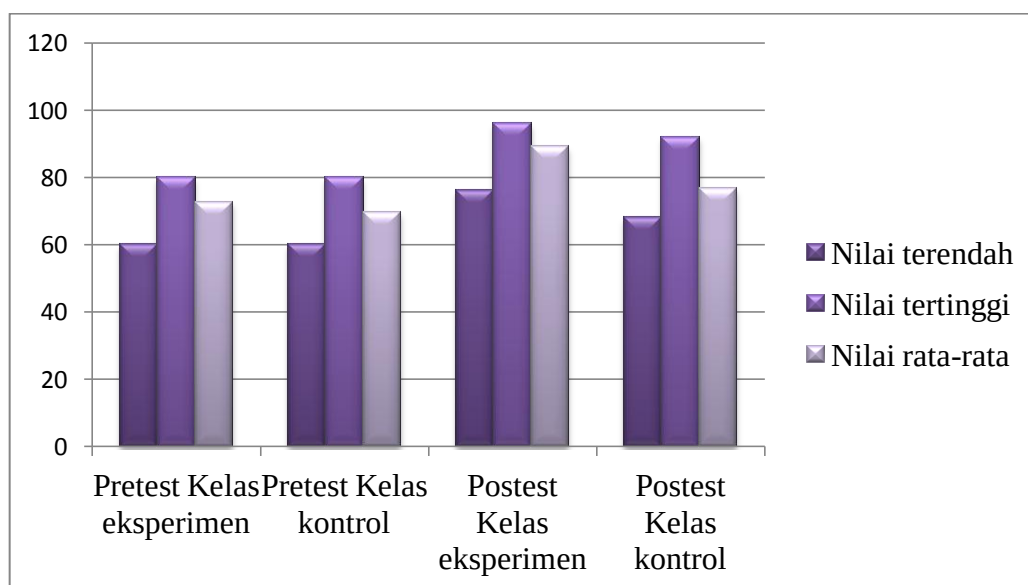
Variabel	<i>Pre-test</i>		<i>Post-test</i>	
	Eksperiment	Kontrol	Eksperiment	Kontrol
Nilai tertinggi	80	80	96	92
Nilai terendah	60	60	76	68
Rata-rata	72,8	69,7	89,3	76,8

Berdasarkan tabel 21 diatas, hasil *pre-test* pada kelompok eksperimen memperoleh nilai tertinggi 80 dan nilai terendah 60 dengan nilai rata-rata 72,8. Sedangkan hasil *pre-test* di kelompok kontrol memperoleh nilai tertinggi 80 dan

nilai terendah 60 dengan rata-rata 69,7. Dari data hasil kemampuan membaca anak tersebut terlihat bahwa kemampuan awal anak pada kelompok B1 sebagai kelompok eksperimen dan kelompok B3 sebagai kelompok kontrol hampir sama.

Kemudian, berdasarkan hasil kemampuan membaca anak setelah diadakan *post-test* dikelompok eksperimen diperoleh nilai tertinggi 96 dan nilai terendah 76 dengan rata-rata 89,3. Sedangkan hasil kemampuan membaca anak pada *post-test* di kelompok kontrol memperoleh nilai tertinggi 92 dan nilai terendah 68 dengan rata-rata 76,8. Terlihat bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada kemampuan membaca anak pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Untuk uji hipotesis nilai *pre-test* t_{hitung} lebih kecil dari pada t_{tabel} ($1,026 < 2,119$), sedangkan uji hipotesis nilai *post-test* t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} ($3,226 > 2,119$). Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pre-test* dan nilai *post-test* pada kemampuan bahasa. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada grafik 6



Grafik 6.
Data Perbandingan Hasil *Pre-test* dan *Post-test* Kemampuan Membaca Anak Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

C. Pembahasan

Kemampuan membaca dapat diartikan sebagai suatu kesanggupan untuk menelusuri, memahami, berfikir dan memperoleh pengetahuan. Kemampuan membaca merupakan hal yang penting terutama dalam masa pertumbuhan kecerdasan karena ilmu pengetahuan sebagian besar diperoleh melalui membaca. Kemampuan membaca anak dapat lebih dioptimalkan guna menunjang pertumbuhan kecerdasan yang maksimal. Untuk mengoptimalkan kemampuan membaca anak dapat dilakukan pada masa usia dini.

Kemampuan membaca anak akan berkembang dengan baik jika seorang pendidik mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan kondusif disertai dengan media pembelajaran yang menarik. Dengan adanya media yang menarik dalam pembelajaran dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, menyenangkan serta dapat membangkitkan motivasi belajar anak sehingga kualitas hasil belajar menjadi meningkat.

Dengan demikian, dalam kegiatan membaca guru harus menggunakan permainan yang menarik agar proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, menyenangkan dan dapat menarik minat anak terhadap materi pembelajaran sehingga hasil belajar menjadi meningkat. Hal ini sesuai dengan pendapat Mudjito (2006: 3) yaitu alat bermain merupakan kelengkapan yang penting dalam penyelenggaraan pendidikan di Taman Kanak-kanak. Alat bermain yang dimaksud adalah semua benda dan alat, baik yang bergerak maupun yang tidak bergerak, yang dipergunakan untuk menunjang kelancaran penyelenggaraan kegiatan belajar-mengajar, bermain, dan bekerja di sekolah agar semua kegiatan

dapat berlangsung dengan teratur, efektif, dan efisien sehingga tujuan pendidikan dapat tercapai. Alat bermain langsung dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dan dapat dibuat oleh guru, berdasarkan pertimbangan-pertimbangan tertentu sesuai dengan kebutuhan anak menurut tingkat kemampuannya.

Salah satu permainan yang dapat mengembangkan kemampuan membaca anak adalah dengan menggunakan *Game Educative Gcompris* Menurut Arryawan (2012:19) *Game educative GCompris* adalah kumpulan ataupun paket *game* edukasi yang sesuai untuk anak berusia dua tahun sampai sepuluh tahun” *Game Educative Gcompris* dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan membaca anak dibandingkan dengan Power Point Interaktif karena *Game Educative Gcompris* memiliki beberapa keunggulan yaitu :1) *Game* ini bisa dipakai gratis; 2) Terdapat berbagai macam permainan berupa permainan classic hagman, permainan klik pada huruf, permainan latihan membaca, permainan wordnumber memory game, permainan melengkapi kata; 3) Terdapat berbagai macam media berupa warna, foto, huruf, teks, audio (efek suara, musik, rekaman suara, dll); 4) Terdapat animasi sehingga mampu membuat konsep membaca lebih menyenangkan. 5) Terdapat beragam pilihan menu *game* yang bisa dipilih berupa a) *Game* pengenalan asesoris komputer, b) *Game* untuk pengenalan warna, c) *Game* puzzle, d) *Game* Aktivitas yang menyenangkan, e) Kumpulan *game* matematika, f) *Game* Membaca, g) *Game* eksperimen, h) *Game* strategi; 6) *Game* ini didukung oleh *Free Software Fondation* dan UNESCO; 7) Versi Free dari *game* ini sudah menyediakan lebih dari 80 kegiatan; 8) *Game* ini pernah memenangkan *Free Software Award* pada tahun 2003; 9) *Game* ini bermutu yang bahkan diakui oleh badan-badan Pendidikan Internasional.

Berdasarkan hasil *pre-test* kemampuan membaca anak pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol diperoleh angka rata-rata kelompok eksperimen yaitu 72,8 Angka rata-rata kelompok kontrol yaitu 69,7.

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan bahwa t_{hitung} sebesar 1,026 dibandingkan dengan α 0,05 ($t_{tabel} = 2,119$) dengan derajat kebebasan dk $(N_1-1)+(N_2-1)=16$. Dengan demikian $t_{hitung} < t_{tabel}$, yaitu $1,026 < 2,119$, maka dapat dikatakan bahwa hipotesis H_a **ditolak** atau H_0 diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara kemampuan membaca anak di kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Kemudian, berdasarkan hasil *post-test* kemampuan membaca anak pada kelompok eksperimen dengan menggunakan *Game Educative Gcompris* dan kelompok kontrol dengan menggunakan Power Point Interaktif diperoleh angka rata-rata kelompok eksperimen yaitu 89,3. Angka rata-rata kelompok kontrol yaitu 76,8.

Berdasarkan hasil analisis data *post-test* yang telah dilakukan diperoleh t_{hitung} sebesar **3,226** dibandingkan dengan α 0,05 ($t_{tabel} = 2,119$) dengan derajat kebebasan dk $(N_1-1)+(N_2-1)=16$. Dengan demikian $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu $3,226 > 2,119$, maka dapat dikatakan bahwa hipotesis H_a **diterima** atau H_0 ditolak.

Dari analisis data di atas, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara kemampuan membaca anak dikelompok eksperimen yang menggunakan *Game Educative GCompris* dengan kemampuan membaca anak dikelompok kontrol yang menggunakan Power Point di Paud Terpadu Mutiara Bunda Kabupaten Lima Puluh Kota.

Melalui kegiatan membaca dengan *Game Educative GCompris*, anak dapat terlibat secara langsung dan berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan membaca bersama. Dengan adanya keterlibatan anak secara langsung, maka minat anak terhadap suatu kegiatan akan tumbuh. Sebagaimana pendapat Fisher (1991:20) menyatakan “*Babies are given many demonstration of language from the day they are born, but they only learn from these demonstration if they become engaged with them.*” Seorang anak akan belajar dari suatu demonstrasi apabila ia terlibat didalamnya. Anak akan terlibat dalam suatu kegiatan apabila ia merasakan kegiatan tersebut berarti dan berguna bagi dirinya ketika ia berpikir bahwa ia akan mendapatkan pengalaman yang menyenangkan. Dengan membaca melalui *Game Educative GCompris*, anak-anak senantiasa terlibat dalam kegiatan-kegiatan di kelas dan membuat setiap kegiatan menjadi menyenangkan.

Kondisi ini berbeda dengan kegiatan membaca dengan menggunakan power point interaktif. Karna kurang menampilkan gambar yang menarik dan penuh warna yang disukai oleh anak-anak sehingga minat anak terhadap bahan bacaan menjadi kurang. Hal ini menyebabkan kegiatan membaca dengan menggunakan power point interaktif menjadi kurang menarik bagi anak dan membuat anak menjadi jenuh dan bosan ketika diajarkan membaca sehingga membuat kemampuan membaca anak menjadi rendah.

Jadi jelaslah bahwa penggunaan *Game Educative GCompris* lebih menarik minat anak sehingga efektif digunakan untuk mengembangkan kemampuan membaca pada anak. Dapat dilihat dari hasil kemampuan membaca anak yang tinggi dengan menggunakan *Game Educative GCompris*. Maka dapat

disimpulkan bahwa hasil kemampuan membaca anak dengan menggunakan *Game Educative GCompris* lebih tinggi dibandingkan dengan hasil kemampuan membaca anak dengan menggunakan power point interaktif sehingga *Game Educative Gcompris* efektif digunakan untuk mengembangkan kemampuan membaca anak di Paud Terpadu Mutiara Bunda Kabupaten Lima Puluh Kota.

BAB V PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Dari nilai rata-rata kedua kelompok, menunjukkan bahwa kelompok eksperimen yang menggunakan *Game Educative GCompris* rata-rata hasil kemampuan membacanya “lebih tinggi” dibandingkan dengan kelompok kontrol yang menggunakan Power Point Interaktif.
2. Dari hasil uji hipotesis didapat $t_{hitung} > t_{tabel}$ dimana $3,226 > 2,119$ yang dibuktikan dengan taraf signifikan $\alpha 0,05$ ini berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil kemampuan membaca anak di kelompok eksperimen yang menggunakan *Game Educative GCompris* dengan kelompok kontrol yang menggunakan Power Point Interaktif. Dengan demikian $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu $3,226 > 2,119$, maka dapat dikatakan bahwa hipotesis H_1 diterima atau H_0 ditolak.
3. Dengan menggunakan *Game Educative Gcompris* kegiatan membaca lebih menyenangkan karna menggunakan komputer yang dilengkapi animasi, suara, musik, suara dll dan anak bisa bermain sendiri sehingga dengan begitu anak memperoleh pengalaman membaca yang sesungguhnya, melibatkan partisipasi anak secara aktif dalam kegiatan membaca, dan menimbulkan keberanian dan kepercayaan diri.

B. Implikasi

Kegiatan membaca dengan menggunakan *Game Educative Gcompris* memberikan pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan kemampuan membaca anak. Membaca melalui *Game Educative Gcompris* sangat menarik perhatian dan minat anak dalam kegiatan membaca. Rasa percaya diri dan *antusiasme* membaca anak harus dibangkitkan pada saat anak belajar membaca dan *Game Educative Gcompris* merupakan salah satu permainan yang sangat cocok digunakan oleh guru khususnya untuk kelompok B dengan rentang usia 5-6 tahun untuk mengembangkan kemampuan membaca pada anak.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dapat dikemukakan beberapa saran sebagai berikut :

1. Bagi anak, diharapkan kemampuan membaca anak dapat berkembang sejak dini.
2. Bagi guru, sebaiknya menggunakan permainan yang bervariasi dalam mengenalkan membaca pada anak, penggunaan *Game Educative Gcompris* dapat menjadi salah satu alternatif permainan yang dapat menarik minat anak serta dapat melibatkan anak secara aktif untuk memperoleh pengalaman literasi yang kaya dalam meningkatkan kemampuan membaca.
3. Bagi peneliti lanjutan dapat melanjutkan penelitian ini pada aspek perkembangan anak lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, Siti. 2011. *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Abdurahman, Mulyono. 2013. *Anak berkesulitan belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arifin, Zainal. 2011. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- _____. 2012. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arryawan, Eko. 2012. *Game Edukasi Terbaik untuk Anak*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Azhim, Syakir Abdul. 2002. *Membimbing Anak Terampil Berbahasa*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Barnawi, Imam. 1997. *Perkembangan Jiwa*. Surabaya: Bina Ilmu
- Cahyo, Agus N. 2011. *Games Khusus Penyeimbangan Otak Kanan dan Kiri Anak*. Yogyakarta: Flasbooks.
- Depdiknas, 2005. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa edisi ketujuh*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Depdiknas, 2007. *Pedoman Pembelajaran Persiapan Membaca dan Menulis Permulaan Melalui Permainan di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Depdiknas
- Devitawati, Enggla. 2015. Efektivitas Media Kincir terhadap Kemampuan Membaca Anak di TK Harapan Dharmawanita Painan Kabupaten Pesisir selatan. *Skripsi*. UNP.
- Eliyawati, Cucu. 2005. *Pemilihan dan Pengembangan Sumber Belajar Untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.
- Hurlock, Elizabeth B. 1978. *Child Development*. Alih Bahasa Perkembangan anak oleh Tjandrasa, Meitasari. Jakarta: Erlangga.
- Haryanto, 2009. *Statistik Penelitian*. Jakarta: PT. Prestasi Pustaka Jaya.
- Ismail. 2009. *Education Game*. Yogyakarta: Pro U Medika.

