



ARTIKEL Anakta : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Volume 2 Nomor 1 Tahun 2023

## PENGARUH MEDIA LEGO HURUF TERHADAP KEMAMPUAN MEMBACA AWAL PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TAMAN KANAK-KANAK KOTA PAREPARE

**Susi Trisnawaty<sup>1</sup>, Azizah Amal<sup>2</sup>, dan Syamsyuardi<sup>3</sup>**

<sup>1</sup>Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, UNM Makassar, Indonesia. Susitrisnawatty9@gmail.com

<sup>2</sup>Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, UNM Makassar, Indonesia. Azizahamal@unm.ac.id

<sup>3</sup>Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, UNM Makassar, Indonesia. Syamsyuardi@unm.ac.id

Email Korespondensi : Azizahamal@unm.ac.id

### ABSTRAK

Membaca awal didefinisikan sebagai suatu proses dari simbol tulis (huruf) ke dalam lisan. Anak yang sering diperkenalkan membaca akan terbiasa melihat buku sebagai sumber informasi. Lego sebagai permainan konstruktif berupa membangun, menata dan mengatur berbagai media yang ada di sekitarnya telah biasa dimainkan oleh Anak Usia Dini di masa perkembangannya. Bagaimana gambaran perkembangan pembelajaran pada anak sebelum dan sesudah menggunakan media lego, bagaimana gambaran kemampuan membaca awal pada anak sebelum dan sesudah menggunakan media lego, dan pengaruh penggunaan media lego terhadap kemampuan membaca awal. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan penelitian kuantitatif yaitu penelitian dilakukan untuk menganalisis pengaruh metode eksperimen terhadap kemampuan awal membaca anak. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah "Two Groups Pretest Posttest Design", yaitu desain penelitian yang terdapat *pretest* sebelum diberi perlakuan dan *posttest* setelah diberi perlakuan. Hasil uji Wilcoxon Signed Ranks menggunakan aplikasi SPSS diperoleh Asymp Sig (2-tailed)  $0,05 < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima artinya ada pengaruh permainan lego huruf terhadap kemampuan membaca awal anak. Hal tersebut menunjukkan bahwa kemampuan membaca awal anak yang menerima perlakuan permainan lego huruf lebih baik dibandingkan anak yang menerima perlakuan. Kemampuan membaca awal anak sebelum belajar menggunakan media lego terlihat beberapa anak belum memiliki kesadaran akan pesan teks, alfabet dan fonemik, belum memiliki kemampuan dasar yang diperlukan untuk menulis, belum mampu mengutarakan pertanyaan dan gagasannya serta mampu menggunakan kemampuan bahasanya untuk bekerja sama. Dalam permainan lego huruf meningkatkan kemampuan membaca awal, anak mengalami peningkatan dari setiap pertemuan sehingga ada perbedaan dalam perkembangan membaca awal anak setelah diteliti.

**kata kunci:** Media, Lego Huruf, Kemampuan Membaca Awal, Anak usia dini.

### ABSTRACT

Early reading is defined as a process from written symbols (letters) into speech. Children who are often introduced to reading will get used to seeing books as a source of information. Lego as a constructive game in the form of building, organizing and managing various media around it has been commonly played by Early Childhood Children during their development. How to describe the development of learning in children before and after using Lego media, how to describe early reading skills in children before and after using Lego media, and the effect of using Lego media on early reading skills. The approach used in this study is a quantitative research approach, namely the research was conducted to analyze the effect of the experimental method on children's early reading abilities. The type of research used in this research is "Two Groups Pretest Posttest Design", which is a research design that has a pretest before being given treatment and a posttest after being given treatment. The results of the Wilcoxon Signed Ranks test using the SPSS application obtained Asymp Sig (2-tailed)  $0.05 < 0.05$ , then  $H_0$  was rejected and  $H_1$  was

accepted, meaning that there was an effect of playing lego letters on children's early reading abilities. This shows that the early reading skills of children who received the lego letter game treatment were better than children who received the treatment. Children's early reading ability before learning to use Lego media shows that some children do not yet have awareness of text messages, the alphabet and phonemics, do not yet have the basic skills needed to write, are not able to express questions and ideas and are able to use their language skills to work together. In the lego letter game to improve early reading skills, children experience improvement from each meeting so that there are differences in children's early reading development after research.

**Keywords :** Media, Lego Letters, Early Reading Ability, Earlychildhood.

---

<b>DOI</b>	:
<b>Submit</b>	: <b>3 Juni 2023</b>
<b>Diterima</b>	: <b>5 Juni 2023</b>
<b>Terbit</b>	: <b>25 Juni 2023</b>
<b>Copyright Notice</b>	: Authors retain copyright and grant the journal right of first publication with the work simultaneously licensed under a <a href="#">Creative Commons Attribution 4.0 International License</a> that allows others to share the work with an acknowledgement of the work's authorship and initial publication in this journal.

