

PENGARUH PERMAINAN BOWLING TERHADAP KEMAMPUAN MEMBACA SIMBOL HURUF HIAJIYAH PADA ANAK KELOMPOK A USIA 4-5 TAHUN DI TK BAHRUL ULUM SURABAYA.

Intan Septiany

PG PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya, intanseptiany@mhs.unesa.ac.id

Muhammad Reza, S.Psi., M.Si.

PG PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya, muhammadreza@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya kemampuan anak dalam membaca simbol huruf hijaiyah pada anak kelompok A di TK Bahrul Ulum Surabaya dengan benar. Penyebab hal tersebut karena kurang adanya inovasi dalam kegiatan pembelajaran yang diberikan oleh guru. Salah satu cara yang dapat menstimulasi kemampuan membaca simbol huruf hijaiyah dengan baik yaitu dengan menggunakan permainan bowling huruf hijaiyah. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui adanya pengaruh permainan bowling terhadap kemampuan membaca simbol huruf hijaiyah pada anak kelompok A usia 4-5 tahun di TK Bahrul Ulum Surabaya. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen menggunakan jenis *Quasi Eksperimental Design* jenis *Non equivalent Control Group Design*. Subjek penelitian ini berjumlah 32 anak kelompok A TK Bahrul Ulum.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa permainan bowling huruf hijaiyah dapat meningkatkan kemampuan membaca simbol huruf hijaiyah pada anak kelompok A usia 4-5 Tahun. Dari hasil tersebut diperoleh skor total pre-test pada kelompok eksperimen 78 dengan rata-rata 4,8, sedangkan skor kelompok kontrol 87 dengan rata-rata 5,4. Perolehan hasil *post-test* pada kelompok eksperimen diperoleh skor 120 dengan rata-rata 7,5, sedangkan kelompok kontrol memperoleh skor 103 dengan rata-rata 6,4. Hasil perhitungan dengan *Mann Whitney U Test* diperoleh $U_{hitung} < U_{tabel}$ yaitu ($16 < 66$). Sehingga dapat diinterpretasikan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima dengan adanya pengaruh permainan bowling terhadap kemampuan membaca simbol huruf hijaiyah pada anak kelompok A. Pengaruh permainan bowling terhadap kemampuan membaca simbol huruf hijaiyah kelompok A di TK Bahrul Ulum Surabaya, yaitu 1) meningkatkan anak dalam membaca simbol huruf hijaiyah dengan baik dan benar, 2) anak mampu membaca simbol huruf hijaiyah secara urut dan acak, dan 3) anak mampu memasang simbol huruf hijaiyah dengan tepat.

Kata kunci: permainan bowling, kemampuan membaca simbol huruf hijaiyah.

Abstract

This research is motivated by the lack of children's ability to read the symbols of the hijaiyah letters of group A children in the Bahrul Ulum Kindergarten Surabaya correctly. The reason for this is because there is a lack of innovation in the learning activities provided by the teacher. One of the ways that can stimulate the ability to read symbols of the hijaiyah letter properly is by using the hijaiyah bowling game. The purpose of this study is to determine the effect of the game of bowling on the ability to read symbols of the hijaiyah letters in group A children aged 4-5 years in Bahrul Ulum Kindergarten Surabaya. This study uses a quantitative approach with experimental design using Quasi Experimental Design type Non equivalent Control Group Design. This type of research uses two groups, the experimental group and the control group. The subjects of this study were 32 children in the group A Bahrul Ulum Kindergarten.

The results of this study indicate that the hijaiyah bowling game can improve the ability to read hijaiyah letter symbols in group A children aged 4-5 years. From these results the total pre-test score in the experimental group 78 was obtained with an average of 4.8, while the control group score was 87 with an average of 5.4. The acquisition of post-test results in the experimental group obtained a score of 120 with an average of 7.5, while the control group obtained a score of 103 with an average of 6.4. The results of calculations with the Mann Whitney U Test was obtained by $U_{hitung} < U_{tabel}$ namely ($16 < 66$). So that it can be interpreted that H_0 is rejected and H_a is accepted with the influence of the bowling game on the ability to read hijaiyah letter symbols in group A children. The effect of the game of bowling on the ability to read group A letter hijaiyah symbols in Bahrul Ulum TK Surabaya, namely 1) increasing children in reading symbols the letter hijaiyah alif-ra 'properly and correctly, 2) the child is able to read the symbols of the hijaiyah letters in order and randomly, and 3) the child is able to correctly match the symbol of the hijaiyah letter.

Keywords : bowling game, ability to read symbols of hijaiyah letters.

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan tahap awal proses pendidikan yang diselenggarakan secara terstruktur dalam membentuk sumber daya manusia yang kelak mampu menjadi generasi yang handal serta memiliki harkat dan martabat. Hal ini sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, No. 146 Tahun 2014 pasal 1 bahwa PAUD merupakan suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan kepada anak sejak lahir sampai dengan enam tahun yang dilakukan melalui rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan belajar dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Kemendikbud, 2014:1).