- Jamaris, Martini. 2003. *Perkembangan dan Pengembangan di TK*. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta.
- Mudjito, 2006. *Pedoman pembuatan dan pemanfaatan alat peraga di taman kanak-kanak*. Jakarta : Direktorat Pembinaan TK dan SD
- Mulyasa. 2012. *Manajemen PAUD*. Bandung: Rosdakarya.
- Musbikin, Imam. 2010. *Buku Pintar Paud*. Yogyakarta. Laksana.
- Musfiroh, Tadkiroatun. 2005. *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional.
- Mutiah, Diana. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Moeslichatoen. 2004. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Nisak, Raisatun. 2011. *Seabrek Games Asyik Edukaktif untuk Mengajar PAUD/TK*. Diva Press.
- Prasetio, Dwi Sunar. 2008. *Rahasia Mengajarkan Membaca pada Anak Sejak Dini*. Jogjakarta. Diva Press.
- Prasetyono, D. S. 2008. *Metode Membuat Anak Cerdas Sejak Dini*. Jogjakarta: Garailmu.
- Rahim, Farida. 2007. *Mengajar Membaca di Sekolah Dasar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Rifa, Iva. 2012. *Koleksi Game Educative Di Luar dan Di dalam Sekolah*. Jogjakarta: Flashbooks.
- Trianto. 2011. *Pengantar Penelitian Pendidikan Bagi Pengembangan Profesi Pendidikan dan Tenaga Kependidikan*. Jakarta: kencana
- Triharso, Agung. 2011. *Permainan dan Edukatif Untuk Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Santrock, John W. 2002. *Life- Span Development/ Perkembangan Masa Hidup*. Jakarta: Erlangga.
- Sisdiknas. 2003. *Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Kaldera Pustaka Nusantara.
- Sudono, Anggani. 2000. *Sumber Belajar dan Alat Permainan*. Jakarta: Grasindo

- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- _____. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta
- _____. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta
- Sujiono, Nurani Yuliani. 2011. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks.
- _____. Yuliani Nuraini. 2012. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT. Indeks.
- Sukmawati, Tika. 2015. *Efektivitas Game Educative Gcompris Terhadap Kemampuan Berhitung Anak di Kanak-Kanak Kemala Bhayangkari 3 Padang. Skripsi*. UNP.
- Sunarto & Agung Hartono. 2006. *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suryana, Dadan. 2013. *Pendidikan Anak Usia Dini (Teori Dan Praktik Pembelajaran)*. Padang: UNP press.
- Suyadi. 2010. *Psikologi Perkembangan PAUD*. Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani.
- Suyanto, Slamet. 2005. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta.
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana
- Syafril. 2010. *Statistika*. Padang: Sukabina Press.
- Wiyani, Novan Ardy dan Barnawi. 2012. *Format PAUD*. Yogyakarta: Ar-ruzz Media.
- Wibowo, agus. 2012. *Pendidikan Karakter Usia Dini*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Yamin, dkk. 2013. *Panduan PAUD*. Ciputat : Referensi.
- Yulsyofriend. 2013. *Permainan Membaca dan Menulis Anak Usia Dini*. Padang : Sukabina Press.
- Zulkifli, 2001. *Psikologi Perkembangan*. Bandung: PT. Remaja Rosdikarya.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Semester/ bulan	: 1/November
Hari / Tanggal	: Senin/ 2 November 2015
Kelompok/Usia	: B/5-6 Tahun
Tema/subtema/tema spesifik	: Tanaman/Tanaman Buah
Kompetensi Dasar	: 1.2, 2.2, 3.9,4.9, 3.12, 4,12
Materi	: 1. Tanaman ciptaan tuhan 2. Berdo'a sebelum dan sesudah kegiatan 3. Berani bertanya tentang macam-macam dan mamfat tanaman buah 4. Mengenal alat permainan dan bermain <i>Game Educative Gcompris</i> 5. Menyebutkan huruf, menghubungkan gambar dan kata, membaca, menulis huruf sehingga membentuk kata, melengkapi huruf yang terdapat pada <i>Game Educative Gcompris</i>.
Kegiatan main	: <i>Game Educative Gcompris</i> (area bahasa)
Alat dan bahan	: Komputer
PROSES KEGIATAN	
A. Kegiatan awal	
1. Berdo'a sebelum belajar 2. Surat Al-fatitah dan surat pendek 3. Bercakap-cakap tentang tanaman buah 4. Guru menjelaskan tentang tanaman buah	
B. Kegiatan inti	
1. <i>Game Educative Gcompris</i> (Area Bahasa) Recalling 2. Merapikan alat main 3. diskusi prilaku tidak baik 4. Menunjukan dan menceritakan hasil karya 5. penguatan pengetahuan yang di peroleh anak	
C. Kegiatan istirahat / Makan	
1. Bermain 2. Cuci tangan, Berdo'a, makan, merapikan peralatan makan.	
D. Kegiatan Penutup	
1. Menanyakan perasaan hari ini	

2. Diskusi kegiatan yang telah dilakukan
3. Bercerita berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan besok

E. Rencana penilaian

- Pengetahuan : -anak mengetahui macam-macam tanaman buah
- anak bisa membaca tulisan pada gambar
 - anak bisa menyebutkan huruf
 - anak mampu menghubungkan kata dengan gambar
 - anak mampu melengkapi huruf hingga membentuk kata
 - anak mampu menyusun huruf hingga membentuk kata
- Sikap : - Bertanggung jawab menyelesaikan tugas
- Antri menunggu giliran

Ketinggian, 2 November 2015

Guru Kelompok

(Elvina Sari, S.Pd AUD)

Peneliti

(Rahmita Yulia Putri)

**Mengetahui,
Kepala PAUD Terpadu Mutiara Bunda,**

(Remmi Yuliani, S. Pd)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Semester/ bulan	: 1/November
Hari / Tanggal	: Rabu/4 November 2015
Kelompok/Usia	: B/5-6 Tahun
Tema/subtema/tema spesifik	: Tanaman/Tanaman Buah
Kompetensi Dasar	: 1.2, 2.2, 3.9,4.9, 3.12, 4,12
Materi	: 1. Tanaman ciptaan tuhan 2. Berdo'a sebelum dan sesudah kegiatan 3. Berani bertanya tentang macam-macam dan mamfat tanaman buah 4. Mengenal alat permainan dan bermain <i>Game Educative Gcompris</i> 5. Menyebutkan huruf, menghubungkan gambar dan kata, membaca, menulis huruf sehingga membentuk kata, melengkapi huruf yang terdapat pada <i>Game Educative Gcompris</i>.
Kegiatan main	: <i>Game Educative Gcompris</i> (area bahasa)
Alat dan bahan	: Komputer
PROSES KEGIATAN	
A. Kegiatan awal	
1. Berdo'a sebelum belajar 2. Surat Al-fatitah dan surat pendek 3. Bercakap-cakap tentang tanaman buah 2. Guru menjelaskan tentang tanaman buah	
B. Kegiatan inti	
1. <i>Game Educative Gcompris</i> (Area Bahasa) Recalling 1. Merapikan alat main 2. diskusi prilaku tidak baik 3. Menunjukan dan menceritakan hasil karya 4. penguatan pengetahuan yang di peroleh anak	
2. Kegiatan istirahat / Makan 3. Bermain 4. Cuci tangan, Berdo'a, makan, merapikan peralatan makan.	

3. Kegiatan Penutup
5. Menanyakan perasaan hari ini
6. Diskusi kegiatan yang telah di lakukan
7. Bercerita berisi pesan-pesan
8. Menginformasikan kegiatan besok
4. Rencana penilaian

Pengetahuan : -anak mengetahui macam-macam tanaman buah
 - anak bisa membaca tulisan pada gambar
 - anak bisa menyebutkan huruf
 - anak mampu menghubungkan kata dengan gambar
 - anak mampu melengkapi huruf hingga membentuk kata
 - anak mampu menyusun huruf hingga membentuk kata

Sikap : - Bertanggung jawab menyelesaikan tugas
 - Antri menunggu giliran

Ketinggian, 4 November 2015

Guru Kelompok

(Elvina Sari, S.Pd AUD)

Peneliti

(Rahmita Yulia Putri)

**Mengetahui,
Kepala PAUD Terpadu Mutiara Bunda,**

(Remmi Yuliani, S. Pd)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Semester/ bulan	: 1/November
Hari / Tanggal	: Senin/ 16 November 2015
Kelompok/Usia	: B/5-6 Tahun
Tema/subtema/tema spesifik	: Tanaman/Tanaman Buah
Kompetensi Dasar	: 1.2, 2.2, 3.9,4.9, 3.12, 4,12
Materi	: 1. Tanaman ciptaan tuhan 2. Berdo'a sebelum dan sesudah kegiatan 3. Berani bertanya tentang macam-macam dan mamfat tanaman buah 4. Mengenal alat permainan dan bermain <i>Game Educative Gcompris</i> 5. Menyebutkan huruf, menghubungkan gambar dan kata, membaca, menulis huruf sehingga membentuk kata, melengkapi huruf yang terdapat pada <i>Game Educative Gcompris</i> .
Kegiatan main	: <i>Game Educative Gcompris</i> (area bahasa)
Alat dan bahan	: Komputer
PROSES KEGIATAN	
A. Kegiatan awal	
1. Berdo'a sebelum belajar 2. Surat Al-fatitah dan surat pendek 3. Bercakap-cakap tentang tanaman buah 4. Guru menjelaskan tentang tanaman buah	
B. Kegiatan inti	
1. <i>Game Educative Gcompris</i> (Area Bahasa) Recalling 2. Merapikan alat main 3. diskusi prilaku tidak baik 4. Menunjukkan dan menceritakan hasil karya 5. penguatan pengetahuan yang di peroleh anak	
C. Kegiatan istirahat / Makan	
1. Bermain 2. Cuci tangan, Berdo'a, makan, merapikan peralatan makan.	

D. Kegiatan Penutup

1. Menanyakan perasaan hari ini
2. Diskusi kegiatan yang telah di lakukan
3. Bercerita berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan besok

E. Rencana penilaian

- Pengetahuan** : -anak mengetahui macam-macam tanaman buah
 - anak bisa membaca tulisan pada gambar
 - anak bisa menyebutkan huruf
 - anak mampu menghubungkan kata dengan gambar
 - anak mampu melengkapi huruf hingga membentuk kata
 - anak mampu menyusun huruf hingga membentuk kata
- Sikap** : - Bertanggung jawab menyelesaikan tugas
 - Antri menunggu giliran

Ketinggian, 16 November 2015

Guru Kelompok

(Elvina Sari, S.Pd AUD)

Peneliti

(Rahmita Yulia Putri)

**Mengetahui,
Kepala PAUD Terpadu Mutiara Bunda,**

(Remmi Yuliani, S. Pd)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Semester/ bulan	: 1/November
Hari / Tanggal	: Senin/ 16 November 2015
Kelompok/Usia	: B/5-6 Tahun
Tema/subtema/tema spesifik	: Tanaman/Tanaman Buah
Kompetensi Dasar	: 1.2, 2.2, 3.9,4.9, 3.12, 4,12
Materi	: 1. Tanaman ciptaan tuhan 2. Berdo'a sebelum dan sesudah kegiatan 3. Berani bertanya tentang macam-macam dan mamfat tanaman buah 4. Mengenal alat permainan dan bermain <i>Game Educative Gcompris</i> 5. Menyebutkan huruf, menghubungkan gambar dan kata, membaca, menulis huruf sehingga membentuk kata, melengkapi huruf yang terdapat pada <i>Game Educative Gcompris</i> .
Kegiatan main	: <i>Game Educative Gcompris</i> (area bahasa)
Alat dan bahan	: Komputer
PROSES KEGIATAN	
A. Kegiatan awal	
1. Berdo'a sebelum belajar 2. Surat Al-fatitah dan surat pendek 3. Bercakap-cakap tentang tanaman buah 4. Guru menjelaskan tentang tanaman buah	
B. Kegiatan inti	
1. <i>Game Educative Gcompris</i> (Area Bahasa) Recalling 2. Merapikan alat main 3. diskusi prilaku tidak baik 4. Menunjukan dan menceritakan hasil karya 5. penguatan pengetahuan yang di peroleh anak	
C. Kegiatan istirahat / Makan	
1. Bermain 2. Cuci tangan, Berdo'a, makan, merapikan peralatan makan.	