---

## 1. Pendahuluan

Lego adalah salah satu permainan yang berbentuk dari bahan plastik yang bisa digunakan anak usia dini untuk bermain yang bisa mengasah aspek kognitif, dan motorik anak. Lego juga memiliki bentuk yang beragam namun lego tersebut bisa saling disusun, dibentuk, dibangun sesuai keinginan anak. Permainan ini bisa dilakukan secara sendiri maupun saling bekerja sama, baik dalam lingkup pertemuan maupun dilakukan bersama keluarga (Soebachman 2012).

Anak adalah sebuah individu yang belum termasuk dalam tahap dewasa yang cenderung memiliki kebiasaan bermain secara mandiri dan kreatif. Setiap permainan memiliki pengetahuan yang baru dan tantangan. Anak cenderung suka melakukan sesuai permainan yang bisa dimainkan dengan kreatifitas anak sendiri. Karakter yang dimiliki anak tersebut yang bisa mendorong perkembangan disetiap aspek bagi anak itu sendiri (Fatihah 2017).

Sejalan dengan pengertian diatas maka memunculkan pemikiran dari Wong dan Foster dalam Yulianty (2013). Maka dapat dikatakan bahwa anak yang bermain secara mandiri yang lebih mengasah kreativitasnya membuat anak bisa lebih senang dan puas tanpa disadari oleh anak maupun oleh lingkungannya. Dalam kegiatan adaptif sangat bermanfaat bagi manusia yang dimana kegiatan adaptif ini digunakan untuk melepaskan kecemasannya dan masalah yang ada didalam diri seorang individu.

Berdasarkan dari beberapa penjelasan oleh para ahli yang ada diatas dapat dikatakan bahwa permainan lego tidak bisa disebut sebagai jenis permainan pendukung karena memiliki pengaruh yang signifikan untuk meningkatkan kreativitas anak dan anak lebih bebas menggunakan imajinasinya dengan membentuk apa yang mereka inginkan.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan wali kelas Kelompok B di Taman Kanak-kanak Yasril Ananta Baharuddin Kecamatan Bacukiki Barat Kota Parepare, mengatakan bahwa penerapan bermain lego masih terbilang terbatas. Anak belum familiar dengan lego huruf hal ini diungkapkan anak yang berjumlah 8 dari 10 orang anak di kelompok B di Taman Kanak-kanak Yasril Ananta Baharuddin melalui wawancara yang dilakukan peneliti. Pada penelitian ini terkait pengaruh media lego terhadap kemampuan membaca awal pada anak, ditemukan bahwa

salah satu kesulitannya adalah sulit mengenal huruf abjad. Hal ini menyebabkan adanya kesenjangan antara penelitian yang telah dilakukan dengan fakta di lapangan. Cela ini dapat dimanfaatkan oleh peneliti berikutnya untuk menjawab pertanyaan apakah bermain legu huruf berpengaruh terhadap kemampuan membaca anak bisa meningkat.

Bermain adalah suatu kegiatan atau sebuah aktivitas seorang individu yang memberikan rasa senang yang tidak dilakukan dengan suatu paksaan. Menurut Vygotsky (Mukhtar Latif, dkk 2013) dalam kegiatan bermain yang dilakukan anak sangat berperan langsung dan sangat penting terhadap aspek-aspek perkembangan setiap anak usia dini. Kegiatan bermain ini membuat anak bisa mendapatkan pengetahuan dalam lingkup sosialisasinya, termasuk perkembangan kognitif anak, dan dapat mempengaruhi cara berpikir dan cara anak untuk memecahkan suatu masalah.

Bahasa pertama yang didapatkan anak sangat penting dan sangat berpengaruh terhadap perkembangan kognitif untuk anak dan pada usia balita (Joseph & Nation 2018). Anak yang memahami bentuk interaksi pada saat berkomunikasi akan beda dengan pemahaman yang anak dapat pada di tingkatan sekolah awal anak yaitu di TK (taman kanak-kanak). Di tingkatan ini dimulai dari anak yang berusia 4-6 tahun. Saat anak berusia 4 tahun mereka sudah mampu memahami bahasa baik melalui sebuah komunikasi maupun instruksi yang diberikan oleh orang lain. Anak yang memiliki usia 5-6 tahun lebih bisa memahami saat kita berkomunikasi secara lisan dan memberikan sebuah instruksi secara non verbal.

Membaca awal adalah sebuah proses dimana anak lebih dulu mengenal atau menuliskan huruf dan akan disampaikan secara lisan. Seorang anak akan terbiasa mendapatkan informasi-informasi yang baru dari buku jika anak itu lebih dulu dikenalkan oleh kegiatan membaca dari kedua orang tuanya, dalam kegiatan ini anak lebih banyak mendapatkan penambahan dalam penguasaan kosa kata baik dalam buku maupun cara orang tuanya saat berkomunikasi. Pengenalan membaca awal dilakukan oleh sebuah lembaga bisa lebih strategis, menggunakan pendekatan dan metode pada saat pembelajaran yang disertai dengan bermain bisa membuat anak lebih cepat mencapai tujuan pembelajarannya dengan baik.