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) berfungsi untuk membina, menumbuhkan, serta mengembangkan seluruh potensi anak usia dini secara optimal. Suyadi (2010 : 12) berpendapat bahwa Pendidikan Anak Usia Dini merupakan upaya yang dilakukan untuk melakukan pembinaan yang ditunjukkan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahu, yang dilakukan melalui pemberian rangsangan untuk pertumbuhan dan perkembangan jasmani serta rohani anak.

Anak usia dini adalah sosok individu yang mengalami proses perkembangan sangat pesat serta fundamental bagi kehidupan selanjutnya (Sujiono, 2009:6). Anak usia dini juga merupakan anak yang mengalami pertumbuhan serta perkembangan yang sangat pesat, yang juga disebut dengan masa peka. Yang dimaksud masa peka ini ialah masa terjadinya pematangan fungsi-fungsi fisik dan psikis yang telah siap merespon stimulasi yang diberikan oleh lingkungan. Masa peka juga merupakan masa dimana anak dapat mengembangkan kemampuan fisik, kognitif, bahasa, social emosional, seni moral, dan nilai agama.

Pada usia 0-6 tahun anak perlu mendapatkan stimulasi yang tepat agar seluruh aspek perkembangan anak dapat berkembang sesuai usianya, baik dari aspek kognitif, bahasa, fisik-motorik, moral Agama maupun aspek sosial emosionalnya. Kelima aspek perkembangan tersebut tidak dapat dipisahkan satu dengan yang lainnya. Aspek perkembangan yang dapat dikembangkan salah satunya ialah aspek bahasa, serta salah satu komponen berbahasa adalah membaca. Dimana membaca merupakan hal yang sangat penting bagi anak, karena membaca adalah salah satu tahap stimulasi kemampuan bahasa dan komunikasi yang menarik untuk anak-anak. Melalui membaca, anak-anak dapat berlatih kosa kata, interaksi verbal dan menciptakan daya imajinasi.

Menurut Hari (dalam Dhieni, 2015 : 7.3), membaca merupakan interpretasi yang bermakna dari simbol verbal yang tertulis atau tercetak, dimana keterampilan membaca ini juga dapat diartikan menerjemahkan simbol-simbol atau gambar kedalam suara yang berkombinasikan dengan kata-kata yang disusun agar orang lain dapat memahaminya. Keterampilan membaca memegang peran penting dalam kehidupan anak. Sejalan dengan pendapat Tarigan (2008

: 1) keterampilan adalah suatu bentuk kemampuan untuk menggunakan akal, pikiran, ide, dan kreatifitas dalam mengerjakan, mengubah ataupun membuat sesuatu menjadi lebih bermakna sehingga menghasilkan sebuah nilai dari hasil pekerjaan. Jika keterampilan itu diasah, tidak menutup kemungkinan akan menghasilkan sesuatu yang menguntungkan. Agar tujuan pengembangan bahasa pada aspek keterampilan membaca dapat tercapai secara maksimal dan memerlukan strategi-strategi dan pendekatan yang sesuai dengan anak usia dini. Membaca simbol adalah bentuk membaca yang paling sederhana dan sangat mudah untuk dilakukan, membaca simbol dapat dilakukan dengan berbagai cara. Dalam membaca simbol terdapat indikator – indikator yang harus diperhatikan, seperti halnya menurut Aulia (dalam Sari, 2014: 22) membaca simbol memiliki kegiatan yang menitik beratkan pada pemahaman huruf yang dilakukan untuk menekankan pengenalan sistem simbol bunyi sedini mungkin.

Kemampuan berbahasa membaca yang diajarkan sejak usia dini dalam agama islam ialah membaca Al-Qur'an. Perlunya mengajarkan membaca Al-Qur'an sejak usia dini dikarenakan anak merupakan tambang emas bagi keluarga yang nantinya bisa dididik menjadi generasi penerus yang faqih dan faham agama sehingga berguna bagi nusa bangsa dan negara.

