

Pengaruh Alat Permainan Edukatif *Alphabet Dominoes Card* Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Kelompok A di Ra Ihyaul Ulum Kecamatan Kedamean Gresik

Umi Masturoh¹, Fitrianti Wulandari², Jessica F. Maharani³

STAI Al Azhar Menganti,^{1,2} Indonesia

Universitas Pendidikan Mandalika Mataram,³ Indonesia

Email: umi123masturoh@gmail.com, jessicafestymaharani@gmail.com

Abstract

This study discusses the Effect of Alphabet Dominoes Card Educational Game Tools on the Ability to Recognize Letters in Group A Children in Ra Ihyaul Ulum, Kedamean Gresik District. The purpose of this study was to determine the effect of the dominoes card alphabet educational game on the ability to recognize letters in group A children in RA Ihyaul Ulum, Kedamean Gresik District, totaling 23 children. This research is a type of quantitative experimental research. One-group Pretest-Posttest design. To determine the effect of the dominoes card alphabet educational game on the ability to recognize letters in children, this study used non-parametric statistics with the Wilcoxon Match Pairs Test data analysis technique where the number of subjects used in the study was < 30 , so using the Wilcoxon Match Pairs helper table. Test. The results of the data analysis showed that there were significant differences before and after being given treatment using the dominoes card alphabet educational game on the ability to recognize letters in group A children. This can be seen from the T table. $> T$ count where the price of T table with 23 children with a significant level of 5%, then T table = 73, while T count = 0. So, there is an effect of using the dominoes card alphabet educational game on the ability to recognize letters in group children.

Keywords:

Educational Game tools;
Alphabet dominoes card;
The ability to recognize.

Abstrak

Penelitian ini membahas tentang Pengaruh Alat Permainan Edukatif Alphabet Dominoes Card Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Kelompok A di Ra Ihyaul Ulum Kecamatan Kedamean Gresik Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui adanya pengaruh alat permainan edukatif alphabet dominoes card terhadap kemampuan mengenal huruf pada anak

Kata Kunci:

*Alat permainan edukatif;
Alphabet dominoes;
Mengenal huruf.*

kelompok A di RA Ihyaul Ulum Kecamatan Kedamean Gresik yang berjumlah 23 anak. Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif eksperimen One-group Pretest-Posttest design. Untuk mengetahui adanya pengaruh alat permainan edukatif alphabet dominoes card terhadap kemampuan mengenal huruf pada anak, penelitian ini menggunakan statistik non-parametrik dengan teknik analisis data Wilcoxon Match Pairs Test yang dimana jumlah subjek yang digunakan dalam penelitian < 30, sehingga menggunakan tabel penolong Wilcoxon Match Pairs Test. Hasil dari analisis data diketahui perbedaan yang signifikan sebelum dan sesudah diberikan perlakuan dengan menggunakan alat permainan edukatif alphabet dominoes card terhadap kemampuan mengenal huruf pada anak kelompok A. Hal tersebut dapat dilihat dari $T_{table} > T_{hitung}$ dimana harga T_{table} yang jumlah subjek 23 anak dengan taraf signifikan 5% maka $T_{table} = 73$, sedangkan $T_{hitung} = 0$. Jadi, ada pengaruh penggunaan alat permainan edukatif alphabet dominoes card terhadap kemampuan mengenal huruf pada anak kelompok.

Diterima : 13 Desember 2021; Direvisi: 16 Februari 2022; Diterbitkan: 25 Februari 2022

<http://doi.org/10.19105/kiddo.v3i1.4795>



Copyright© KIDDO Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini Institut Agama Islam Negeri Madura, Indonesia with the licenced under the CC-BY licence

1. Pendahuluan

Setiap individu membutuhkan pendidikan karena pendidikan mempunyai peranan penting dalam kehidupan yang dapat mempengaruhi perkembangan manusia dalam seluruh aspek kehidupan dan kepribadiannya. Pendidikan adalah segala bentuk pengalaman belajar yang berlangsung dalam lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat untuk mengembangkan kemampuan seoptimal mungkin sejak lahir sampai akhir hayat (Barnawi dan Wiyani, 2012:31).