Berdasarkan dari beberapa penjelasan dari para ahli dapat dikatakan bahwa kemampuan membaca awal, dapat ditarik kesimpulan bahwa kegiatan membaca baiknya guru harus lebih kreatif seperti mengadakan permainan, menyiapkan media dan dalam menyampaikan kegiatan tidak membosankan. Guru memiliki peran penting yang dapat memahami bagaimana tingkat perkembangan anak didiknya baik itu dalam bentuk fisik maupun kondisi psikis anak.

## 2. Metode Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan penelitian kuantitatif yaitu penelitian dilakukan untuk menganalisis pengaruh metode eksperimen terhadap kemampuan awal membaca anak. Penelitian kuantitatif merupakan metode untuk menguji teori-teori tertentu dengan cara meneliti hubungan antar variabel. Variabel- variabel ini diukur (biasanya dengan instrumen penelitian) sehingga data yang terdiri dari angka-angka dapat dianalisis berdasarkan prosedur statistik. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah “Two Groups Pretest Posttest Design”, yaitu desain penelitian yang terdapat pretest sebelum diberi perlakuan dan posttest setelah diberi perlakuan. Dengan demikian dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan diadakan sebelum diberi perlakuan (Sugiyono, 2015). Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditariklah sebuah kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah 10 anak didik usia

5-6 tahun di TK Yasril Ananta Baharuddin Kecamatan Bacukiki Barat Kota Parepare. Sampel adalah bagian dari populasi yang dijadikan sebagai objek pengamatan langsung dan kemudian akan dijadikan dasar dalam penarikan suatu kesimpulan terhadap populasi. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu 8 anak dilihat dari kesulitan anak dalam membaca pada Kelempok B TK Yasril Ananta Baharuddin Kecamatan Bacukiki Barat Kota Parepare. Dengan rincian 4 anak kelompok kontrol dan 4 anak pada kelompok eksperimen. Pengambilan sampel yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu teknik Purposive sampling dengan melakukan pengambilan sampel berdasarkan pertimbangan atau kriteria tertentu. Teknik pengumpulan data yaitu observasi, tes, dan dokumentasi. Teknik analisis yang digunakan yaitu teknik analisis statistik deskriptif dan parametrik

### 3. Hasil dan Pembahasan

#### 3.1 Hasil

##### 1. Pelaksanaan *Pre-tes*

Dilaksanakan pada tanggal 3 Oktober 2022 adapun yang dilakukan peneliti pada saat pretest yaitu memberikan tes perlakuan berupa pertanyaan kepada anak tentang siapa yang pernah mendengar dongeng/ cerita?, siapa yang pernah lihat ayam? dan menyebutkan jenis-jenis ayam. Kemudian peneliti bercerita tentang “Ayam Ajaib” setelah bercerita peneliti kemudian kembali memberi tes perlakuan kepada anak berupa pertanyaan seperti: bagaimana isi cerita “Ayam Ajaib”? siapa saja tokoh yang ada dalam cerita? Dan pesan apa yang di sampaikan dalam cerita?.

Pelaksanaan pretest bertujuan untuk mengetahui gambaran kemampuan membaca awal anak sebelum di berikan permainan lego huruf. Hasil penelitian mengenai kemampuan membaca awal anak sebelum dilakukan permainan lego huruf dimana nilai terkecil sebesar 1 dan nilai terbesar sebesar 4 dengan total pertanyaan sebanyak 3 pertanyaan/ item sehingga skor terkecil (nilai terkecil x banyak pertanyaan = 1 x 3) sama dengan 3 dan skor terbesar (nilai terbesar x banyak pertanyaan = 3 x) sebesar 12.

Anak dikelompok kelas kontrol sebelum belajar menggunakan media lego menunjukkan bahwa 1 anak dengan presentasi 25% masih dalam tahap belum berkembang dalam menunjukkan anak mampu merespon percakapan orang lain, mampu melakukan apa yang diucapkan, dan mampu mendengar dan menyampaikan kembali kalimat yang didengar. Terdapat 3 anak dengan presentasi 75% dalam tahap mulai berkembang dalam menunjukkan anak mampu merespon percakapan orang lain, mampu melakukan apa yang diucapkan, dan mampu mendengar dan menyampaikan kembali kalimat yang didengar.

Anak dikelompok kelas eksperimen sebelum belajar menggunakan media lego menunjukkan bahwa 1 anak dengan presentasi 25% masih dalam tahap belum berkembang dalam menunjukkan anak mampu merespon percakapan orang lain, mampu melakukan apa yang diucapkan, dan mampu mendengar dan menyampaikan kembali kalimat yang didengar. Terdapat 3 anak dengan presentasi 75% dalam tahap mulai berkembang dalam menunjukkan anak mampu merespon percakapan orang lain, mampu melakukan apa yang diucapkan, dan mampu mendengar dan menyampaikan kembali kalimat yang didengar.

##### 2. Pemberian perlakuan (*Treatment*)

###### a. Pertemuan Pertama

Pelaksanaan pemberian perlakuan di laksanakan pada tanggal 4 Oktober 2022 yang dilakukan peneliti pada saat pemberian treatment yaitu peneliti terlebih menyiapkan media pembelajaran yang akan diberikan pada saat kegiatan menerima pesan (permainan lego huruf dan bercerita) dengan tema yaitu Binatang, sub tema yaitu Ayam dan sub-sub tema yaitu: Jenis Ayam.