D. Kegiatan Penutup

1. Menanyakan perasaan hari ini
2. Diskusi kegiatan yang telah di lakukan
3. Bercerita berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan besok

E. Rencana penilaian

Pengetahuan : -anak mengetahui macam-macam tanaman buah
 - anak bisa membaca tulisan pada gambar
 - anak bisa menyebutkan huruf
 - anak mampu menghubungkan kata dengan gambar
 - anak mampu melengkapi huruf hingga membentuk kata
 - anak mampu menyusun huruf hingga membentuk kata

F. Sikap

: - Bertanggung jawab menyelesaikan tugas
 - Antri menunggu giliran

Ketinggian, 16 November 2015

Guru Kelompok

(Elvina Sari, S.Pd AUD)

Peneliti

(Rahmita Yulia Putri)

**Mengetahui,
Kepala PAUD Terpadu Mutiara Bunda,**

(Remmi Yuliani, S. Pd)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Semester/ bulan	: 1/November
Hari / Tanggal	: Senin/ 16 November 2015
Kelompok/Usia	: B/5-6 Tahun
Tema/subtema/tema spesifik	: Tanaman/Tanaman Buah
Kompetensi Dasar	: 1.2, 2.2, 3.9,4.9, 3.12, 4,12
Materi	: 1. Tanaman ciptaan tuhan 2. Berdo'a sebelum dan sesudah kegiatan 3. Berani bertanya tentang macam-macam dan mamfat tanaman buah 4. Mengenal alat permainan dan bermain <i>Game Educative Gcompris</i> 5. Menyebutkan huruf, menghubungkan gambar dan kata, membaca, menulis huruf sehingga membentuk kata, melengkapi huruf yang terdapat pada <i>Game Educative Gcompris</i>.
Kegiatan main	: <i>Game Educative Gcompris</i> (area bahasa)
Alat dan bahan	: Komputer
PROSES KEGIATAN	
A. Kegiatan awal	
1. Berdo'a sebelum belajar 2. Surat Al-fatitah dan surat pendek 3. Bercakap-cakap tentang tanaman buah 4. Guru menjelaskan tentang tanaman buah	
B. Kegiatan inti	
1. <i>Game Educative Gcompris</i> (Area Bahasa) Recalling 2. Merapikan alat main 3. diskusi prilaku tidak baik 4. Menunjukan dan menceritakan hasil karya 5. penguatan pengetahuan yang di peroleh anak	
C. Kegiatan istirahat / Makan	
1. Bermain 2. Cuci tangan, Berdo'a, makan, merapikan peralatan makan.	

D. Kegiatan Penutup

1. Menanyakan perasaan hari ini
2. Diskusi kegiatan yang telah di lakukan
3. Bercerita berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan besok

E. Rencana penilaian

- Pengetahuan** : -anak mengetahui macam-macam tanaman buah
 - anak bisa membaca tulisan pada gambar
 - anak bisa menyebutkan huruf
 - anak mampu menghubungkan kata dengan gambar
 - anak mampu melengkapi huruf hingga membentuk kata
 - anak mampu menyusun huruf hingga membentuk kata
- Sikap** : - Bertanggung jawab menyelesaikan tugas
 - Antri menunggu giliran

Ketinggian, 16 November 2015

Guru Kelompok

(Elvina Sari, S.Pd AUD)

Peneliti

(Rahmita Yulia Putri)

**Mengetahui,
Kepala PAUD Terpadu Mutiara Bunda,**

(Remmi Yuliani, S. Pd)

Lampiran 2

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) Paud Terpadu Mutiara Bunda Kabupaten Lima Puluh Kota

Semester/ bulan/ minggu ke	: 1/November/17
Hari / Tanggal	: Senin/17 November 2015
Kelompok/Usia	: B/5-6 Tahun
Tema/subtema/tema spesifik	: Tanaman/Tanaman Buah
Materi	: 1. Tanaman ciptaan tuhan 2. Berdo'a sebelum dan sesudah kegiatan 3. Berani bertanya tentang macam-macam tumbuhan buah 4. Mengajarkan Power point interaktif pada anak
Kegiatan main	: Power point interaktif (area bahasa)
Alat dan bahan	: Komputer

PROSES KEGIATAN

A. Kegiatan awal

1. Berdo'a sebelum belajar
2. Surat Al-fatitah dan surat pendek
3. Bercakap-cakap tentang tanaman buah
4. Guru menjelaskan tentang tanaman buah

B. Kegiatan inti

1. Power point interaktif (Area Bahasa)
Recalling
2. Merapikan alat main
3. diskusi perilaku tidak baik
4. Menunjukkan dan menceritakan hasil karya
5. penguatan pengetahuan yang di peroleh anak

C. Kegiatan istirahat / Makan

1. Bermain

2. Cuci tangan, Berdo'a, makan, merapikan peralatan makan.

D. Kegiatan Penutup

1. Menanyakan perasaan hari ini
2. Diskusi kegiatan yang telah di lakukan
3. Bercerita berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan besok

E. Rencana penilaian

Pengetahuan : -anak mengetahui macam-macam tanaman buah
 - anak bisa membaca tulisan pada gambar
 - anak bisa menyebutkan huruf

Sikap : - Bertanggung jawab menyelesaikan tugas
 - Antri menunggu giliran

Ketinggian, 17 November 2015

Guru Kelompok

(Risnawati, S. Pd)

Peneliti

(Rahmita Yulia Putri)

**Mengetahui,
Kepala PAUD Terpadu Mutiara Bunda,**

(Remmi Yuliani, S. Pd)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
Paud Terpadu Mutiara Bunda Kabupaten Lima Puluh Kota

Semester/ bulan/ minggu ke	: 1/November/17
Hari / Tanggal	: Senin/17 November 2015
Kelompok/Usia	: B/5-6 Tahun
Tema/subtema/tema spesifik	: Tanaman/Tanaman Buah
Materi	:
	1. Tanaman ciptaan tuhan
	2. Berdo'a sebelum dan sesudah kegiatan
	3. Berani bertanya tentang macam-macam tumbuhan buah
	4. Mengajarkan Power point interaktif pada anak
Kegiatan main	: Power point interaktif (area bahasa)
Alat dan bahan	: Komputer

PROSES KEGIATAN

A. Kegiatan awal

1. Berdo'a sebelum belajar
2. Surat Al-fatitah dan surat pendek
3. Bercakap-cakap tentang tanaman buah
4. Guru menjelaskan tentang tanaman buah

B. Kegiatan inti

1. Power point interaktif (Area Bahasa)
Recalling
2. Merapikan alat main
3. diskusi perilaku tidak baik
4. Menunjukan dan menceritakan hasil karya
5. penguatan pengetahuan yang di peroleh anak

C. Kegiatan istirahat / Makan

1. Bermain
2. Cuci tangan, Berdo'a, makan, merapikan peralatan makan.

D. Kegiatan Penutup

1. Menanyakan perasaan hari ini
2. Diskusi kegiatan yang telah di lakukan
3. Bercerita berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan besok

E. Rencana penilaian

- Pengetahuan : -anak mengetahui macam-macam tanaman buah
 - anak bisa membaca tulisan pada gambar
 - anak bisa menyebutkan huruf
- Sikap : - Bertanggung jawab menyelesaikan tugas
 - Antri menunggu giliran

Ketinggian, 17 November 2015

Guru Kelompok

(Risnawati, S. Pd)

Peneliti

(Rahmita Yulia Putri)

**Mengetahui,
Kepala PAUD Terpadu Mutiara Bunda,**



(Remmi Yuliani, S. Pd)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Paud Terpadu Mutiara Bunda Kabupaten Lima Puluh Kota

Semester/ bulan/ minggu ke	: 1/November/17
Hari / Tanggal	: Senin/17 November 2015
Kelompok/Usia	: B/5-6 Tahun
Tema/subtema/tema spesifik	: Tanaman/Tanaman Buah
Materi	: 1. Tanaman ciptaan tuhan 2. Berdo'a sebelum dan sesudah kegiatan 3. Berani bertanya tentang macam-macam tumbuhan buah 4. Mengajarkan Power point interaktif pada anak
Kegiatan main	: Power point interaktif (area bahasa)
Alat dan bahan	: Komputer

PROSES KEGIATAN

A. Kegiatan awal

1. Berdo'a sebelum belajar
2. Surat Al-fatitah dan surat pendek
3. Bercakap-cakap tentang tanaman buah
4. Guru menjelaskan tentang tanaman buah

B. Kegiatan inti

1. Power point interaktif (Area Bahasa)
Recalling
2. Merapikan alat main
3. diskusi prilaku tidak baik
4. Menunjukan dan menceritakan hasil karya
5. penguatan pengetahuan yang di peroleh anak

C. Kegiatan istirahat / Makan

1. Bermain
2. Cuci tangan, Berdo'a, makan, merapikan peralatan makan.

D. Kegiatan Penutup

1. Menanyakan perasaan hari ini
2. Diskusi kegiatan yang telah dilakukan
3. Bercerita berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan besok

E. Rencana penilaian

- Pengetahuan : -anak mengetahui macam-macam tanaman buah
 - anak bisa membaca tulisan pada gambar
 - anak bisa menyebutkan huruf
- Sikap : - Bertanggung jawab menyelesaikan tugas
 - Antri menunggu giliran

Ketinggian, 17 November 2015

Guru Kelompok

(Risnawati, S. Pd)

Peneliti

(Rahmita Yulia Putri)

**Mengetahui,
Kepala PAUD Terpadu Mutiara Bunda,**



(Remmi Yuliani, S. Pd)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
Paud Terpadu Mutiara Bunda Kabupaten Lima Puluh Kota

Semester/ bulan/ minggu ke	: 1/November/17
Hari / Tanggal	: Senin/17 November 2015
Kelompok/Usia	: B/5-6 Tahun
Tema/subtema/tema spesifik	: Tanaman/Tanaman Buah
Materi	:
	1. Tanaman ciptaan tuhan
	2. Berdo'a sebelum dan sesudah kegiatan
	3. Berani bertanya tentang macam-macam tumbuhan buah
	4. Mengajarkan Power point interaktif pada anak
Kegiatan main	: Power point interaktif (area bahasa)
Alat dan bahan	: Komputer

PROSES KEGIATAN

A. Kegiatan awal

1. Berdo'a sebelum belajar
2. Surat Al-fatitah dan surat pendek
3. Bercakap-cakap tentang tanaman buah
4. Guru menjelaskan tentang tanaman buah

B. Kegiatan inti

1. Power point interaktif (Area Bahasa)
Recalling
2. Merapikan alat main
3. diskusi perilaku tidak baik
4. Menunjukan dan menceritakan hasil karya
5. penguatan pengetahuan yang di peroleh anak

C. Kegiatan istirahat / Makan

1. Bermain
2. Cuci tangan, Berdo'a, makan, merapikan peralatan makan.

D. Kegiatan Penutup

1. Menanyakan perasaan hari ini
2. Diskusi kegiatan yang telah di lakukan
3. Bercerita berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan besok

E. Rencana penilaian

Pengetahuan : -anak mengetahui macam-macam tanaman buah
 - anak bisa membaca tulisan pada gambar
 - anak bisa menyebutkan huruf

Sikap : - Bertanggung jawab menyelesaikan tugas
 - Antri menunggu giliran

Ketinggian, 17 November 2015

Guru Kelompok

(Risnawati, S. Pd)

Peneliti

(Rahmita Yulia Putri)

**Mengetahui,
Kepala PAUD Terpadu Mutiara Bunda,**



(Remmi Yuliani, S. Pd)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
Paud Terpadu Mutiara Bunda Kabupaten Lima Puluh Kota

Semester/ bulan/ minggu ke	: 1/November/17
Hari / Tanggal	: Senin/17 November 2015
Kelompok/Usia	: B/5-6 Tahun
Tema/subtema/tema spesifik	: Tanaman/Tanaman Buah
Materi	: 1. Tanaman ciptaan tuhan 2. Berdo'a sebelum dan sesudah kegiatan 3. Berani bertanya tentang macam-macam tumbuhan buah 4. Mengajarkan Power point interaktif pada anak
Kegiatan main	: Power point interaktif (area bahasa)
Alat dan bahan	: Komputer

PROSES KEGIATAN

A. Kegiatan awal

1. Berdo'a sebelum belajar
2. Surat Al-fatitah dan surat pendek
3. Bercakap-cakap tentang tanaman buah
4. Guru menjelaskan tentang tanaman buah

B. Kegiatan inti

1. Power point interaktif (Area Bahasa)
Recalling
2. Merapikan alat main
3. diskusi prilaku tidak baik
4. Menunjukan dan menceritakan hasil karya
5. penguatan pengetahuan yang di peroleh anak

C. Kegiatan istirahat / Makan

1. Bermain
2. Cuci tangan, Berdo'a, makan, merapikan peralatan makan.

D. Kegiatan Penutup

1. Menanyakan perasaan hari ini
2. Diskusi kegiatan yang telah dilakukan
3. Bercerita berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan besok

E. Rencana penilaian

- Pengetahuan : -anak mengetahui macam-macam tanaman buah
 - anak bisa membaca tulisan pada gambar
 - anak bisa menyebutkan huruf
- Sikap : - Bertanggung jawab menyelesaikan tugas
 - Antri menunggu giliran

Ketinggian, 17 November 2015

Guru Kelompok

(Risnawati, S. Pd)

Peneliti

(Rahmita Yulia Putri)

**Mengetahui,
Kepala PAUD Terpadu Mutiara Bunda,**



(Remmi Yuliani, S. Pd)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
Paud Terpadu Mutiara Bunda Kabupaten Lima Puluh Kota

Semester/ bulan/ minggu ke	: 1/November/17
Hari / Tanggal	: Senin/17 November 2015
Kelompok/Usia	: B/5-6 Tahun
Tema/subtema/tema spesifik	: Tanaman/Tanaman Buah
Materi	:
	1. Tanaman ciptaan tuhan
	2. Berdo'a sebelum dan sesudah kegiatan
	3. Berani bertanya tentang macam-macam tumbuhan buah
	4. Mengajarkan Power point interaktif pada anak
Kegiatan main	: Power point interaktif (area bahasa)
Alat dan bahan	: Komputer

PROSES KEGIATAN

A. Kegiatan awal

1. Berdo'a sebelum belajar
2. Surat Al-fatitah dan surat pendek
3. Bercakap-cakap tentang tanaman buah
4. Guru menjelaskan tentang tanaman buah

B. Kegiatan inti

1. Power point interaktif (Area Bahasa)
Recalling
2. Merapikan alat main
3. diskusi prilaku tidak baik
4. Menunjukan dan menceritakan hasil karya
5. penguatan pengetahuan yang di peroleh anak

C. Kegiatan istirahat / Makan

1. Bermain
2. Cuci tangan, Berdo'a, makan, merapikan peralatan makan.

D. Kegiatan Penutup

1. Menanyakan perasaan hari ini
2. Diskusi kegiatan yang telah di lakukan
3. Bercerita berisi pesan-pesan
4. Menginformasikan kegiatan besok

E. Rencana penilaian

Pengetahuan : -anak mengetahui macam-macam tanaman buah
 - anak bisa membaca tulisan pada gambar
 - anak bisa menyebutkan huruf

Sikap : - Bertanggung jawab menyelesaikan tugas
 - Antri menunggu giliran

Ketinggian, 17 November 2015

Guru Kelompok



(Risnawati, S. Pd)

Peneliti



(Rahmita Yulia Putri)

**Mengetahui,
Kepala PAUD Terpadu Mutiara Bunda,**




(Remmi Yuliani, S. Pd)

Lampiran 3

A. Rancangan Kegiatan Penelitian

Penelitian ini dilakukan dalam tiga tahap, yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, dan evaluasi.