Untuk mengupayakan suatu pendidikan perlu adanya kesadaran dalam menerima suatu pendidikan. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara (Pasal 1 UU RI No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional).

Pendapat lain tentang definisi dari pendidikan juga dikemukakan oleh Mikarsa, dkk. (2009:1.3) yang menyatakan bahwa pendidikan adalah pengaruh lingkungan atas individu untuk menghasilkan perubahan-perubahan yang tetap di dalam kebiasaan, pemikiran, sikap-sikap, dan tingkah laku.

Berdasarkan pengertian pendidikan di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa pendidikan memiliki unsur umum dan ciri dalam pendidikan, yaitu: 1) Pendidikan harus mempunyai tujuan yang dapat mengembangkan potensi individu yang bermanfaat bagi kehidupan pribadi, masyarakat, bangsa, dan Negara. 2) Untuk mencapai suatu tujuan pendidikan perlu adanya kesengajaan secara sadar dan terencana yang meliputi upaya bimbingan, pengajaran, dan pelatihan. 3) Kegiatan tersebut harus diwujudkan di dalam lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat yang lazim dengan pendidikan formal, informal dan non formal.

Setiap individu berhak mendapatkan pendidikan. Pendidikan tidak hanya dibutuhkan untuk orang dewasa saja melainkan anak usia dini juga membutuhkan pendidikan untuk bekal masa depan mereka. Seperti yang dijelaskan oleh Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang berkaitan dengan PAUD pada bab I pasal I ayat 14 yang berbunyi bahwa 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 (Sujiono, 2009:6).

Sedangkan pada pasal 28 tentang PAUD dinyatakan bahwa: PAUD diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar, PAUD dapat diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal, non formal, dan atau informal, PAUD jalur formal: TK, RA, atau bentuk lain yang sederajat, PAUD non formal : KB, TPA, atau bentuk lain yang sederajat, PAUD jalur Informal: pendidikan keluarga atau pendidikan yang diselenggarakan oleh lingkungan dan, ketentuan mengenai PAUD sebagaimana dimaksud dalam ayat (1), ayat (2), ayat (3), dan ayat (4) diatur lebih lanjut dalam peraturan pemerintah.

Menurut Suyadi (2010:12) tujuan dari PAUD adalah mengembangkan berbagai potensi anak sejak dini sebagai persiapan untuk hidup dan dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Salah satu potensi anak yang harus dikembangkan sejak dini adalah kemampuan membaca. Menurut Team Dafa Publishing (2010:9) membaca merupakan fungsi yang paling penting dalam hidup, dapat dikatakan bahwa semua proses belajar didasarkan pada kemampuan membaca. Sementara itu UNESCO (United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization) mengatakan bahwa anak usia dini adalah anak yang rentang usia 0 hingga 8 tahun yang merupakan periode sangat penting dan mendasar sepanjang rentang pertumbuhan dan perkembangan kehidupan manusia.

Membaca merupakan dasar untuk menguasai berbagai bidang studi. Jika anak pada usia sekolah permulaan atau anak usia dini tidak segera memiliki kemampuan mengenal huruf, maka anak tersebut akan mengalami kesulitan dalam mempelajari berbagai bidang studi kedepannya. Melalui membaca seseorang dapat membuka cakrawala dunia, mengetahui apa yang sebelumnya tidak diketahui. Menurut Abdurrahman (1999:200) orang dapat membaca jika mampu melihat huruf-huruf dengan jelas, mampu menggerakkan mata secara lincah,

mengingat simbol-simbol bahasa dengan tepat, dan memiliki penalaran yang cukup untuk memahami bacaan. Jadi, sebelum mengajari anak membaca, anak harus dikenalkan dulu dengan huruf.