Peneliti terlebih dahulu mengarahkan anak untuk duduk rapi sesuai dengan arahan guru. Seperti biasa peneliti mengajak anak melakukan kegiatan seperti membaca doa sebelum belajar, membaca surat-surat pendek setelah itu peneliti menyampaikan kepada anak tema yang akan di pelajari pada hari tersebut kemudian bernyanyi bersama sesuai sub tema untuk menambah semangat anak, kemudian peneliti bercerita dan bercakap-cakap tentang binatang terutama jenis ayam kemudian peneliti menyampaikan mengenai permainan lego huruf yang akan dilakukan, guru bersama peneliti menyiapkan anak didik untuk bermain dan mendampingi anak pada saat melakukan permainan lego huruf.

Saat permainan lego huruf berlangsung, peneliti akan megamati kemampuan membaca awal anak sesuai dengan indikator yang akan dinilai yaitu mampu merespon percakapan orang lain, mampu melakukan apa yang diucapkan, dan mampu mendengar dan menyampaikan kembali kalimat yang didengar. Anak melakukan permainan lego huruf dengan langkah-langkah : Anak-anak di bagi menjadi 2 kelompok, Peneliti menyebutkan huruf yang ada di lego, Sesudah itu anak akan menyusun suku kata/kata yang Bertema Binatang Ayam, Secara bergantian anak akan menyusun kata, Setelah itu, anak akan menyebutkan huruf apa saja yang ada dikata yang disusunnya, Kelompok yang mendapat nilai terbaik diberikan penghargaan oleh Peneliti, Adapun kata yang di susun oleh anak: Ayam Jantan, Ayam Betina, Telur Ayam, dan Buatlah suasana kondusif namun tetap ceria.

Terdapat 1 anak dengan presentasi 25% yang belum mampu merespon arahan orang lain, belum mampu melakukan apa yang diperintahkan oleh orang lain dan mampu menunjukkan pemahaman terhadap sesuatu yang didengar atau disimak sehingga termasuk pada kategori Belum Berkembang (BB). Terdapat 2 anak dengan persentase 50% yang mampu merespon arahan orang lain, mampu melakukan apa yang diperintahkan orang lain, mampu mendengarkan dan menyusun kembali kalimat yang di dengar namun masih dalam bantuan guru/peneliti sehingga termasuk pada kategori Mulai Berkembang (MB).

Terdapat 1 anak dengan persentase 25% yang mampu merespon arahan orang lain, mampu melakukan apa yang diperintahkan orang lain, mampu mendengarkan dan menyusun kembali kalimat yang di dengar namun masih dalam bantuan guru/peneliti sehingga termasuk pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Tidak terdapat anak yang termasuk pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB).

Ketika permainan lego huruf selesai maka peneliti menyuruh anak naik satu per satu ke depan dan guru memberikan pertanyaan berupa kata apa yang disusun anak dan bagaimana perasaan anak. Setelah itu, peneliti menyampaikan kepada anak bahwa masih ada kegiatan bermain lego huruf di hari esok, dan melanjutkan kegiatan pembiasaan yaitu bernyanyi, serta membaca doa sebelum pulang.

b. Pertemuan kedua

Pelaksanaan pemberian perlakuan di laksanakan pada tanggal 5 Oktober 2022 yang dilakukan peneliti pada saat pemberian treatment yaitu peneliti terlebih menyiapkan media pembelajaran yang akan diberikan pada saat kegiatan menerima pesan (permainan lego huruf dan bercerita) dengan tema yaitu Binatang, sub tema yaitu Ayam dan sub-sub tema yaitu: Perternakan Ayam.

Peneliti terlebih dahulu mengarahkan anak untuk duduk rapi sesuai dengan arahan guru. Seperti biasa peneliti mengajak anak melakukan kegiatan seperti membaca doa sebelum belajar, membaca surat-surat pendek setelah itu peneliti menyampaikan kepada anak tema yang akan di pelajari pada hari

tersebut kemudian bernyanyi bersama sesuai sub tema untuk menambah semangat anak, kemudian peneliti bercerita dan bercakap-cakap tentang binatang terutama jenis ayam kemudian peneliti menyampaikan mengenai permainan lego huruf yang akan dilakukan, guru bersama peneliti menyiapkan anak didik untuk bermain dan mendampingi anak pada saat melakukan permainan lego huruf.

Saat permainan lego huruf berlangsung, peneliti akan megamati kemampuan membaca awal anak sesuai dengan indikator yang akan dinilai yaitu anak mampu merespon percakapan orang lain, mampu melakukan apa yang diucapkan, dan mampu mendengar dan menyampaikan kembali kalimat yang didengar. Anak melakukan permainan lego huruf dengan langkah-langkah : Anak-anak di bagi menjadi 2 kelompok, Peneliti menyebutkan huruf yang ada dilego, Sesudah itu anak akan menyusun suku kata/kata yang Bertema Binatang Ayam, Secara bergantian anak akan menyusun kata, Setelah itu, anak akan menyebutkan huruf apa saja yang ada dikata yang disusunnya, Kelompok yang mendapat nilai terbaik diberikan penghargaan oleh Peneliti, Adapun kata yang di susun oleh anak: Makanan Ayam, Kandang Ayam, dan Anak Ayam, dan Buatlah suasana kondusif namun tetap ceria.