1. Tahap Perencanaan

Sebelum melakukan penelitian perlu dilakukan persiapan, persiapan yang dilakukan antara lain:

- a. Observasi ke PAUD Terpadu yang menjadi tempat penelitian.
- b. Menentukan jadwal penelitian.
- c. Menetapkan tema dan sub tema yang digunakan dalam meneliti Pengaruh *game educative GCompris* terhadap kemampuan membaca anak.
- d. Merancang dan mempersiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) berdasarkan tema dan sub tema yang telah ditetapkan.
- e. Mempersiapkan permainan
- f. Mempersiapkan instrumen penelitian.
- g. Menetapkan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berdasarkan jumlah anak yang sama untuk masing-masing kelompok.

2. Tahap pelaksanaan

- a. Menentukan kelas yang akan digunakan sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol.
- b. Melakukan *pretest* terhadap kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Tujuan *pretest* ini adalah sebagai data awal untuk melihat kemampuan membaca anak selama ini. Dalam proses belajar mengajar masing-masing

kelompok mendapatkan perlakuan yang sama. Kegiatan ini dilakukan di kedua kelas secara bersamaan yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol.

- c. Mengadakan *treatment*, pada kelas Eksperimen dilaksanakan menggunakan *game educative GCompris*. Pada kelas Kontrol menggunakan power point interaktif.
- d. Melakukan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol pada akhir penelitian. Tes akhir diberikan untuk menguji kebenaran hipotesis penelitian.
- e. Diberikan penilaian terhadap kemampuan anak tersebut, dengan tes perbuatan. Selanjutnya guru dan peneliti merekap nilai anak tersebut dalam rekap nilai, mana anak yang mendapat nilai tertinggi dan mana anak yang mendapat nilai terendah, bisa kita ketahui dari sana.
- f. Tahap selanjutnya adalah mengolah dan menganalisa data hasil penelitian.

3. Evaluasi

- a. Penilaian yang dilakukan selama penelitian adalah kemampuan membaca anak di awal *pretest* dan di akhir *posttest* penelitian.
- b. Menganalisis hasil tes.
- c. Melakukan uji normalitas untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak.
- d. Melakukan uji homogen untuk mengetahui apakah data yang diperlukan merupakan data yang homogen atau tidak.
- e. Melakukan uji-t.
- f. Menetapkan kesimpulan hasil penelitian.

Instrumen Penelitian

Nama :
 Kelompok :
 Taman Kanak-Kanak : Paud Terpadu Mutiara Bunda Kabupaten 50 Kota

No	Pernyataan	Kriteria				
		SB	B	CB	TB	STB
1	Anak mampu membaca kata sesuai dengan gambar terdapat dalam <i>Game Educative GCompris</i> .					
2	Anak mampu menyebutkan huruf yang terdapat dalam <i>Game Educative Gcompris</i> .					
3	Anak mampu melengkapi huruf yang hilang sehingga membentuk kata sesuai dengan gambar yang terdapat dalam <i>Game Educative Gcompris</i> .					
4	Anak mampu menyusun huruf sampai membentuk kata yang sesuai dengan gambar pada <i>Game Educative GCompris</i> .					
5	Anak mampu menghubungkan kata dengan gambar terdapat dalam <i>Game Educative GCompris</i> .					

Kriteria/tolak ukur :

SB = Anak bisa tanpa bantuan guru diberi skor 5
 B = Anak bisa dengan bantuan guru diberi skor 4
 CB = Anak kurang bisa namun tanpa bantuan guru diberi skor 3
 TB = Anak kurang bisa dengan bantuan guru diberi skor 2
 STB = Anak tidak bisa sama sekali diberi skor 1

Padang, Oktober 2015



Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd
 NIP.196207301988032002

Tabel 4. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian Kemampuan Membaca

	Indikator	Item Pernyataan	No. Butir	Teknik Pengumpulan data	Sumber Data
Variabel penelitian	Membaca gambar yang memiliki kata/kalimat sederhana	1. Anak mampu membaca kata sesuai dengan gambar yang terdapat dalam <i>Game educative Gcompris</i> . 2. Anak mampu menyebutkan huruf yang terdapat dalam <i>Game educative Gcompris</i> . 3. Anak mampu menyusun huruf sampai membentuk kata yang terdapat dalam <i>Game educative Gcompris</i> .	1,2,3	Tes	Anak
	Melengkapi kata/ kalimat sederhana yang telah dimulai oleh guru	4. Anak mampu melengkapi huruf yang hilang sehingga membentuk kata sesuai dengan gambar yang terdapat dalam <i>Game educative Gcompris</i> .	4	Test	Anak
	Menghubungkan gambar/benda dengan kata	5. Anak mampu memasangkan kata dengan gambar yang terdapat dalam <i>Game educative Gcompris</i> .	5	Test	Anak

Sumber: Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 58 Tahun 2009

Rubrik Untuk Item Pernyataan

No	Pernyataan	KRITERIA				
		SB (5)	B (4)	CB (3)	TB (2)	STB (1)
1	Anak mampu membaca kata sederhana sesuai dengan gambar pada game membaca <i>educative GCompris</i>	Anak mampu membaca kata sederhana sesuai dengan gambar pada game membaca <i>educative GCompris</i> dengan benar	Anak mampu membaca kata sederhana sesuai dengan gambar pada game membaca <i>educative GCompris</i> dengan bantuan guru	Anak kurang mampu membaca kata sederhana sesuai dengan gambar pada game membaca <i>educative GCompris</i> tanpa bantuan guru	Anak kurang mampu membaca kata sederhana sesuai dengan gambar pada game membaca <i>educative GCompris</i> dengan bantuan guru	Anak belum mampu membaca kata sederhana sesuai dengan gambar pada game membaca <i>educative GCompris</i>
2	Anak mampu menyebutkan huruf yang terdapat dalam <i>Game Educative Gcompris</i> .	Anak mampu menyebutkan huruf yang terdapat dalam <i>Game Educative Gcompris</i> . dengan benar	Anak mampu menyebutkan huruf yang terdapat dalam <i>Game Educative Gcompris</i> dengan bantuan guru	Anak kurang mampu menyebutkan huruf yang terdapat dalam <i>Game Educative Gcompris</i> . tanpa bantuan guru	Anak kurang mampu menyebutkan huruf yang terdapat dalam <i>Game Educative Gcompris</i> . dengan bantuan guru	Anak belum mampu menyebutkan huruf yang terdapat dalam <i>Game Educative Gcompris</i> .
3	Anak mampu melengkapi huruf yang hilang sehingga membentuk kata sesuai	Anak mampu melengkapi huruf yang hilang sehingga membentuk kata sesuai	Anak mampu melengkapi huruf yang hilang sehingga membentuk	Anak kurang melengkapi huruf yang hilang sehingga membentuk kata sesuai	Anak kurang mampu melengkapi huruf yang hilang sehingga	Anak belum mampu melengkapi huruf yang hilang sehingga membentuk

RUBRIK PENILAIAN INSTRUMEN PENELITIAN

KRITERIA PENILAIAN KEMAMPUAN MEMBACA ANAK

Pernyataan Kemampuan Membaca anak	Kriteria Penilaian Kemampuan Membaca Anak				
	SB	B	CB	TB	STB
	5	4	3	2	1

Instrumen ini di uji cobakan dengan validator :

Validator



Dra. Hj. Yulsyofriend, M. Pd
NIP.196207301988032002

Tabel Analisis Item untuk Perhitungan Validitas Item

No	Nama	Butir Item					Skor Total (X)	X2
		1	2	3	4	5		
1	Ali	4	5	4	3	4	20	400
2	Aura	4	5	3	3	5	20	400
3	Rafka	4	4	3	3	4	18	324
4	Nazwa	3	4	3	3	3	16	256
5	Nurul	4	5	4	3	4	20	400
6	Agif	5	5	5	4	5	24	576
7	Habibi	3	4	3	3	3	16	256
8	Nazilla	4	5	4	3	3	19	361
9	Hasanah	2	4	3	3	3	15	225
Jumlah		33	41	32	28	34	168	3198
Jumlah kuadrat		131	189	118	88	134		

Lampiran 5

Tabel Persiapan untuk Menghitung Validitas Item Nomor 1

NO	Nama	Skor Item (x)	Skor Total (y)	x ²	y ²	Xy
1	Ali	4	20	16	400	80
2	Aura	4	20	16	400	80
3	Rafka	4	18	16	324	72
4	Nazwa	3	16	9	256	48
5	Nurul	4	20	16	400	80
6	Agif	5	24	25	576	120
7	Habibi	3	16	9	256	48
8	Nazilla	4	19	16	361	76
9	Hasanah	2	15	8	225	30
Jumlah		33	168	131	3198	634

$$= \frac{\sum xy}{\sum x \sum y}$$

$$= \frac{634}{33 \times 168}$$

$$= \frac{634}{5544}$$

$$= 0,114357864556277$$

$$= 0,722$$

$$= 0,722 \text{ (Valid)}$$

Untuk N=9 nilai taraf signifikan $\alpha = 0,05$ adalah 0,666 pada tabel korelasi product moment. Dengan demikian $0,722 > 0,666$ berarti antara variabel X dan variabel Y terdapat korelasi positif yang signifikan.

Karena terdapat hubungan searah (korelasi positif) yang signifikan, maka tes yang sedang diuji validitas bandingannya tersebut dapat dinyatakan sebagai tes yang valid.

Tabel Persiapan untuk Menghitung Validitas Item Nomor 2

NO	Nama	Skor Item (x)	Skor Total (y)	x ²	y ²	Xy
1	Ali	5	20	25	400	100
2	Aura	5	20	25	400	100
3	Rafka	4	18	16	324	72
4	Nazwa	4	16	16	256	64
5	Nurul	5	20	25	400	100
6	Agif	5	24	25	576	120
7	Habibi	4	16	16	256	64
8	Nazilla	5	19	25	361	95
9	Hasanah	4	15	16	225	60
Jumlah		41	168	189	3198	775

$$= \frac{-}{-}$$

$$= \frac{-}{-}$$

$$= \frac{-}{-}$$

$$= \frac{-}{-}$$

$$= \frac{-}{-}$$

$$= \frac{-}{-} = 0,823 \text{ (Valid)}$$

Untuk N=9 nilai taraf signifikan $\alpha = 0,05$ adalah 0,666 pada tabel korelasi product moment. Dengan demikian $0,823 > 0,666$ berarti antara variabel X dan variabel Y terdapat korelasi positif yang signifikan.

Karena terdapat hubungan searah (korelasi positif) yang signifikan, maka tes yang sedang diuji validitas bandingannya tersebut dapat dinyatakan sebagai tes yang valid.

Tabel Persiapan untuk Menghitung Validitas Item Nomor 3

NO	Nama	Skor Item (x)	Skor Total (y)	x ²	y ²	Xy
1	Ali	4	20	16	400	80
2	Aura	3	20	9	400	60
3	Rafka	3	18	9	324	54
4	Nazwa	3	16	9	256	48
5	Nurul	4	20	16	400	80
6	Agif	5	24	25	576	120
7	Habibi	3	16	9	256	48
8	Nazilla	4	19	16	361	76
9	Hasanah	3	15	9	225	45
Jumlah		32	168	118	3198	611

$$= \frac{\sum xy}{\sum x \sum y}$$

$$= \frac{611}{32 \times 168}$$

$$= \frac{611}{5376}$$

$$= 0,1136$$

$$= 0,1136$$

$$= 0,844 \text{ (Valid)}$$

Untuk N=9 nilai taraf signifikan $\alpha = 0,05$ adalah 0,666 pada tabel korelasi product moment. Dengan demikian $0,844 > 0,666$ berarti antara variabel X dan variabel Y terdapat korelasi positif yang signifikan.

Karena terdapat hubungan searah (korelasi positif) yang signifikan, maka tes yang sedang diuji validitas bandingannya tersebut dapat dinyatakan sebagai tes yang valid.

Tabel Persiapan untuk Menghitung Validitas Item Nomor 4

NO	Nama	Skor Item (x)	Skor Total (y)	x ²	y ²	Xy
1	Ali	3	20	9	400	60
2	Aura	3	20	9	400	60
3	Rafka	3	18	9	324	54
4	Nazwa	3	16	9	256	48
5	Nurul	3	20	9	400	60
6	Agif	4	24	16	576	96
7	Habibi	3	16	9	256	48
8	Nazilla	3	19	9	361	57
9	Hasanah	3	15	9	225	45
Jumlah		28	168	88	3198	528

$$= \frac{\sum xy}{\sum x \sum y}$$

$$= \frac{528}{28 \times 168}$$

$$= \frac{528}{4704}$$

$$= 0,112$$

$$= 0,718$$

$$= 0,718 \text{ (Valid)}$$

Untuk N=9 nilai taraf signifikan $\alpha = 0,05$ adalah 0,666 pada tabel korelasi product moment. Dengan demikian $0,718 > 0,666$ berarti antara variabel X dan variabel Y terdapat korelasi positif yang signifikan.

Karena terdapat hubungan searah (korelasi positif) yang signifikan, maka tes yang sedang diuji validitas bandingannya tersebut dapat dinyatakan sebagai tes yang valid.