Kemampuan mengenal huruf alphabet merupakan komponen dalam aspek perkembangan bahasa yang termasuk tahap awal anak dalam belajar membaca. Kemampuan anak mengenal huruf dapat terlihat dari kemampuan anak dalam menyebutkan bunyi dan nama dari setiap huruf-huruf alphabet. Mengenal huruf pada pembelajaran membaca untuk anak sangat penting karena anak dapat membaca apabila anak sudah mengenal berbagai bentuk huruf dalam alfabet serta dapat membunyikan dan tahu akan nama dari huruf tersebut.

Keberhasilan seorang Pendidik dalam mengajarkan anak mengenal huruf akan lebih mudah dan menarik jika terdapat sarana dan prasarana yang memadai. Agar proses pembelajaran berjalan dengan efektif, dibutuhkan wahana penyalur informasi yang disebut sebagai alat permainan edukatif (APE). Agar pesan-pesan pendidikan yang disampaikan oleh Pendidik dapat diterima oleh anak, maka dalam proses komunikasi pendidikan tersebut diperlukan wahana penyalur pesan yang disebut alat permainan edukatif pendidikan (Eliyawati, 2005:103).

Seperti yang dikatakan oleh Musfiqon (2012:31) bahwa alat permainan edukatif bisa memberikan rangsangan pada anak untuk belajar, menjadikan pembelajaran makin efektif dan efisien, bisa menyalurkan pesan secara sempurna, serta dapat mengatasi kebutuhan dan problem anak dalam belajar. Keefektifan proses pembelajaran akan terjadi apabila ada komunikasi antara sumber pesan (Pendidik) dengan penerima pesan (peserta didik). Pada umumnya, jika anak yang kurang berpengalaman atau kurang memahami dalam mengenal huruf alfabeth untuk bekal membacanya maka akan banyak kesulitan dalam penggunaan kohesi di dalam narasi.

Komunikasi tersebut efektif ditandai dengan adanya pengalaman yang sama antara penyalur pesan dengan penerima pesan. Salah satu kendala yang dihadapi oleh Pendidik dalam menyampaikan informasi pada proses pembelajaran yaitu anak yang kesulitan membaca. Untuk mengatasi permasalahan sulitnya membaca terutama dalam mengenal huruf, penulis mencoba menggunakan alat permainan edukatif alphabet dominoes card dalam mengenalkan huruf pada anak RA kelompok A.

Adapun pendapat D'Nealian & Standart (2009) alphabet dominoes card ini cocok untuk anak yang masih dalam kelompok prasekolah dengan cara mencocokkan gambar dengan suara huruf awal. Domino alfabet adalah permainan untuk berlatih huruf dan kata- kata dimulai dengan huruf yang disesuaikan dengan gambar pada domino card. Akan tetapi permainan domino ini bukanlah domino yang biasa dimainkan oleh orang dewasa pada umumnya, melainkan domino yang dapat digunakan sebagai alat permainan edukatif untuk pembelajaran pada anak mengenal huruf. Menurut Burn, dkk. (dalam Farida R. 2005: 12) mengungkapkan bahwa membaca merupakan proses yang melibatkan sejumlah kegiatan fisik dan mental. Proses membaca terdiri dari sembilan aspek yaitu sensori, perceptual, urutan pengalaman, pikiran, pembelajaran, asosiasi, sikap dan gagasan. Proses membaca dimulai dengan sensori visual yang diperoleh melalui pengungkapan symbol-

simbol grafis melalui indera penglihatannya. Dalam proses pengenalan huruf alphabet rentang anak usia dini bersifat abstrak dan memahami simbol-simbol serta menggeneralisasi suatu keadaan.