Belum mampu merespon arahan orang lain, belum mampu melakukan apa yang diperintahkan oleh orang lain dan mampu menunjukkan pemahaman terhadap sesuatu yang didengar atau disimak sehingga termasuk pada kategori Belum Berkembang (BB). Terdapat 3 anak dengan persentase 75% yang mampu merespon arahan orang lain, mampu melakukan apa yang diperintahkan orang lain, mampu mendengarkan dan menyusun kembali kalimat yang di dengar namun masih dalam bantuan guru/peneliti sehingga termasuk pada kategori Mulai Berkembang (MB).

Terdapat 1 anak dengan persentase 25% yang mampu merespon arahan orang lain, mampu melakukan apa yang diperintahkan orang lain, mampu mendengarkan dan menyusun kembali kalimat yang di dengar namun masih dalam bantuan guru/peneliti sehingga termasuk pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Tidak terdapat anak yang termasuk pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB).

Ketika permainan lego huruf selesai maka peneliti menyuruh anak naik satu per satu ke depan dan guru memberikan pertanyaan berupa kata apa yang disusun anak dan bagaimana perasaan anak. Setelah itu, peneliti menyampaikan kepada anak bahwa masih ada kegiatan bercerita dan bermain lego huruf di hari esok, dan melanjutkan kegiatan pembiasaan yaitu bernyanyi, serta membaca doa sebelum pulang.

### 3. Pelaksanaan *Posttest*

Pemberian *Post-test* dilaksanakan pada hari jum'at tanggal 7 Oktober 2022, adapun yang dilakukan peneliti pada saat post-test yaitu peneliti menyiapkan dongeng/cerita dengan judul "Nabi Yunus A S Ditelan Ikan Paus". Sebelum bercerita peneliti terlebih dahulu menggali ingatan anak terkait cerita apa yang pernah anak dengar, Setelah tiap anak diberi kesempatan untuk menceritakan cerita yang pernah didengar, peneliti kemudian menyampaikan cerita judul cerita yang akan diceritakan kemudian peneliti meminta anak agar fokus mendengarkan cerita "Nabi Yunus A S Ditelan Ikan Paus" Pada akhir kegiatan bercerita. Guru memberikan penilaian hasil unjuk kerja anak satu persatu. Guru memberikan penghargaan berupa pujian kepada anak yang telah berhasil dan memberikan motivasi kepada yang belum berhasil agar berusaha lebih baik lagi. Sebelum mengakhiri kegiatan peneliti menanyakan perasaan anak selama satu hari, berdiskusi tentang kegiatan yang telah dilakukan selama satu hari. Peneliti kemudian mengajak anak untuk sama-sama bernyanyi lagu "Sayonara".

Lalu kemudian melafazkan doa sebelum pulang sekolah, naik kendaraan dan mengucapkan salam.

Hasil penelitian mengenai kemampuan membaca awal anak setelah dilakukan permainan lego huruf dimana nilai terkecil sebesar 1 dan nilai terbesar sebesar 4 dengan total pertanyaan sebanyak 3 pertanyaan/ item sehingga skor terkecil (nilai terkecil x banyak pertanyaan = 1 x 3) sama dengan 3 dan skor terbesar (nilai terbesar x banyak pertanyaan = 3 x ) sebesar 12.

*Tabel 3.1 Kategori membaca awal Anak Kelompok Eksperimen (Posttest)*

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Presentase
1	6-7	Belum Berkembang	0	0%
2	8-9	Mulai Berkembang	0	0%
3	10-11	Berkembang Sesuai Harapan	3	75%
4	12-13	Berkembang Sangat Baik	1	25%
Jumlah			4	100%

*Sumber : Hasil Pengolahan Data Penelitian di Kelompok B TK Yasril Ananta Baharuddin*

Belum mampu merespon arahan orang lain, belum mampu melakukan apa yang diperintahkan oleh orang lain dan mampu menunjukkan pemahaman terhadap sesuatu yang didengar atau disimak sehingga termasuk pada kategori Belum Berkembang (BB). Terdapat 3 anak dengan persentase 75% yang mampu merespon arahan orang lain, mampu melakukan apa yang diperintahkan orang lain, mampu mendengarkan dan menyusun kembali kalimat yang di dengar namun masih dalam bantuan guru/peneliti sehingga termasuk pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH).

Terdapat 1 anak dengan persentase 25% yang mampu merespon arahan orang lain, mampu melakukan apa yang diperintahkan orang lain, mampu mendengarkan dan menyusun kembali kalimat yang di dengar namun masih dalam bantuan guru/peneliti sehingga termasuk pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Tidak terdapat anak yang termasuk pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB).