Tabel Persiapan untuk Menghitung Validitas Item Nomor 5

NO	Nama	Skor Item (x)	Skor Total (y)	x ²	y ²	Xy
1	Ali	4	20	16	400	80
2	Aura	5	20	25	400	100
3	Rafka	4	18	16	324	72
4	Nazwa	3	16	9	256	48
5	Nurul	4	20	16	400	80
6	Agif	5	24	25	576	120
7	Habibi	3	16	9	256	48
8	Nazilla	3	19	9	361	57
9	Hasanah	3	15	9	225	45
Jumlah		34	168	134	3198	650

$$= \frac{\sum xy}{\sum x \sum y}$$

$$= \frac{650}{34 \times 168}$$

$$= \frac{650}{5712}$$

$$= 0,1138$$

$$= 0,826$$

$$= 0,826 \text{ (Valid)}$$

Untuk N=9 nilai taraf signifikan $\alpha = 0,05$ adalah 0,666 pada tabel korelasi product moment. Dengan demikian $0,826 > 0,666$ berarti antara variabel X dan variabel Y terdapat korelasi positif yang signifikan.

Karena terdapat hubungan searah (korelasi positif) yang signifikan, maka tes yang sedang diuji validitas bandingannya tersebut dapat dinyatakan sebagai tes yang valid.

Lampiran 6**Hasil Analisis Item Instrumen Kemampuan Membaca pada Anak**

Nomor Butir Instrumen	Koefisien Korelasi	Keterangan
1	0,722	Valid
2	0,823	Valid
3	0,844	Valid
4	0,718	Valid
5	0,826	Valid

Lampiran 7

Tabel Perhitungan Mencari Reliabilitas

No	Nama	Butir Item					Skor Total (X)	X2
		1	2	3	4	5		
1	Ali	4	5	4	3	4	20	400
2	Aura	4	5	3	3	5	20	400
3	Rafka	4	4	3	3	4	18	324
4	Nazwa	3	4	3	3	3	16	256
5	Nurul	4	5	4	3	4	20	400
6	Agif	5	5	5	4	5	24	576
7	Habibi	3	4	3	3	3	16	256
8	Nazilla	4	5	4	3	3	19	361
9	Hasanah	2	4	3	3	3	15	225
Jumlah		33	41	32	28	34	168	3198
Jumlah kuadrat		131	189	118	88	134		

PERHITUNGAN Mencari Reliabilitas Dengan Rumus Alpha

$$\begin{aligned}
 &= \frac{1}{2} = \frac{1}{2} = 0,5 \\
 &= \frac{1}{2} = \frac{1}{2} = 0,5 \\
 &= \frac{1}{2} = \frac{1}{2} = 0,5 \\
 &= \frac{1}{2} = \frac{1}{2} = 0,5 \\
 &= \frac{1}{2} = \frac{1}{2} = 0,5 \\
 &= \frac{1}{2} = \frac{1}{2} = 0,5
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 \text{Jumlah varians semua item} &= 1,12 + 0,25 + 0,47 + 0,10 + 0,62 = \\
 &2,56
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 \text{Varians total } (s^2) &= \frac{1}{2} \\
 &= \frac{1}{2} \\
 &= \frac{1}{2} \\
 &= \frac{1}{2} = 6,88 \\
 &= \frac{1}{2} \\
 &= \frac{1}{2} \\
 &= \frac{1}{2} \times (1 - 0,37) \\
 &= \frac{1}{2} \times 0,63 \\
 &= 0,78 \text{ (Reliabilitas tes tinggi)}
 \end{aligned}$$

Dari perhitungan diatas diketahui besarnya koefisien reliabilitas tes 0,78. Dengan koefisien reliabilitas tes sebesar 0,78 tersebut dapat dinyatakan bahwa hasil kemampuan membaca anak berada pada taraf klasifikasi $0,60 \leq r_{11} < 0,79$ = reliabilitas tes tinggi. Berdasarkan taraf klasifikasi tersebut maka kemampuan membaca anak memiliki reliabilitas tinggi.

Lampiran 8**DOKUMENTASI VALIDITAS DATA**

Gambar 1. Guru menjelaskan alat yang digunakan selama proses pembelajaran berlangsung



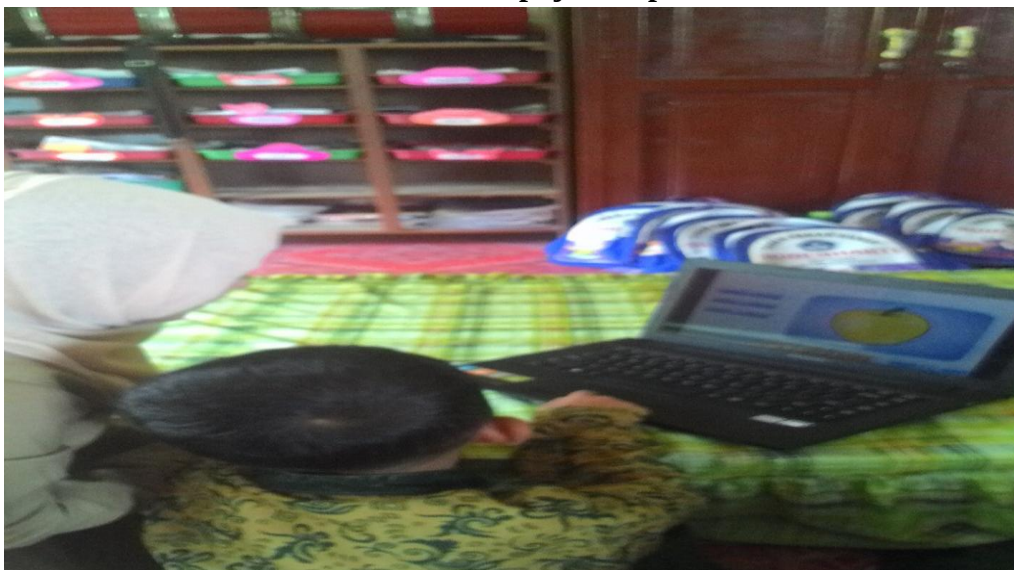
Gambar 2. Guru menjelaskan cara yang akan dilakukan anak ketika memainkan *game educative Gcompris*



Gambar 3. Anak antusias mencoba *game educative gcompris* sesuai dengan butir-butir instrumen



Gambar 4. Guru memberikan pujian kepada anak



Gambar 5. Guru memberikan kesempatan kepada anak mencobakan sendiri pembelajaran membaca menggunakan *game educative Gcompris*

Lampiran 9

Nilai *Pre-test* Kelas Eksperimen (B1)

No	Nama	Butir Item					Skor Total (X)	Nilai <i>Pre Test</i>
		1	2	3	4	5		
1	Farhan	4	4	3	4	4	19	76
2	Faris	3	4	3	3	4	17	68
3	Anggun	4	4	4	3	4	19	76
4	Intan	4	4	3	3	3	17	68
5	Solfi	3	3	3	3	3	15	60
6	Safa	4	5	4	3	4	20	80
7	Sabrina	4	4	4	3	4	19	76
8	Dwi	4	4	4	4	4	20	80
9	Jiwa	4	4	3	3	4	18	72
Jumlah		34	36	31	29	34	164	656
Rata-rata								72,8

Lampiran 10

Nilai *Pre-test* Kelas Kontrol (B3)

No	Nama	Butir Item					Skor Total (X)	Nilai <i>Pre Test</i>
		1	2	3	4	5		
1	Gustan	4	4	3	4	4	19	76
2	Revan	4	3	3	3	4	17	68
3	Keysa	3	4	3	2	3	15	60
4	Abid	4	4	3	3	4	18	72
5	Septi	3	4	3	3	3	16	64
6	Aeiza	3	3	3	3	4	16	64
7	Zahra	4	4	3	3	4	18	72
8	Silvia	4	4	3	3	4	18	72
9	Rega	4	4	4	4	4	20	80
Jumlah		33	34	44	29	34	157	628
Rata-rata								69,7

Lampiran 11

Daftar Nilai Tahap *Pre-test* Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol

Kelas Eksperimen				Kelas Kontrol			
No	Nama Anak	Skor	Nilai	No	Nama Anak	Skor	Nilai
1	Farhan	19	76	1	Gustan	19	76
2	Faris	17	68	2	Revan	17	68
3	Anggun	19	76	3	Keysa	15	60
4	Intan	17	68	4	Abid	18	72
5	Solfi	15	60	5	Septi	16	64
6	Safa	20	80	6	Aeiza	16	64
7	Sabrina	19	76	7	Zahra	18	72
8	Dwi	20	80	8	Silvia	18	72
9	Jiwa	18	72	9	Rega	20	80
	Jumlah	164	656		Jumlah	157	628
	Rata-rata		72.8		Rata-rata		69.7

Untuk mencari skor nilai pada penelitian ini menggunakan rumus seperti berikut ini :

—

Lampiran 12

Tabel Nilai *Pre-Test* Kemampuan Membaca Anak Kelompok Eksperimen (B1) Dan Kelompok Kontrol (B3) Berdasarkan Urutan Dari Yang Terkecil Sampai Yang Terbesar

No	Nama	Kelas Eksperimen (B1)	No	Nama	Kelas Kontrol (B5)
1	Solfi	60	1	Keysa	60
2	Faris	68	2	Septi	64
3	Intan	68	3	Aeiza	64
4	Jiwa	72	4	Revan	68
5	Farhan	76	5	Abid	72
6	Anggun	76	6	Zahra	72
7	Sabrina	76	7	Silvia	72
8	Safa	80	8	Gustan	76
9	Dwi	80	9	Rega	80

Lampiran 13

**Perhitungan Mean, Varians Skor dan Standar Deviasi Hasil *Pre-test*
Kemampuan Membaca Anak Kelompok Eksperimen (B1)
di Paud Terpadu Mutiara Bunda Kabupaten Lima Puluh Kota**

No	Nama	Jenis Kelamin	X1	X1 ²
1	Farhan	L	76	5776
2	Faris	L	68	4624
3	Anggun	P	76	5776
4	Intan	P	68	4624
5	Solfi	P	60	3600
6	Safa	P	80	6400
7	Sabrina	P	76	5776
8	Dwi	L	80	6400
9	Jiwa	L	72	5184
Jumlah			656	48160

$$\bar{X} = \frac{\sum X_1}{N_1}$$

$$\bar{X} = \frac{\quad}{\quad}$$

$$\bar{X} = 72,8$$

Varians X_1 (SD^2)

$$SD = \frac{\quad}{\quad}$$

$$SD = \frac{\quad}{\quad}$$

$$SD = \frac{\quad}{\quad}$$

$$SD = \frac{\quad}{\quad}$$

$$SD = \frac{\quad}{\quad}$$

$$SD = \frac{\quad}{\quad}$$

$$SD = 6,20$$

Lampiran 14

Persiapan Uji Normalitas (*Liliefors*) Dari Nilai *Pre-Test* Anak Pada Kelompok Eksperimen (B1) Di Paud Terpadu Mutiara Bunda Kabupaten Lima Puluh Kota

No	X	Zi	F(Zi)	S(Zi)	{F(Zi)-S(Zi)}
1	60	-2,06	0,0197	0,11	0,090
2	68	-0,77	0,2206	0,33	0,109
3	68	-0,77	0,2206	0,33	0,109
4	72	-0,12	0,4522	0,44	0,012
5	76	0,51	0,695	0,77	0,075
6	76	0,51	0,695	0,77	0,075
7	76	0,51	0,695	0,77	0,075
8	80	1,16	0,877	1	0,123
9	80	1,16	0,877	1	0,123

Keterangan:

$Z_i = \frac{X_i - \bar{X}}{s}$

$F(Z_i)$ = Jika Z_i negatif $\longrightarrow 0,5 -$
 = Jika Z_i positif $\longrightarrow 0,5 +$
 $= F(Z_i) - S(Z_i)$

Nilai $(F(Z_i) - S(Z_i))$ terbesar = 0,123 dengan $N = 9$

Nilai L tabel = 0,271 untuk $\alpha 0,05$

$L_{hitung} < L_{tabel} = 0,123 < 0,271$

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa data kelas eksperimen berasal dari populasi yang berdistribusi “**Normal**”.

Lampiran 15

**Perhitungan Mean, Varians Skor dan Standar Deviasi Hasil *Pre-test*
Kemampuan Membaca Anak Kelompok Kontrol (B3)
di Paud Terpadu Mutiara Bunda Kabupaten Lima Puluh Kota**

No	Nama	Jenis Kelamin	X1	X1 ²
1	Gustan	L	76	5776
2	Revan	L	68	4624
3	Keysa	P	60	3600
4	Abid	L	72	5184
5	Septi	P	64	4096
6	Aeiza	P	64	4096
7	Zahra	P	72	5184
8	Silvia	P	72	5184
9	Rega	L	80	6400
Jumlah			628	44144

$$\bar{X} = \frac{\sum X_1}{N_1}$$

$$\bar{X} = \frac{\quad}{\quad}$$

$$\bar{X} = 69,7$$

Varians X_1 (SD^2)

$$SD = \frac{\quad}{\quad}$$

$$SD = \frac{\quad}{\quad}$$

$$SD = \frac{\quad}{\quad}$$

$$SD = \frac{\quad}{\quad}$$

$$SD = \frac{\quad}{\quad}$$

$$SD = \frac{\quad}{\quad}$$

$$SD = 5,91$$

Lampiran 16

Persiapan Uji Normalitas (*Liliefors*) Dari Nilai *Pre-Test* Anak Pada Kelompok Kontrol (B3) Di Paud Terpadu Mutiara Bunda Kabupaten Lima Puluh Kota

No	X	Zi	F(Zi)	S(Zi)	{F(Zi)-S(Zi)}
1	60	-1,644	0,0505	0,11	0,059
2	64	-1,966	0,1685	0,33	0,161
3	64	-0,966	0,1685	0,33	0,161
4	68	-0,288	0,3897	0,44	0,050
5	72	0,389	0,6480	0,77	0,122
6	72	0,389	0,6480	0,77	0,122
7	72	0,389	0,6480	0,77	0,122
8	76	1,067	0,8554	0,88	0,024
9	80	1,745	0,9590	1	0,040

$$Z_i = \frac{X_i - \bar{X}}{s} \quad \text{—}$$

$$\begin{aligned} F(Z_i) &= \text{Jika } Z_i \text{ negatif} \longrightarrow 0,5 - \\ &= \text{Jika } Z_i \text{ positif} \longrightarrow 0,5 + \\ &= F(Z_i) - S(Z_i) \end{aligned}$$

Nilai $(F(Z_i) - S(Z_i))$ terbesar = 0,161 dengan $N = 9$

Nilai L tabel = 0,271 untuk $\alpha 0,05$

$L_{\text{hitung}} < L_{\text{tabel}} = 0,161 < 0,271$

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa data kelas kontrol berasal dari populasi yang berdistribusi “**Normal**”.