RA Ihyaul Ulum adalah satuan yang dipilih sebagai objek penelitian karena masih ada sebagian anak didik yang kurang mampu dalam mengenal keaksaraan yang berhubungan dengan huruf dan angka. Untuk mengenalkan keaksaraan khususnya pengenalan huruf alphabet sebenarnya amat sangat mudah jika seorang Pendidik mampu mengemas kegiatan tersebut dengan menggunakan media yang menarik, mengingat kegiatan pada anak usia dini sebaiknya menggunakan media yang konkrit agar anak mudah untuk memahami. Banyak ditemui pada alat permainan edukatif (APE) baik itu yang bentuknya 2 atau 3 dimensi untuk pengenalan keaksaraan huruf alfabet. Alat permainan edukatif ini tidak harus membeli Pendidik bisa memanfaatkan bahan-bahan bekas yang ada disekitar lingkungan sekolah yang dimanfaatkan untuk pembuatan media pembelajaran khususnya untuk mengenalkan huruf. Dikarenakan media yang dimiliki lembaga terbatas dan juga kurang kreatifnya Pendidik dalam membuat APE maka tidak heran jika para Pendidik di sekolah hanya menggunakan lembar kerja anak (LKA) dan papan tulis dalam mengenalkan huruf, selain membuat Pendidik kesulitan dalam mengajarkan pengenalan huruf pada anak, hal itu juga membuat anak mudah bosan dalam menerima pembelajaran. Kesulitan yang dihadapi oleh anak yaitu membedakan bentuk-bentuk huruf yang mempunyai kemiripan, misalnya huruf "w" dengan "m", huruf "p" dengan "q", huruf "u" dengan "m". Serta bunyi dari huruf-huruf yang juga hampir mirip misalnya "p" dengan "b", "v" dengan "f".

Dengan permasalahan tersebut penulis mencoba menggunakan alat permainan edukatif alphabet dominoes card dalam mengenal huruf pada anak kelompok A di RA Ihyaul Ulum kecamatan Kedamean Gresik Untuk mengetahui apakah ada pengaruh penggunaan alat permainan edukatif alphabet dominoes card terhadap kemampuan mengenal huruf pada anak kelompok A di RA Ihyaul Ulum kecamatan Kedamean Gresik, penulis bermaksud untuk mengadakan penelitian di satuan tersebut untuk mengungkap adanya pengaruh penggunaan alat permainan edukatif alphabet dominoes card terhadap kemampuan mengenal huruf pada anak.

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut: "Adakah Pengaruh Alat Permainan Edukatif Alphabet Dominoes Card Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Kelompok A Di Ra Ihyaul Ulum Kecamatan Kedamean Gresik?". Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah peneliti ingin mengetahui pengaruh penggunaan alat permainan edukatif alphabet dominoes card terhadap kemampuan mengenal huruf pada anak kelompok A. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut: Manfaat teoritis, Penelitian ini diharapkan dapat memberi teori baru tentang alat permainan edukatif yang bisa dijadikan sumbangan referensi di bidang pendidikan anak untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak. Manfaat praktis, Penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi pendidikan anak usia dini khususnya anak kelompok

TK/RA dalam meningkatkan kemampuan mengenal hurufnya. Bagi Pendidik dan orangtua khususnya serta para praktisi pendidikan pada umumnya, memberikan informasi tentang alat permainan edukatif lain yang dapat dijadikan sebagai alternatif dalam pembelajaran mengenalkan huruf pada anak.

Adapun definisi operasional variabel penelitian ini adalah sebagai berikut: 1) Alat permainan edukatif alphabet dominoes card adalah kartu domino yang tiap sisinya terdiri dari huruf dan gambar. Cara memainkannya dengan menyamakan huruf yang sama atau mencocokkan gambar dengan huruf awal dari nama gambar yang terdapat pada kartu. Misalnya gambar "apel" huruf awal yang terdapat dari apel adalah huruf "a". Kata "mulai" pada kartu digunakan untuk mengawali permainan. 2) Kemampuan mengenal huruf adalah kemampuan anak untuk mampu dalam menghubungkan gambar/benda dengan kata, membedakan bentuk dan bunyi dari setiap huruf a-z yang berjumlah 26 huruf, menyebutkan suara huruf awal dari nama benda, menyebutkan huruf yang terdapat pada nama anak. Kemampuan mengenal huruf diperoleh dari observasi dalam kegiatan mengenal huruf pada anak, dengan kriteria penilaian 1- 4 dan nilai tertinggi adalah 4.