### 3.2 Pembahasan

#### 1. Gambaran Anak Sebelum Dan Sesudah Menggunakan Media Lego

Berikut ini akan diuraikan data hasil penelitian tentang peningkatan kemampuan membaca awal anak melalui kegiatan permainan lego huruf. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh yang signifikan dalam peranan kegiatan bermain lego huruf terhadap peningkatan kemampuan membaca awal anak. Penyajian data hasil penelitian berkenaan dengan gambaran peningkatan membaca awal anak sebelum dan sesudah melakukan kegiatan bermain lego huruf terhadap peningkatan membaca awal anak di TK Yasril Ananta Baharuddin. Distribusi pengkategorian kemampuan menyimak kelompok kontrol yang mengikuti pembelajaran melalui kegiatan bermain lego huruf dapat dilihat dari pemaparan berikut :

Berdasarkan tabel dapat diketahui bahwa dari 4 jumlah anak yang dijadikan sebagai kelas kontrol tidak terdapat anak pada kategori Belum Berkembang (BB). Tidak terdapat anak pada kategori Mulai Berkembang (MB). Terdapat 1 anak dengan persentasi 25% yang mampu merespon arahan orang lain, mampu melakukan apa yang diperintahkan orang lain, mampu mendengarkan dan menyusun kembali kalimat yang di dengar namun masih dalam bantuan guru/peneliti sehingga termasuk pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH).

Terdapat 3 anak dengan persentase 75% yang mampu merespon arahan orang lain, mampu melakukan apa yang diperintahkan orang lain, mampu mendengarkan dan

menyusun kembali kalimat yang di dengar namun masih dalam bantuan guru/peneliti sehingga termasuk pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB).

Terdapat satu 1 anak dengan nilai 8 yaitu: yang mampu merespon arahan orang lain, mampu melakukan apa yang diperintahkan orang lain, mampu mendegarkan dan menyusun kembali kalimat yang di dengar. Terdapat satu 3 anak dengan nilai 10 yaitu: yang mampu merespon arahan orang lain dan menyusun kembali kalimat yang di dengar.

Berdasarkan hasil perhitungan analisis statistik deskriptif tersebut nampak bahwa dari 4 data variabel kelas kontrol sesudah diberikan perlakuan menunjukkan nilai minimum 0, nilai maximum 3 rata-ratanya sebesar 3, adapun standar deviasi sebesar 1.414 dan variansi sebesar 2,000. Distribusi pengategorian menyimak anak yang diberikan perlakuan berupa kegiatan permainan lego huruf dapat dilihat berikut ini :

Berdasarkan tabel dapat diketahui bahwa dari 4 jumlah anak yang dijadikan sebagai kelas eksperimen tidak terdapat anak yang termasuk pada kategori Belum Berkembang (BB). Tidak terdapat anak yang termasuk pada kategori Mulai Berkembang (MB). 3 anak dengan persentase 75% yang mampu merespon arahan orang lain, mampu melakukan apa yang diperintahkan orang lain, mampu mendegarkan dan menyusun kembali kalimat yang di dengar namun masih dalam bantuan guru/peneliti sehingga termasuk pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Terdapat 1 anak dengan persentase 25% yang mampu merespon arahan orang lain, mampu melakukan apa yang diperintahkan orang lain, mampu mendegarkan dan menyusun kembali kalimat yang di dengar tanpa bantuan guru dan dapat membantu temannya.

Terdapat 3 anak dengan nilai 10 yaitu: yang mampu merespon arahan orang lain, mampu melakukan apa yang diperintahkan orang lain, mampu mendegarkan dan menyusun kembali kalimat yang di dengar. Terdapat 1 anak dengan nilai 12 yang mampu merespon arahan orang lain, mampu melakukan apa yang diperintahkan orang lain, mampu mendegarkan dan menyusun kembali kalimat yang di dengar tanpa bantuan guru dan dapat membantu temannya.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat diketahui bahwa peningkatan kemampuan membaca awal anak pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) terdapat 1 anak pada kelompok eksperimen dan terdapat 3 anak pada kolompok kontrol. Pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) terdapat 3 anak pada kelompok eksperimen dan terdapat 1 anak pada kelompok kontrol. Pada kategori Mulai Berkembang (MB) tidak terdapat anak pada kelompok eksperimen dan tidak terdapat anak pada kelompok kontrol. Pada kategori Belum Berkembang (BB) tidak terdapat anak pada kelompok eksperimen dan tidak terdapat anak pada kelompok kontrol.

## 2. Perbedaan Peningkatan Sebelum Dan Sesudah Kemampuan Membaca Awal Anak Dengan Permainan Lego Huruf

Peningkatan membaca awal anak melalui permainan lego huruf membuat anak tidak bosan dalam belajar karena anak dapat bermain sambil belajar. Selain itu permainan lego huruf salah satu kegiatan yang menarik, efektif dan menyenangkan serta mampu memfasilitasi berbagai aspek perkembangan anak usia dini. Hasil penelitian yang diperoleh dari observasi hingga akhir observasi, maka dapat dikatakan bahwa permainan lego huruf memberi pengaruh terhadap kemampuan membaca awal anak kelompok B TK Yasril Ananta Baharuddin setelah dilakukan uji hipotesis dengan analisis *uji wilcoxon* menggunakan aplikasi SPSS.