Lampiran 17

UJI HOMOGENITAS NILAI *PRE-TEST*
(UJI *BARLETT*)

1. Hitung dk (Log Si²)

Sampel	Dk	Si ²	Log Si ²	Dk (Log Si ²)
1	8	38,4	1,58	12,64
2	8	34,9	1,54	12,32
Jumlah	16	-	-	24,96

2. Varians Gabungan

$$\begin{aligned}
 S^2 &= \frac{1}{n} \sum (Si^2) \\
 &= \frac{1}{16} (12,64 + 12,32) \\
 &= \frac{24,96}{16} \\
 &= 1,56
 \end{aligned}$$

Hitung Log S²

$$\begin{aligned}
 \text{Log } S^2 &= \text{Log } 1,56 \\
 &= 0,19
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 3. \quad B &= (\text{Log } Si^2)(\sum n_i - 1) \\
 &= (0,19)(16) \\
 &= 3,04
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 4. \quad X^2 &= (1/n) [B - \{ \sum (n_i - 1) \text{Log } Si^2 \}] \\
 &= 2,3026 \cdot \{ 25,12 - 24,96 \} \\
 &= 2,3026 \cdot 0,16 \\
 &= 0,368
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 5. \quad Dk &= 2-1 \\
 &= 1 \text{ (diperoleh } x^2 \text{ tabel sebesar 3 pada taraf signifikansi } \alpha=0,05) \\
 X^2 \text{ tabel} &= 3,841 \\
 X^2 \text{ hitung} &= 0,368
 \end{aligned}$$

Dengan membandingkan chi kuadrat tabel dengan $dk=(2-1)$ diperoleh χ^2 tabel sebesar 3,841 pada taraf signifikansi $\alpha=0,05$. Harga chi kuadrat (χ^2) hitung $<$ harga chi kuadrat (χ^2) tabel yaitu $0,368 < 3,841$. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data berasal dari kelompok yang “homogen”

Lampiran 18

UJI HIPOTESIS NILAI *PRE-TEST*

Untuk uji hipotesis, dilakukan perhitungan t-test sebagai berikut :

$$\frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{s_p^2}{n_1} + \frac{s_p^2}{n_2}}}$$

$$\frac{75,5 - 72,5}{\sqrt{\frac{10,5}{9} + \frac{10,5}{9}}}$$

$$\frac{3}{\sqrt{2,33}}$$

$$= 1,92$$

$$= 1,92$$

$$\begin{aligned} df &= (N_1 - 1) + (N_2 - 1) \\ &= (9 - 1) + (9 - 1) \\ &= 8 + 8 \\ &= 16 \end{aligned}$$

Tabel untuk taraf nyata $\alpha = 0,05$ (5%) dengan df sebesar 16 adalah = 2,119. Dengan demikian, dapat diketahui bahwa pada taraf nyata $\alpha=0,05$ (5%), t_{hitung} lebih kecil dari pada t_{tabel} ($1,026 < 2,119$). Jadi, dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan membaca anak di kelas eksperimen dan kontrol dalam nilai pretest.

Lampiran 19

Lampiran 21

Daftar Nilai Tahap *Post-test* Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol

Kelas Eksperimen				Kelas Kontrol			
No	Nama	Skor	Nilai	No	Nama	Skor	Nilai
1	Anggun	23	92	1	Silvia	22	88
2	Intan	20	80	2	Abid	18	72
3	Jiwa	24	96	3	Keysa	17	68
4	Faris	21	84	4	Revan	19	76
5	Solfi	19	76	5	Septi	17	68
6	Sabrina	24	96	6	Aeiza	18	72
7	Safa	23	92	7	Zahra	19	76
8	Dwi	24	96	8	Gustan	20	80
9	Farhan	23	92	9	Rega	23	92
Jumlah		201	804			173	692
Rata-rata			89,3				76,8

Untuk mencari skor nilai pada penelitian ini menggunakan rumus seperti berikut ini :

Lampiran 22

Tabel Nilai *Post-Test* Kemampuan Membaca Anak Kelompok Eksperimen (B1) Dan Kelompok Kontrol (B3) Berdasarkan Urutan Dari Yang Terkecil Sampai Yang Terbesar

No	Nama	Kelas Eksperimen (B1)	No	Nama	Kelas kontrol (B5)
1	Solfi	76	1	Keysa	68
2	Intan	80	2	Septi	68
3	Faris	84	3	Abid	72
4	Anggun	92	4	Aieza	72
5	Safa	92	5	Zahra	76
6	Farhan	92	6	Revan	76
7	Sabrina	96	7	Gustan	80
8	Jiwa	96	8	silvia	88
9	Dwi	96	9	Rega	92

Lampiran 23

**Perhitungan Mean Dan Varians Skor Kemampuan Membaca Anak
Kelompok Eksperimen (B1) Di Paud Terpadu Mutiara Bunda Kabupaten
Lima Puluh Kota
Untuk Nilai *Post-test***

No	Nama	Jenis Kelamin	X1	X1 ²
1	Anggun	P	92	8464
2	Intan	P	80	6400
3	Jiwa	L	96	9216
4	Faris	L	84	7056
5	Solfi	P	76	5776
6	Sabrina	P	96	9216
7	Safa	P	92	8464
8	Dwi	L	96	9216
9	Farhan	L	92	8464
Jumlah			804	72272

$$\bar{X} = \frac{\sum X_1}{N_1}$$

$$\bar{X} = \frac{804}{9}$$

$$\bar{X} = 89,3$$

$$\text{Varians } X_1 (SD^2) = \frac{\sum X_1^2}{N_1} - \frac{(\sum X_1)^2}{N_1}$$

$$SD = \sqrt{\frac{72272}{9} - \frac{(804)^2}{81}}$$

$$SD = \sqrt{8044,44 - 7984,44}$$

$$SD = \sqrt{60}$$

$$SD = \sqrt{60}$$

$$SD = \sqrt{60}$$

$$SD = \sqrt{60}$$

$$SD = 7,06$$

Lampiran 24

Persiapan Uji Normalitas (*Liliefors*) Dari Nilai *Post-Test* Anak Pada Kelompok Eksperimen (B1) Di Paud Terpadu Mutiara Bunda Kabupaten Lima Puluh Kota

No	X	Zi	F(Zi)	S(Zi)	{F(Zi)-S(Zi)}
1	76	-1,88	0,0301	0,11	0,079
2	80	-1,31	0,0951	0,22	0,124
3	84	-0,75	0,2266	0,33	0,103
4	92	-0,38	0,6480	0,66	0,012
5	92	0,38	0,6480	0,66	0,012
6	92	0,38	0,6480	0,66	0,012
7	96	0,95	0,8289	1	0,171
8	96	0,95	0,8289	1	0,171
9	96	0,95	0,8289	1	0,171

Keterangan:

$Z_i = \frac{X - \bar{X}}{s}$

$F(Z_i)$ = Jika Z_i negatif $\longrightarrow 0,5 -$
 = Jika Z_i positif $\longrightarrow 0,5 +$
 $= F(Z_i) - S(Z_i)$

Nilai $(F(Z_i) - S(Z_i))$ terbesar = 0,171 dengan $N = 9$

Nilai L tabel = 0,271 untuk $\alpha 0,05$

$L_{hitung} < L_{tabel} = 0,171 < 0,271$

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa data kelas eksperimen berasal dari populasi yang berdistribusi “**Normal**”

Lampiran 25

**Perhitungan Mean Dan Varians Skor Kemampuan Membaca Anak
Kelompok Kontrol (B3) Di Paud Terpadu Mutiara Bunda Kabupaten Lima
Puluh Kota
Untuk Nilai *Post-test***

No	Nama	Jenis Kelamin	X1	X1 ²
1	Silvia	P	88	7744
2	Abid	L	72	5184
3	Keysa	P	68	4624
4	Revan	L	76	5776
5	Septi	P	68	4624
6	Aeiza	P	72	5184
7	Zahra	P	76	5776
8	Gustan	L	80	6400
9	Rega	L	92	8464
Jumlah			692	53776

$$\bar{X} = \frac{\sum X_1}{N_1}$$

$$\bar{X} = \frac{692}{9}$$

$$\bar{X} = 76,8$$

Varians X_1 (SD^2)

$$SD = \frac{\sum (X_1 - \bar{X})^2}{N_1}$$

$$SD = \frac{10000}{9}$$

$$SD = \frac{1111,11}{1}$$

$$SD = 33,33$$

$$SD = 33,33$$

$$SD = 33,33$$

$$SD = 7,95$$

Lampiran 26

Persiapan Uji Normalitas (*Liliefors*) Dari Nilai *Post-Test* Anak Pada Kelompok Kontrol (B3) Di Paud Terpadu Mutiara Bunda Kabupaten Lima Puluh Kota

No	X	Zi	F(Zi)	S(Zi)	{F(Zi)-S(Zi)}
1	68	-1,10	0,1357	0,22	0,084
2	68	-1,10	0,1357	0,22	0,084
3	72	-0,60	0,2743	0,44	0,165
4	72	-0,60	0,2743	0,44	0,165
5	76	0,10	0,4602	0,66	0,199
6	76	0,10	0,4602	0,66	0,199
7	80	0,40	0,6554	0,77	0,114
8	88	1,40	0,9192	0,88	0,039
9	92	1,91	0,9719	1	0,028

Keterangan:

$Z_i = \frac{X - \bar{X}}{s}$

$F(Z_i)$ = Jika Z_i negatif $\longrightarrow$ 0,5 –
 = Jika Z_i positif $\longrightarrow$ 0,5 +
 = $F(Z_i) - S(Z_i)$

Nilai $(F(Z_i) - S(Z_i))$ terbesar = 0,199 dengan $N = 9$

Nilai L tabel = 0,271 untuk α 0,05

$L_{hitung} < L_{tabel} = 0,199 < 0,271$

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa data kelas eksperimen berasal dari populasi yang berdistribusi “**Normal**”.

Lampiran 27

UJI HOMOGENITAS NILAI *POST-TEST*
(UJI *BARLETT*)

1. Hitung dk (Log Si²)

Sampel	Dk	Si ²	Log Si ²	Dk (Log Si ²)
1	8	49,8	1,69	13,52
2	8	63,2	1,80	14,40
Jumlah	16	-	-	27,92

2. Varians Gabungan

$$\begin{aligned}
 S^2 &= \frac{1}{n} \sum (X_i - \bar{X})^2 \\
 &= \frac{1}{16} \sum (X_i - \bar{X})^2 \\
 &= \frac{1}{16} \sum (X_i^2 - 2X_i\bar{X} + \bar{X}^2) \\
 &= \frac{1}{16} \sum X_i^2 - \bar{X}^2 \\
 &= 56,5
 \end{aligned}$$

Hitung Log S²

$$\begin{aligned}
 \text{Log } S^2 &= \text{Log } 56,5 \\
 &= 1,75
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 3. B &= (\text{Log } Si^2)(\sum n_i - 1) \\
 &= (1,75)(16) \\
 &= 28
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 4. X^2 &= (1/n) \log_{10} [B - \sum (n_i - 1) \text{Log } Si^2] \\
 &= 2,3026 \cdot \{28 - 27,92\} \\
 &= 2,3026 \cdot 0,08 \\
 &= 0,184
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 5. Dk &= 2 - 1 \\
 &= 1 \text{ (diperoleh } x^2 \text{ tabel sebesar 3 pada taraf signifikansi } \alpha=0,05) \\
 X^2 \text{ tabel} &= 3,841 \\
 X^2 \text{ hitung} &= 0,184
 \end{aligned}$$

Dengan membandingkan chi kuadrat tabel dengan $dk=(2-1)$ diperoleh χ^2 tabel sebesar 3,841 pada taraf signifikansi $\alpha=0,05$. Harga chi kuadrat (χ^2) hitung $<$ harga chi kuadrat (χ^2) tabel yaitu $0,184 < 3,841$. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data berasal dari kelompok yang “homogen”

Lampiran 28

UJI HIPOTESIS NILAI *POST-TEST*

Untuk uji hipotesis, dilakukan perhitungan t-test sebagai berikut :

$$\frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{s_p^2}{n_1} + \frac{s_p^2}{n_2}}}$$

$$\frac{3,226 - 2,119}{\sqrt{\frac{2,226}{9} + \frac{2,119}{9}}}$$

$$\frac{1,107}{\sqrt{0,491}}$$

$$\frac{1,107}{0,701}$$

$$1,580$$

$$\begin{aligned} df &= (N_1 - 1) + (N_2 - 1) \\ &= (9 - 1) + (9 - 1) \\ &= 8 + 8 \\ &= 16 \end{aligned}$$

Tabel untuk taraf nyata $\alpha=0,05$ (5%) dengan df sebesar 16 adalah = 2.119. Dengan demikian, dapat diketahui bahwa pada taraf nyata $\alpha=0,05$ (5%), t_{hitung} lebih besar dari pada t_{tabel} ($3,226 > 2,119$). Jadi, dapat disimpulkan bahwa H_a diterima yaitu: terdapat pengaruh yang signifikan dari *Game Educative Gcompris* terhadap kemampuan membaca anak di . Paud Terpadu Mutiara Bunda Kabupaten Lima Puluh Kota.