Alphabet dominoes card yang digunakan dalam penelitian ini adalah kartu yang berukuran 10×15 cm yang terbuat dari kertas tebal, bolak - balik dan dilaminasi agar tahan dari air atau remasan tangan anak, yang memiliki kata-kata dan gambar yang sesuai dengan urutan alphabet atau tema pembelajaran seperti gambar buah, binatang, tumbuh-tumbuhan dan sebagainya yang dirancang oleh peneliti untuk membantu anak PAUD untuk berlatih mengenal huruf.



Gambar 1.1
Alphabet dominoes card :huruf capital dan kecil Aa – Zz



Gambar 1.2
Alphabet dominoes card : gambar dan kata

Asumsi sementara pada penelitian ini adalah:

1. Perkembangan anak dalam mengenal huruf pada anak kelompok A di RA Ihyaul Ulum Kecamatan Kedamean Gresik yang berjumlah 23 anak masih perlu dikembangkan secara optimal melalui alat permainan edukatif (APE) alphabet dominoes card.
2. Kemampuan mengenal huruf merupakan kemampuan dasar sebelum anak belajar membaca. Penggunaan alat permainan edukatif alphabet dominoes card merupakan cara yang efektif untuk kemampuan mengenalkan huruf-huruf dasar.
3. Alat permainan edukatif domino alfabet dapat digunakan untuk melatih anak belajar mengenal huruf. Untuk itu dalam penelitian ini, pengenalan huruf pada anak dilatih dengan menggunakan alat permainan edukatif alphabet dominoes card.

Agar penelitian ini jelas ruang lingkupnya dan mendalam pembatasannya, maka diperlukan pembatasan masalah sebagai berikut :1) Penelitian ini hanya akan berlaku di RA Ihyaul Ulum Kecamatan Kedamean Gresik dengan subjek kelompok A yang berjumlah 23 anak. 2) Penelitian ini hanya ingin mengkaji tentang pengaruh penggunaan alat permainan edukatif alphabet dominoes card terhadap kemampuan mengenal huruf pada anak kelompok A di RA Ihyaul Ulum Kecamatan Kedamean Gresik. Kebenaran hasil penelitian ini hanya terbatas dan berlaku di lokasi yang akan diteliti saja yaitu pada kelompok A di RA Ihyaul Ulum Kecamatan Kedamean Gresik saja walaupun bisa diberlakukan di tempat lain tentunya segala sesuatu yang berkaitan harus memiliki kesamaan yang ada, misalnya media yang digunakan dan cara memberikan stimulasi pada alat permainan edukatif alphabet dominoes card kepada anak.

2. Metode

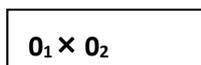
Penelitian ini termasuk jenis penelitian eksperimen dengan metode kuantitatif, karena penelitian ini dilakukan untuk membuktikan adanya pengaruh penggunaan alat permainan edukatif *alphabet dominoes card* terhadap kemampuan mengenal huruf pada anak.

Penelitian ini menggunakan *One-Group Pretest-Posttest Design* dengan menggunakan kelompok eksperimen yang akan diberikan perlakuan, dimana kelompok tersebut diberikan *pretest* dan *posttest*. Peneliti hanya sebagai observer atau peneliti yang tidak bisa mengubah

isi atau tatanan dalam RA tersebut. Penelitian menggunakan model atau jenis desain *one-group pretest-posttest design*. Di mana penelitian ini hanya menggunakan satu kelompok tanpa ada kelompok pembandingan (Sugiyono, 2011:111).

Di dalam desain ini observasi dilaksanakan sebanyak dua kali yaitu sebelum eksperimen dan sesudah eksperimen. Tes yang dilakukan sebelum eksperimen (O_1) disebut *pre-test* lalu diberikan treatment atau perlakuan (x) setelah itu diberikan tes sesudah eksperimen (O_2) disebut *post-test*. Perbedaan antara O_1 dan O_2 yakni O_1-O_2 di asumsikan merupakan efek dari eksperimen (Arikunto, 2010:124).