Dalam pengambilan keputusan jika nilai  $\text{Sig } (2\text{-tailed}) > 0,05$  maka  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak artinya tidak ada pengaruh permainan lego huruf terhadap kemampuan membaca awal anak kelompok B TK Yasril Ananta Baharuddin. Jika nilai  $\text{Sig } (2\text{-tailed}) < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima artinya ada pengaruh pengaruh permainan lego huruf terhadap kemampuan membaca awal anak kelompok B TK Yasril Ananta Baharuddin.

- a. Pada hasil uji *Wilcoxon* kemampuan membaca awal untuk kelompok kontrol menunjukkan bahwa adapun nilai Asymp Sig (2-tailed) yang diperoleh  $0,063 > 0,05$  maka  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak artinya tidak ada pengaruh bermain lego huruf terhadap kemampuan membaca awal anak.
- b. Pada hasil uji *Wilcoxon* kemampuan membaca awal untuk kelompok eksperimen menunjukkan bahwa adapun nilai Asymp Sig (2-tailed) yang diperoleh  $0,102 < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima artinya ada pengaruh permainan lego huruf terhadap kemampuan membaca awal anak.

Jadi berdasarkan berbagai teori serta penelitian sebelumnya yang mendukung keberhasilan penelitian ini dapat dikatakan bahwa Permainan Lego Huruf dapat mempengaruhi Kemampuan Membaca Awal anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-kanak Yasril Ananta Baharuddin Kecamatan Bacukiki Barat Kota Parepare.

### 3. Pengaruh Metode Permainan Lego Huruf Terhadap Kemampuan Membaca Awal Anak

Hasil uji Wilcoxon Signed Ranks menggunakan aplikasi SPSS diperoleh Asymp Sig (2-tailed)  $0,05 < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima artinya ada pengaruh permainan lego huruf terhadap kemampuan membaca awal anak. Hal tersebut menunjukkan bahwa kemampuan membaca awal anak yang menerima perlakuan permainan lego huruf lebih baik dibandingkan anak yang menerima perlakuan.

Peningkatan membaca awal anak melalui permainan lego huruf membuat anak tidak bosan dalam belajar karena anak dapat bermain sambil belajar. Selain itu permainan lego huruf salah satu kegiatan yang menarik, efektif dan menyenangkan serta mampu memfasilitasi berbagai aspek perkembangan anak usia dini. Soebachman (2012) mengemukakan bahwapermainan lego adalah permainan yang mengacu kreativitas anak, permainan berbentuk balok-balok plastik berwarna-warni ukuran mini yang dapat disusun menjadi beragam bentuk seperti mobil, rumah, pesawat terbang, robot ataupun binatang, tergantung pada imajinasi dan kreativitas anak. Sebelum memulai kegiatan permainan lego huruf dibuat kesepakatan antara guru dan anak, hal ini dilakukan agar kegiatan berjalan sesuai dengan yang direncanakan. Permainan lego huruf mampu melatih daya ingat, konsentrasi, dan pendegaran anak.

Menurut (Fitriani, 2019) kemampuan membaca awal (memahami) juga meliputi keterampilan anak dalam memahami aturan guru di dalam kelas, perintah, dan penjelasan. Di samping itu, keterampilan membaca awal yang baik memungkinkan anak untuk memahami kata-kata, kalimat, cerita dan peraturan. Pendapat lain juga dikatakan oleh (Chaer, 2018) kemampuan membaca awal yang berlangsung pada pendengar yang menerima kode-kode bahasa yang bermakna dan berguna yang disampaikan oleh pembicara melalui artikulasi dan diterima oleh alat pendengar.

Dari hasil penelitian kemampuan membaca awal anak menunjukkan bahwa permainan lego huruf sangat efektif dalam mengembangkan bahasa kemampuan membaca awal anak. Pernyataan tersebut diperkuat dengan berdasarkan hasil uji hipotesis yang menggunakan perhitungan uji statistik deskriptif dan uji statistik non parametrik hasilnya menunjukkan bahwa rata-rata hasil kemampuan membaca awal anak yang diberi perlakuan metode bermain lego huruf memperoleh nilai Asym (2-tailed)  $0,102$  adapun hasil perhitungan kemampuan membaca awal anak sesudah diberikan perlakuan permainan lego huruf memperoleh nilai Asym (2-tailed)  $0,068$ . Permainan lego huruf pada kelompok eksperimen terdapat peningkatan atau perubahan yang signifikan dibanding dengan kemampuan membaca awal anak pada kelompok kontrol.

Jadi berdasarkan berbagai teori serta penelitian sebelumnya yang mendukung keberhasilan penelitian ini dapat dikatakan bahwa permainan lego huruf dapat mempengaruhi kemampuan membaca awal anak usia 5-6 tahun di taman Kanak-kanak Yasril Ananta Baharuddin Kecamatan Bacukiki Barat Kota Parepare.