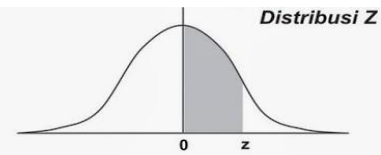
Lampiran 29

Tabel Harga Kritik dari r Product-Moment

N (1)	Interval	Kepercayaan	N (1)	Interval	Kepercayaan	N (1)	Interval	Kepercayaan
	95% (2)	99% (3)		95% (2)	99% (3)		95% (2)	99% (3)
3	0,997	0,999	26	0,388	0,4906	55	0,266	0,345
4	0,950	0,990	27	0,381	0,487	60	0,254	0,330
5	0,878	0,959	28	0,374	0,478	65	0,244	0,317
6	0,811	0,917	29	0,367	0,470	70	0,235	0,306
7	0,754	0,874	30	0,361	0,463	75	0,227	0,296
8	0,707	0,874	31	0,355	0,456	80	0,220	0,286
9	0,666	0,798	32	0,349	0,449	85	0,213	0,278
10	0,632	0,765	33	0,344	0,442	90	0,207	0,270
11	0,602	0,735	34	0,339	0,436	95	0,202	0,263
12	0,576	0,708	35	0,334	0,430	100	0,195	0,256
13	0,553	0,684	36	0,329	0,424	125	0,176	0,230
14	0,532	0,661	37	0,325	0,418	150	0,159	0,210
15	0,514	0,641	38	0,320	0,413	175	0,148	0,194
16	0,497	0,623	39	0,316	0,408	200	0,138	0,181
17	0,482	0,606	40	0,312	0,403	300	0,113	0,148
18	0,468	0,590	41	0,308	0,396	400	0,098	0,128
19	0,456	0,575	42	0,304	0,393	500	0,088	0,115
20	0,444	0,561	43	0,301	0,389	600	0,080	0,105
21	0,433	0,549	44	0,297	0,384	700	0,074	0,097
22	0,423	0,537	45	0,294	0,380	800	0,070	0,091
23	0,413	0,526	46	0,291	0,276	900	0,065	0,086
24	0,404	0,515	47	0,288	0,372	1000	0,062	0,081
25	0,396	0,505	48	0,284	0,368			
			49	0,281	0,364			
			50	0,297	0,361			

N = Jumlah pasangan yang digunakan untuk menghitung r.

Kumulatif sebaran frekuensi normal
(Area di bawah kurva normal baku dari 0 sampai z)



Z	0.00	0.01	0.02	0.03	0.04	0.05	0.06	0.07	0.08	0.09
0.0	0.0000	0.0040	0.0080	0.0120	0.0160	0.0199	0.0239	0.0279	0.0319	0.0359
0.1	0.0398	0.0438	0.0478	0.0517	0.0557	0.0596	0.0636	0.0675	0.0714	0.0753
0.2	0.0793	0.0832	0.0871	0.0910	0.0948	0.0987	0.1026	0.1064	0.1103	0.1141
0.3	0.1179	0.1217	0.1255	0.1293	0.1331	0.1368	0.1406	0.1443	0.1480	0.1517
0.4	0.1554	0.1591	0.1628	0.1664	0.1700	0.1736	0.1772	0.1808	0.1844	0.1879
0.5	0.1915	0.1950	0.1985	0.2019	0.2054	0.2088	0.2123	0.2157	0.2190	0.2224
0.6	0.2257	0.2291	0.2324	0.2357	0.2389	0.2422	0.2454	0.2486	0.2517	0.2549
0.7	0.2580	0.2611	0.2642	0.2673	0.2704	0.2734	0.2764	0.2794	0.2823	0.2852
0.8	0.2881	0.2910	0.2939	0.2967	0.2995	0.3023	0.3051	0.3078	0.3106	0.3133
0.9	0.3159	0.3186	0.3212	0.3238	0.3264	0.3289	0.3315	0.3340	0.3365	0.3389
1.0	0.3413	0.3438	0.3461	0.3485	0.3508	0.3531	0.3554	0.3577	0.3599	0.3621
1.1	0.3643	0.3665	0.3686	0.3708	0.3729	0.3749	0.3770	0.3790	0.3810	0.3830
1.2	0.3849	0.3869	0.3888	0.3907	0.3925	0.3944	0.3962	0.3980	0.3997	0.4015
1.3	0.4032	0.4049	0.4066	0.4082	0.4099	0.4115	0.4131	0.4147	0.4162	0.4177
1.4	0.4192	0.4207	0.4222	0.4236	0.4251	0.4265	0.4279	0.4292	0.4306	0.4319
1.5	0.4332	0.4345	0.4357	0.4370	0.4382	0.4394	0.4406	0.4418	0.4429	0.4441
1.6	0.4452	0.4463	0.4474	0.4484	0.4495	0.4505	0.4515	0.4525	0.4535	0.4545
1.7	0.4554	0.4564	0.4573	0.4582	0.4591	0.4599	0.4608	0.4616	0.4625	0.4633
1.8	0.4641	0.4649	0.4656	0.4664	0.4671	0.4678	0.4686	0.4693	0.4699	0.4706
1.9	0.4713	0.4719	0.4726	0.4732	0.4738	0.4744	0.4750	0.4756	0.4761	0.4767
2.0	0.4772	0.4778	0.4783	0.4788	0.4793	0.4798	0.4803	0.4808	0.4812	0.4817
2.1	0.4821	0.4826	0.4830	0.4834	0.4838	0.4842	0.4846	0.4850	0.4854	0.4857
2.2	0.4861	0.4864	0.4868	0.4871	0.4875	0.4878	0.4881	0.4884	0.4887	0.4890
2.3	0.4893	0.4896	0.4898	0.4901	0.4904	0.4906	0.4909	0.4911	0.4913	0.4916
2.4	0.4918	0.4920	0.4922	0.4925	0.4927	0.4929	0.4931	0.4932	0.4934	0.4936
2.5	0.4938	0.4940	0.4941	0.4943	0.4945	0.4946	0.4948	0.4949	0.4951	0.4952
2.6	0.4953	0.4955	0.4956	0.4957	0.4959	0.4960	0.4961	0.4962	0.4963	0.4964
2.7	0.4965	0.4966	0.4967	0.4968	0.4969	0.4970	0.4971	0.4972	0.4973	0.4974
2.8	0.4974	0.4975	0.4976	0.4977	0.4977	0.4978	0.4979	0.4979	0.4980	0.4981
2.9	0.4981	0.4982	0.4982	0.4983	0.4984	0.4984	0.4985	0.4985	0.4986	0.4986
3.0	0.4987	0.4987	0.4987	0.4988	0.4988	0.4989	0.4989	0.4989	0.4990	0.4990
3.1	0.4990	0.4991	0.4991	0.4991	0.4992	0.4992	0.4992	0.4992	0.4993	0.4993
3.2	0.4993	0.4993	0.4994	0.4994	0.4994	0.4994	0.4994	0.4995	0.4995	0.4995
3.3	0.4995	0.4995	0.4995	0.4996	0.4996	0.4996	0.4996	0.4996	0.4996	0.4997
3.4	0.4997	0.4997	0.4997	0.4997	0.4997	0.4997	0.4997	0.4997	0.4997	0.4998
3.5	0.4998	0.4998	0.4998	0.4998	0.4998	0.4998	0.4998	0.4998	0.4998	0.4998
3.6	0.4998	0.4998	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999
3.7	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999
3.8	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999	0.4999
3.9	0.5000	0.5000	0.5000	0.5000	0.5000	0.5000	0.5000	0.5000	0.5000	0.5000

Dipergunakan untuk kepentingan Praktikum dan Kuliah Statistika Agrotek cit. Ade

Sumber : Theory and problems of statistic, Spiegel, M.R., Ph. D., Schaum Publishing Co., New York, 1961.

Lampiran 31

TABEL NILAI KRITIS UNTUK UJI LILIEFORS

Ukuran Sampel	Tingkat Nyata (α)				
	0,01	0,05	0,10	0,15	0,20
n = 4	0,417	0,381	0,352	0,319	0,300
5	0,405	0,337	0,315	0,299	0,285
6	0,364	0,319	0,294	0,277	0,265
7	0,348	0,300	0,276	0,258	0,247
8	0,331	0,285	0,261	0,244	0,233
9	0,311	0,271	0,249	0,233	0,223
10	0,294	0,258	0,239	0,224	0,215
11	0,284	0,249	0,230	0,217	0,206
12	0,275	0,242	0,223	0,212	0,199
13	0,268	0,234	0,214	0,202	0,190
14	0,261	0,227	0,207	0,194	0,183
15	0,257	0,220	0,201	0,187	0,177
16	0,250	0,213	0,195	0,182	0,173
17	0,245	0,206	0,189	0,177	0,169
18	0,239	0,200	0,184	0,173	0,166
19	0,235	0,195	0,179	0,169	0,163
20	0,231	0,190	0,174	0,166	0,160
25	0,200	0,173	0,158	0,147	0,142
30	0,187	0,161	0,144	0,136	0,131
n > 30	<u>1,031</u>	<u>0,886</u>	<u>0,805</u>	<u>0,768</u>	<u>0,736</u>
	$\sqrt{n}$	$\sqrt{n}$	$\sqrt{n}$	$\sqrt{n}$	$\sqrt{n}$

Sumber : Conover, W.J., Practical Nonparametric Statistic, John Wiley & Sons, Inc., 197

Lampiran 32

TABEL NILAI-NILAI CHI KUADRAD

df	Taraf Signifikansi					
	50%	30%	20%	10%	5%	1%
1	0,455	1,074	1,642	2,706	3,841	6,635
2	1,386	2,408	3,219	4,605	5,991	9,210
3	2,366	3,665	4,642	6,251	7,815	11,341
4	3,357	4,878	5,989	7,779	9,488	13,277
5	4,351	6,064	7,289	9,236	11,070	15,086
6	5,348	7,231	8,558	10,645	12,592	16,812
7	6,346	8,383	9,803	12,017	14,067	18,475
8	7,344	9,524	11,030	13,362	15,507	20,090
9	8,343	10,656	12,242	14,684	16,919	21,666
10	9,342	11,781	13,442	15,987	18,307	23,209
11	10,341	12,899	14,631	17,275	19,675	24,725
12	11,340	14,011	15,812	18,549	21,026	26,217
13	12,340	15,119	16,985	19,812	22,362	27,688
14	13,339	16,222	18,151	21,064	23,685	29,141
15	14,339	17,322	19,311	22,307	24,996	30,578
16	15,338	18,418	20,465	23,542	26,296	32,000
17	16,338	19,511	21,615	24,769	27,587	33,409
18	17,338	20,601	22,760	25,989	28,869	34,805
19	18,338	21,689	23,900	27,204	30,144	36,191
20	19,337	22,775	25,038	28,412	31,410	37,566
21	20,337	23,858	26,171	29,615	32,671	38,932
22	21,337	24,939	27,301	30,813	33,924	40,289
23	22,337	26,018	28,429	32,007	35,172	41,638
24	23,337	27,096	29,553	33,196	36,415	42,980
25	24,337	28,172	30,675	34,382	37,652	44,314
26	25,336	29,246	31,795	35,563	38,885	45,642
27	26,336	30,319	32,912	36,741	40,113	46,963
28	27,336	31,391	34,027	37,916	41,337	48,278
29	28,336	32,461	35,139	39,087	42,557	49,588
30	29,336	33,530	36,250	40,256	43,773	50,892

Lampiran 33

TABEL NILAI t (untuk uji dua ekor)

Pr Df	0.50	0.20	0.10	0.050	0.02	0.010	0.002
1	1.00000	3.07768	6.31375	12.70620	31.82052	63.65674	318.30884
2	0.81650	1.88562	2.91999	4.30265	6.96456	9.92484	22.32712
3	0.76489	1.63774	2.35336	3.18245	4.54070	5.84091	10.21453
4	0.74070	1.53321	2.13185	2.77645	3.74695	4.60409	7.17318
5	0.72669	1.47588	2.01505	2.57058	3.36493	4.03214	5.89343
6	0.71756	1.43976	1.94318	2.44691	3.14267	3.70743	5.20763
7	0.71114	1.41492	1.89458	2.36462	2.99795	3.49948	4.78529
8	0.70639	1.39682	1.85955	2.30600	2.89646	3.35539	4.50079
9	0.70272	1.38303	1.83311	2.26216	2.82144	3.24984	4.29681
10	0.69981	1.37218	1.81246	2.22814	2.76377	3.16927	4.14370
11	0.69745	1.36343	1.79588	2.20099	2.71808	3.10581	4.02470
12	0.69548	1.35622	1.78229	2.17881	2.68100	3.05454	3.92963
13	0.69383	1.35017	1.77093	2.16037	2.65031	3.01228	3.85198
14	0.69242	1.34503	1.76131	2.14479	2.62449	2.97684	3.78739
15	0.69120	1.34061	1.75305	2.13145	2.60248	2.94671	3.73283
16	0.69013	1.33676	1.74588	2.11991	2.58349	2.92078	3.68615
17	0.68920	1.33338	1.73961	2.10982	2.56693	2.89823	3.64577
18	0.68836	1.33039	1.73406	2.10092	2.55238	2.87844	3.61048
19	0.68762	1.32773	1.72913	2.09302	2.53948	2.86093	3.57940
20	0.68695	1.32534	1.72472	2.08596	2.52798	2.84534	3.55181
21	0.68635	1.32319	1.72074	2.07961	2.51765	2.83136	3.52715
22	0.68581	1.32124	1.71714	2.07387	2.50832	2.81876	3.50499
23	0.68531	1.31946	1.71387	2.06866	2.49987	2.80734	3.48496
24	0.68485	1.31784	1.71088	2.06390	2.49216	2.79694	3.46678
25	0.68443	1.31635	1.70814	2.05954	2.48511	2.78744	3.45019
26	0.68404	1.31497	1.70562	2.05553	2.47863	2.77871	3.43500
27	0.68368	1.31370	1.70329	2.05183	2.47266	2.77068	3.42103
28	0.68335	1.31253	1.70113	2.04841	2.46714	2.76326	3.40816
29	0.68304	1.31143	1.69913	2.04523	2.46202	2.75639	3.39624
30	0.68276	1.31042	1.69726	2.04227	2.45726	2.75000	3.38518
31	0.68249	1.30946	1.69552	2.03951	2.45282	2.74404	3.37490
32	0.68223	1.30857	1.69389	2.03693	2.44868	2.73848	3.36531
33	0.68200	1.30774	1.69236	2.03452	2.44479	2.73328	3.35634
34	0.68177	1.30695	1.69092	2.03224	2.44115	2.72839	3.34793
35	0.68156	1.30621	1.68957	2.03011	2.43772	2.72381	3.34005
36	0.68137	1.30551	1.68830	2.02809	2.43449	2.71948	3.33262
37	0.68118	1.30485	1.68709	2.02619	2.43145	2.71541	3.32563
38	0.68100	1.30423	1.68595	2.02439	2.42857	2.71156	3.31903
39	0.68083	1.30364	1.68488	2.02269	2.42584	2.70791	3.31279