Desain dapat digambarkan sebagai berikut:



Penelitian ini dilaksanakan pada kelompok A di RA Ihyaul Ulum Kecamatan Kedamean Gresik yang berjumlah 23 anak. Adapun kisi-kisi instrumen penelitian kemampuan mengenal huruf anak yang dibagi dalam indikator dan beberapa item instrumen:

1. Menghubungkan gambar/benda dengan kata, yang di bagi menjadi dua item instrumen yaitu:
 - a. Menghubungkan gambar dengan tulisan
 - b. Menghubungkan huruf yang bentuknya sama
2. Menghubungkan dan menyebutkan tulisan sederhana dengan simbol yang melambangkannya, yang dibagi menjadi dua item instrumen yaitu :
 - a. Menyebutkan huruf awal dari kata (bunga, pohon, meja, apel)
 - b. Menyebutkan huruf yang terdapat pada nama anak
3. Menyebutkan berbagai bunyi/suara tertentu, yang dibagi menjadi dua item instrumen yaitu :
 - a. Membedakan bunyi dari huruf (n, m, t, d, p, b)
 - b. Menyebutkan 5 benda yang mempunyai suara huruf awal "a"
4. Menirukan berbagai bunyi/suara tertentu, yang dibagi menjadi dua item instrument, yaitu:
 - a. Membunyikan huruf vokal yang dicontohkan Pendidik.
 - b. Menirukan bunyi 5 huruf konsonan yang dicontohkan Pendidik (b, d, f, g, h)

Dalam Penelitian yang dilakukan oleh penulis ini, teknik pengumpulan data yang digunakan adalah metode observasi partisipan dan untuk teknik analisis data yang digunakan adalah statistik non parametrik, yaitu uji *Wilcoxon (Wilcoxon Matched Pairs Sign Rank Test)*.

3. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini dilakukan di RA Ihyaul Ulum Kecamatan Kedamean Gresik. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 8 Februari - 15 Februari 2020, selama 7 hari pertemuan. Pada penelitian yang dilakukan terhadap responden, bahwa observasi yang dilakukan untuk mengetahui kemampuan mengenal huruf pada anak kelompok A RA Ihyaul Ulum Kecamatan Kedamean Gresik.

Pada observasi berikutnya yaitu setelah anak kelompok A di RA Ihyaul Ulum Kecamatan Kedamean Gresik diberi kegiatan dengan

menggunakan alat permainan edukatif *alphabet dominoes card* secara efektif dan maksimal, kemampuan mengenal huruf pada anak di RA Ihyaul Ulum Kecamatan Kedamean Gresik sudah mengalami perkembangan. Dapat dilihat dari hasil pengamatan kemampuan mengenal huruf pada anak kelompok A di RA Ihyaul Ulum Kecamatan Kedamean Gresik yang sudah mampu menghubungkan gambar dengan tulisan, menghubungkan huruf yang bentuknya sama, menyebutkan huruf awal dari kata (bunga, pohon, meja, apel), menyebutkan huruf yang terdapat pada nama anak, membedakan bunyi dari huruf (n, m, t, d, p, b), menyebutkan lima nama benda yang mempunyai suara huruf awal "a", membunyikan huruf vokal yang dicontohkan oleh Pendidik, menirukan bunyi lima huruf konsonan yang dicontohkan oleh Pendidik.

Menurut Wibawa dan Mukti (1992: 27) menyatakan bahwa dari temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa gambar merupakan media pembelajaran visual diam yang digunakan untuk memperjelas pembelajaran. Didukung dengan penjelasan Cucu Eliyawati (2005:114) media visual adalah media yang sering digunakan oleh Pendidik pendidikan anak usia dini untuk dapat menyampaikan isi dari tema pembelajaran yang sedang disampaikan.

Hasil perhitungan dengan menggunakan tabel penolong menunjukkan bahwa terdapat perbedaan antara nilai *pre-test* dan nilai *post-test*. Sebelum mendapatkan perlakuan total skor yang diperoleh oleh subyek yang diteliti berjumlah 472 sedangkan total skor yang diperoleh setelah mendapatkan perlakuan adalah sebesar 669. Hal itu menunjukkan ada perkembangan kemampuan mengenal huruf pada anak. Pada perhitungan uji *Wilcoxon* yang menggunakan tabel penolong *Wilcoxon Match Pairs Test* diperoleh harga *Thitung* sebesar 0 yang kemudian dihitung kembali menggunakan *Ttabel*. Untuk taraf signifikan 5 % dengan $N=23$ didapatkan harga kritis 73 ($Thitung < Ttabel = 0 < 73$).