#### 4. Kesimpulan

Kemampuan membaca awal anak sebelum belajar menggunakan media lego terlihat beberapa anak belum memiliki kesadaran akan pesan teks, alfabet dan fonemik, belum memiliki kemampuan dasar yang diperlukan untuk menulis, belum mampu mengutarakan pertanyaan dan gagasannya serta mampu menggunakan kemampuan bahasanya untuk bekerja sama. Dalam permainan lego huruf meningkatkan kemampuan membaca awal, anak mengalami peningkatan dari setiap pertemuan sehingga ada perbedaan dalam perkembangan membaca awal anak setelah diteliti. Ada pengaruh permainan lego huruf pada kemampuan membaca awal dalam aspek perkembangan kognitif, bahasa dan motorik anak usia 5-6 tahun pada anak di TK Yasril Ananta Baharuddin Kota Parepare.

#### B. Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh hasil yang menunjukkan bahwa kemampuan membaca awal anak meningkat ketika peneliti menggunakan media lego huruf terhadap pembelajarannya. Oleh karena itu dalam permainan lego huruf meningkatkan kemampuan membaca awal, anak mengalami peningkatan dari setiap pertemuan sehingga ada perbedaan dalam perkembangan membaca awal anak setelah diteliti.. Dengan demikian ada beberapa rekomendasi mengenai penggunaan media lego huruf yaitu sebagai berikut:

- a. Untuk meneliti pengaruh media lego terhadap kemampuan membaca awal pada anak sebaiknya guru tidak hanya memperhatikan cara membaca anak tetapi juga lebih memperhatikan apakah anak sudah dapat membedakan huruf yang satu dengan yang lainnya.
- b. Rekomendasi untuk peneliti yang lain yaitu penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini hanya mengungkap sebagian kecil permasalahan yang berhubungan dengan proses internalisasi nilai. Dalam hal ini masih banyak faktor yang dapat mempengaruhi pada proses internalisasi dan belum diungkap dalam penelitian ini. Untuk itu disarankan kepada peneliti berikutnya yang berminat melakukan kajian atau penelitian lebih lanjut agar dilaksanakan dengan lebih baik.

#### DAFTAR REFERENSI

- Ahmad Susanto. (2011). Perkembangan Bahasa Pada Anak Usia Dini. 75.
- Burns, D. (2017). Pengertian Membaca Anak Usia Dini. 12.
- Cachrane Efal. (2018). Perkembangan Kemampuan Dasar Membaca Awal Usia 4-6 Tahun. 5–12.
- Chaer. (2018). Membaca Anak Usia Dini.
- Fatihah, N. d. (2017). Hubungan Pendidik Dan Terdidik Dalam Al-Quran. Ilmu-Ilmu Keislaman, 7(2), 73–86.
- Fitriani, D. (2019). Media Belajar Big Book dalam Mengembangkan Kemampuan Berbahasa Reseptif Anak Usia Dini. Pendidikan Anak Usia Dini, 4(1), 237–246.
- Handayani, E. P. (2011). Belajar Melalui Bermain.
- Imroatun. (2016). Bermain Sebagai Metode Pembelajaran Utama Anak Raudhatul Athfal. Pendidikan Anak Usia Dini, 1(1), 40–48.
- Kusmayadi. (2011). Membongkar Kecerdasan Anak.

- Latif, M. (2013). Peran Bermain Dalam Perkembangan Kognisi Anak. 78.
- Latif, M. Z. (2014). Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini: Teori dan Aplikasi.
- Mocslichatoen. (2014). Karakteristik Bermain AUD.
- Mutiah, D. (2010). Psikologi Bermain Anak Usia Dini.
- Nation, J. (2018). Permulaan Membaca Pada Anak Usia Dini.
- Nuryadi, D. (2017). Analisis Statistik Parametrik. 102.
- Parampe. (2014). Karakteristik Permainan Lego. 25.
- Peraturan Pemerintahan. (n.d.). Standar Kompetensi Lulusan pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah [JDIH BPK RI]. Permendikbudristet, 1–16.
- Poon, S. T. (2018). Lego as a Learning Enabler in the 21st Century Preschool Classroom: Examining Perceptions of Attitudes and Preschool Practices. *Journal of Urban Culture Research*, 17, 72–87.
- Sareb. (2018). Membaca Permulaan. 4.
- Soebachman, A. (2012). Permainan Asyik Bikin Anak Pintar.
- Sugiyono, S. (2015). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Alfabeta.
- Suminah, D. (2015). Kemampuan Bahasa Reseptif Anak.
- Susanto, A. (2011). Perkembangan Bahasa Pada Anak Usia Dini. 75.
- Syamsuardi, S., Musi, M. A., Manggau, A., & Noviani, N. (2021). Metode Storytelling dengan Musik Instrumental untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak dan Berbicara Anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 163–172.
- Uyun, Z. (2018). Penelitian Media Lego di TK Kemala Bhayangkari 01 Serang-BantenPenelitian Media Lego di TK Kemala Bhayangkari 01 Serang-Banten.
- Yayuk Widiyanti. (2015). Penggunaan Media Lego Dalam Mengembangkan Kemampuan Permulaan Membaca Di PAUD Permata Bunda.
- Yulianty, R. (2013). Permainan yang Meningkatkan Kecerdasan Anak.