Lampiran 34

Dokumentasi Penelitian di Paud Terpadu Mutiara Bunda Kabupaten Lima Puluh Kota

1. Kelas Eksperimen (B1)



Gambar 1. Guru menjelaskan alat yang digunakan dalam proses belajar

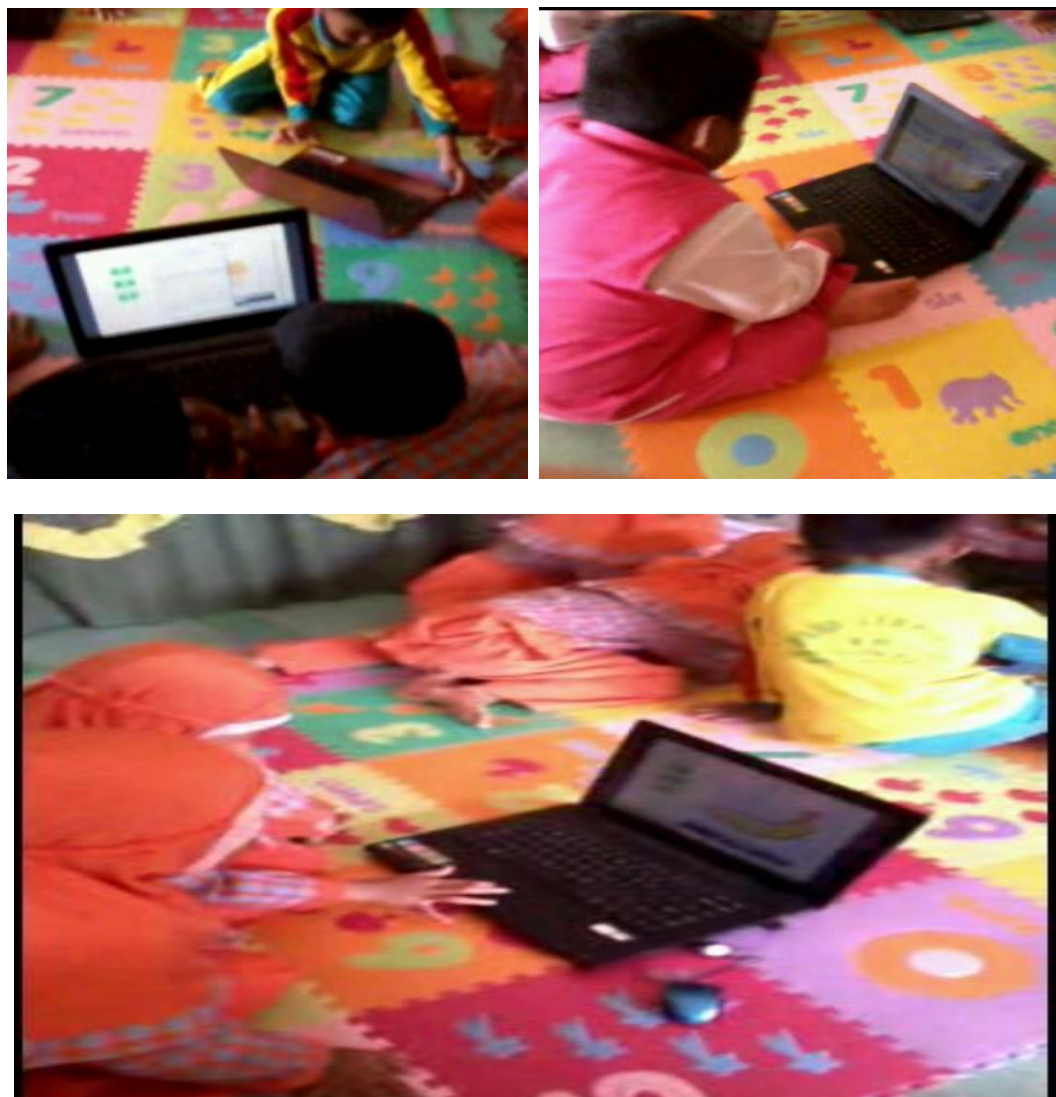




Gambar 2. Guru menjelaskan permainan yang akan dilakukan anak



Gambar 3. Guru meminta anak untuk maju kedepan kedalam mencoba *Game educative Gcompris*



Gambar 4. Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk mencoba sendiri *game educative G Compris*

2. Kelas Kontrol (B3)



Gambar 1. Guru memperkenalkan alat yang digunakan dalam proses pembelajaran



Gambar 2. Guru mengajarkan permainan menggunakan power point interaktif kepada Anak



Gambar 3. Guru meminta anak untuk mencoba permainan power point interaktif



Gambar 4. Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk mencoba sendiri permainan power point interaktif



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
JURUSAN PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
Jl. Prof. Dr. Hamka Kampus UNP Air Tawar Padang 25131 Telp. (0751) 446871

Nomor : 1462/UN35.4.8/PP/2015
Lampiran : -
Hal : Izin Validasi Data Skripsi

27 Oktober 2015

Kepada Yth.
Bapak/Ibuk **TK Budi Bhakti**
di
Tempat

Dengan hormat,

Sehubungan dengan adanya validasi data dalam menyusun tugas akhir atau skripsi oleh mahasiswa yang mengambil mata kuliah skripsi, maka kami dari jurusan PGPAUD FIP UNP memohon kepada bapak / ibu untuk memberikan izin atas kunjungan mahasiswa kami dalam melakukan validasi data skripsi di TK yang Bapak/Ibu Pimpin.

Dengan nama mahasiswa sbb:

No	Nama	TM/NIM
1.	Rahmita Yulia Putri	2011/1105761

Demikian surat ini disampaikan, atas perhatian dan kerjasama Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih.

Pembimbing I,

Dr. Dadan Suryana
NIP. 19750503 2009121 001

Pembimbing II,

Rismareni Pransiska, M. Pd
NIP. 19820128 200812 2 003

Mengetahui:
Ketua Jurusan,

Dra. Yulsyofriend, M. Pd
NIP. 19620730 198803 2 002



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
JURUSAN PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
Jl. Prof. Dr. Hamka Kampus UNP Air Tawar Padang 25131 Telp. (0751) 446871

Nomor : 1460/UN35.4.8/PP/2015
Lampiran : -
Hal : Izin Penelitian

Padang, 27 Oktober 2015

Kepada Yth. Kepala Dinas Pendidikan
UPTD Kec. Harau
di
Kabupaten 50 Kota

Dengan hormat,

Kami mohon bantuan Saudara untuk dapat kiranya memberi izin kepada :

Nama : Rahmita Yulia Putri
NIM : 1105761
Tahun Masuk : 2011
Jurusan : PG-PAUD FIP UNP
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Untuk mengumpulkan data penelitian dalam rangka penyelesaian Skripsi :

Judul Skripsi : "Pengaruh Game Educative Gcompris Terhadap Kemampuan Membaca Anak
di PAUD Terpadu Mutiara Bunda Kabupaten 50 Kota"
Subjek Penelitian : Kelompok B PAUD Terpadu Mutiara Bunda Kabupaten 50 Kota
Lokasi Penelitian : PAUD Terpadu Mutiara Bunda Kabupaten 50 Kota
Lama Penelitian : ± 2 bulan

Atas perhatian dan bantuan Saudara kami ucapkan terima kasih



Sekretaris,

Syahrul Ismet, M. Pd
NIP. 19761008 200501 1 002

Tembusan:

1. Yth. Kepala PAUD Terpadu Mutiara Bunda Kab. 50 Kota
2. Yang bersangkutan

PEMERINTAH KABUPATEN LIMA PULUH KOTA
DINAS PENDIDIKAN
NIT PELAKSANA TEKNIS PENDIDIKAN KECAMATAN HARAU

Alamat : Jln. Raya Negara Km.7 Tanjung Pati

Telepon : 7754195

Nomor : 800/ 163 /UPT-HR/X-2015

Tanjung Pati, 29 Oktober 2015

Lampiran : -

Perihal : **Izin Penelitian**

Kepada :

Yth. Kepala PAUD Terpadu

Mutiara Bunda

di

Kab Lima Puluh Kota

Dengan hormat

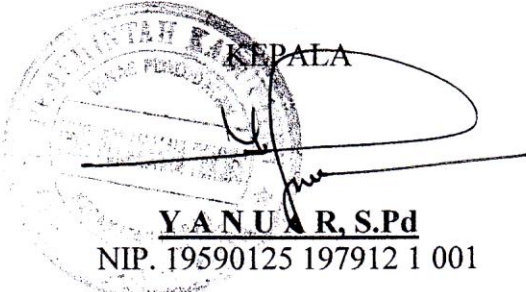
Menindaklanjuti surat Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang No: 1460/un35.4.8/PP/ 2015 tanggal 27 Oktober 2015 perihal izin penelitian , Untuk itu, agar saudara dapat memberi izin penelitian untuk nama yang tersebut di bawah ini :

Nama	: Rahmita Yulia Putri
TM/ NIM	: 2011 / 1105761
Jurusan	: PG- PAUD
Fakultas	: Ilmu Pendidikan
Tempat Penelitian	: PAUD Terpadu Mutiara Bunda
Judul Skripsi	: Pengaruh Game Educative Gcompris Terhadap Kemampuan Membaca Anak di PAUD Terpadu Mutiara Bunda Kabupaten Lima Puluh Kota
Lama Penelitian	: Lebih Kurang 2 Bulan

Dengan ketentuan :

1. Penelitian bertujuan hanya untuk kepentingan perkuliahan
2. Tidak mengganggu kegiatan PBM ditempat penelitian
3. Setelah penelitian harap melapor pada Kepala UPT Pendidikan Kecamatan Harau.

Demikianlah surat izin ini kami berikan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.


Y. A. N. U. R, S.Pd
NIP. 19590125 197912 1 001



PEMERINTAH KABUPATEN LIMA PULUH KOTA
DINAS PENDIDIKAN
UNIT PELAKSANA TEKNIS PENDIDIKAN KECAMATAN HARAU
PAUD TERPADU MUTIARA BUNDA



Alamat: Jl. raya Negara km.13 LerengKulin Jr. Ketinggian Ken. Sarilamak

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKSANAKAN PENELITIAN

Nomor :60/PAUD-TPD/TK-MB/XI/2015

Kepala PAUD Terpadu Mutiara Bunda, menerangkan bahwa:

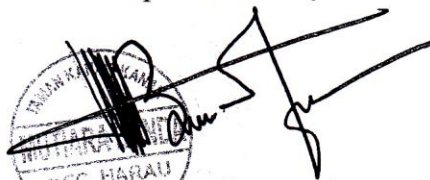
Nama : Rahmita Yulia Putri
NIM : 1105761/2011
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

Telah melakukan penelitian dalam rangka penyelesaian skripsi.

Judul skripsi : **Pengaruh *Game Educative Gcompris* Terhadap Kemampuan Membaca Anak di PAUD Terpadu Mutiara Bunda Kabupaten 50 Kota**
Subjek Penelitian : Kelompok B1 dan Kelompok B3
Lokasi Penelitian : PAUD Terpadu Mutiara Bunda Kabupaten Lima Puluh Kota
Lama penelitian : ± 2 Bulan

Demikian surat keterangan ini kami berikan agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Lereng Kulin, November 2015
Kepala Sekolah,



Remmi Yuliani, S. Pd



PEMERINTAH KABUPATEN LIMA PULUH KOTA
DINAS PENDIDIKAN
UNIT PELAKSANA TEKNIS PENDIDIKAN KECAMATAN HARAU
TAMAN KANAK – KANAK BUDI BHAKTI
Alamat: Jr.Ketinggian Ken. Sarilamak Kec. Harau

SURAT KETERANGAN

Nomor : /TKBB-KTG/X/2015

Dengan hormat,

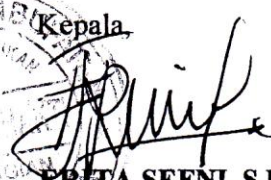
Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala Taman Kanak-kanak Budi Bhakti dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Rahmita Yulia Putri
Nim/Bp : 1105761/2011
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

Telah melaksanakan validasi data skripsi di Taman Kanak-kanak Budi Bhakti dengan judul “ Pengaruh *Game Educative Gcompris* Terhadap Kemampuan Membaca Anak Di Paud Terpadu Mutiara Bunda Kabupaten Lima Puluh Kota ”, pada tanggal 30 Oktober 2015.

Demikian surat keterangan ini kami berikan agar dipergunakan seperlunya.

Ketinggian, 31 Oktober 2015


Kepala

ERITA SEFTI, S.Pd
NIP. 19640911 198612 2 001

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

1. Nama Lengkap : Rahmita Yulia Putri
2. Nama Panggilan : Ami
3. Tempat/Tanggal Lahir : Payakumbuh, 8-Juli-1993
4. Jenis Kelamin : Perempuan
5. Agama : Islam
6. Jurusan : PG-PAUD
7. TM/NIM : 2011/1105761
8. Email : Rahmitayuliaputri@yahoo.com
9. Facebook : Amie_queend@yahoo.com
10. No. Telp/ HP : 082174640968
11. Alamat : Ketinggian, Sarilamak, Kec. Harau
Kab. Lima Puluh Kota
12. Alamat di Padang : Jln. Bougenville 92b
13. Riwayat Pendidikan :
 - a. SD Negeri 02 Sarilamak, Kec. Harau, Kab. Lima Puluh Kota Tahun 1999-2005
 - b. SMP Negeri 28 Padang Tahun 2005-2008
 - c. SMA Negeri 3 Payakumbuh Tahun 2008-2011
 - d. PT Universitas Negeri Padang Tahun 2011-2016
14. Keluarga :
 - a. Nama Ayah : M. Nasir (Alm)
 - b. Nama Ibu : Safnita(Almh)
 - c. Jumlah Bersaudara : 4 (Empat) orang
 - d. Anak ke : 1 (Satu)
15. Pengalaman Organisasi : -