4. Kesimpulan

Hasil penelitian yang sudah dipaparkan sebelumnya membuktikan bahwa alat permainan edukatif *alphabet dominoes card* berpengaruh terhadap kemampuan mengenal huruf pada anak kelompok A di RA Ihyaul Ulum Kecamatan Kedamean Gresik. Hasil penelitian ini di dukung pendapat dari Arsyad (2006:91) yang menyatakan bahwa alat permainan edukatif visual dapat memperlancar pemahaman memperkuat ingatan. Selain itu menurut sudirman pada artikel karangan Safitri,dkk (dalam Kiddo, 2021 : 11) menegaskan sebuah usaha sebagai bentuk manipulasi dari beragam sumber belajar supaya proses belajar dalam peserta didik berjalan dengan efektif dengan memberikan kesempatan seluas-luasnya pada anak melakukan aktivitas kegiatan secara mandiri. Kemudian D'Nealin dan Standart berpendapat bahwa kartu *alphabet dominoes card* dapat juga digunakan untuk bermain memori tentang mengenal huruf pada anak usia dini. Dunia pendidikan khususnya pada pendidikan jalur pendidikan anak usia dini dalam proses kegiatan belajar mengajarnya diperlukan suatu media untuk menyampaikan informasi yang ingin disampaikan oleh guru kepada anak didiknya, berkaitan dengan ini bahwasannya alat

permainan edukasi sebagai benda yang dapat dimanipulasi, dilihat didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrument yang disiapkan oleh guru guna untuk mempengaruhi efektifitas program instruksional.

Daftar Pustaka

- Abdurrahman, Mulyono. 1999. *Pendidikan Bagi Anak Kesulitan Belajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 1997. *Alat permainan edukatif Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- D'Nealin & Standard. 2009. *Domino Alfabet*. <http://www.firstschool.ws/THEME/printables/dominoes-alphabet.htm>, diakses pada tanggal 2 Maret 2020, pukul 14.20 WIB).
- Eliyawati, Cucu. 2005. *Pemilihan Dan Pengembangan Sumber Belajar Untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Siswanto.
- Mikarsa, dkk. 2008. *Pendidikan Anak Di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Musfiqon, HM. 2012. *Perkembangan Alat permainan edukatif dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakarya.
- Rahim, Faridah. 2005. *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Safitri, Dewi & Lestarinungrum, Anik. 2021. Penerapan Media Loose Part untuk Kreativitas Anak Usia 5 – 6 Tahun. *KIDDO : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*. E-ISSN : 2716-1641; P-ISSN: 2716-0572. <http://kiddo@iainmadura.ac.id>
- Subini, Nini. 2011. *Mengatasi Kesulitan Belajar Pada Anak*. Jakarta: Javalitera.
- Sudono, A. 1992. *Sumber Belajar dan Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta:Grasindo.
- Sugiyono, 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif Dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujiono, Yuliani Nurani. 2009. *Konsep Dasar pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks.
- Suyadi. 2010. *Psikologi Belajar PAUD*. Yogyakarta: PT. Bintang Pustaka Insan Madani.
- Team Dafa Publishing. 2010. *Mengajari Bayi Membaca*. Yogyakarta: Dafa Publishing. Valley. 2011. *Jurus Rahasia Menyulap Si Kecil Pintar Membaca*. Jakarta: PT elex Alat permainan edukatif komputindo.
- Wiyani, Novan Ardy dan Barnawi. 2012. *Format Paud*. Jakarta: Ar-Ruzz Alat permainan edukatif
- Zaman, dkk. 2006. *Alat permainan edukatif dan Sumber Belajar TK*. Jakarta: Universitas Terbuka.