Salah satu hal penting yang dapat diajarkan untuk anak usia dini dalam pendidikan agama ialah membaca huruf hijaiyah, karena membaca huruf hijaiyah adalah salah satu dasar untuk membaca Al-Qur'an yang harus dikenalkan kepada anak sejak dini. Menurut Setianingsih (2016), tujuan membaca huruf hijaiyah ialah untuk meningkatkan kemampuan membaca anak agar kemampuan anak dalam membaca huruf hijaiyah semakin meningkat seiring bertambahnya usia. Disamping itu tujuannya diharapkan ialah agar anak mampu membaca huruf hijaiyah dengan baik dan benar sesuai dengan kaidah ilmu tajwid. Oleh karena itu keluarga memiliki peran yang sangat penting dalam memberikan pengetahuan dan keterampilan tentang membaca huruf hijaiyah agar nantinya anak bisa membaca Al-Qur'an dengan baik dan lancar dan tidak akan mempunyai hambatan dalam membaca Al-Qur'an.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan di beberapa TK yang ada di daerah Dukuh Menanggal Kec. Gayungan, Surabaya, menunjukkan bahwa tingkat keterampilan membaca huruf hijaiyah masih kurang apalagi dalam membaca simbolnya, serta dalam cara pengucapan huruf hijaiyah juga masih kurang jelas khususnya anak kelompok A dari tingkat kemampuan perkembangan mengenal simbol-simbol masih sangat rendah. Dalam satu kelas hanya beberapa siswa yang bisa membaca simbol huruf hijaiyah. Hal ini terjadi akibat dalam mengenalkan simbol huruf hijaiyah yang digunakan saat pembelajaran hanya menggunakan lembar kerja anak (LKA) saja.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka dalam proses pembelajaran perlu adanya permainan yang menarik dan inovatif untuk anak, melalui permainan anak tidak hanya bermain saja namun anak juga dapat belajar. Menurut Bennet, dkk (2005:45) permainan adalah

kegiatan yang dilakukan anak-anak sebelum mereka “siap” untuk melaksanakan pekerjaan formal. Jadi dengan menggunakan kegiatan bermain dapat memperlancar proses belajar mengajar yang sedang berlangsung. Jika dalam suatu pembelajaran dilakukan tanpa kegiatan yang menarik maka proses belajar mengajar akan menjadi kurang bermakna, mengurangi kualitas penerimaan informasi dan pengetahuan, mempersulit guru dalam menjelaskan serta cenderung mengurangi kualitas belajar mengajar.

Salah satu permainan yang dapat digunakan untuk memberikan pemahaman tentang membaca simbol huruf hijaiyah pada anak kelompok A adalah menggunakan permainan bowling huruf hijaiyah. Menurut Ginanjar Asma (2012: 106) berpendapat bahwa permainan *bowling* pada dasarnya merupakan olahraga yang biasa dilakukan oleh olahragawan. Permainan *bowling* merupakan suatu jenis olahraga yang menggelindingkan atau melemparkan bola dengan menggunakan tangan kearah 10 pin. Bola dilempar kearah pin yang telah disusun dan menjadi bentuk segitiga jika dilihat dari atas. Sedangkan Marchamah (2009:4) berpendapat bahwa bowling adalah salah satu cabang olahraga yang membutuhkan ketangkasan menggelindingkan bola untuk merubuhkan sepuluh pin, dalam sebuah jaluran lemparan yang tertentu, dan hal tersebut sejalan dengan Jatmika (dalam Aulina, 2018:3) permainan *bowling* adalah suatu jenis olahraga atau permainan yang dimainkan dengan cara menggelindingkan bola menggunakan tangan. Bagi anak, permainan *bowling* merupakan permainan yang sangat menyenangkan. Penggunaan permainan *bowling* secara tepat akan membantu guru.

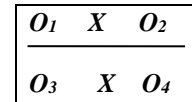
Permainan *bowling* dapat membuka kesempatan anak untuk meningkatkan aspek kemampuan mengenal simbol huruf hijaiyah dalam mengasah pemikiran anak. Penggunaan permainan *bowling* selain menghasilkan kegiatan yang menyenangkan, permainan *bowling* merupakan permainan yang pertama kalinya diperkenalkan pada anak dalam permainan dan pengenalan simbol huruf hijaiyah. Berdasarkan pemaparan tersebut peneliti akan menggunakan permainan *bowling* yang untuk mengenalkan simbol huruf hijaiyah.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah adakah pengaruh permainan *bowling* terhadap kemampuan membaca simbol huruf hijaiyah pada anak usia 4-5 tahun di TK Bahrul Ulum Surabaya.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan pengaruh permainan *bowling* terhadap kemampuan membaca simbol huruf hijaiyah pada anak usia 4-5 tahun di TK Bahrul Ulum Surabaya.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan metode *penelitian Quasi Experiment Design* dan dengan jenis *Non Equivalent Control Group Design*. Jenis desain ini dipilih karena terdapat kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang nantinya akan dibandingkan antara hasil pre-test dengan post-test (Sugiyono, 2015 : 116).



Gambar 1 : Desain Penelitian *Quasi Experiment Design*

Keterangan :

O1 : *Pre-test* kelompok eksperimen

O2 : *Post-test* kelompok kontrol

X : *Treatment*

O3 : *Pre-test* kelompok eksperimen

O4 : *Post-test* kelompok kontrol

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui adanya pengaruh permainan bowling terhadap kemampuan membaca simbol huruf hijaiyah pada anak kelompok A usia 4-5 tahun. Lokasi dalam penelitian ini adalah TK Bahrul Ulum Surabaya yang terletak di Jl. Dukuh Menanggal VB No. 21 Kec. Gayungan, Surabaya. Subjek penelitian ini adalah 32 anak kelompok A1 (kelompok kontrol) dan A2 (kelompok eksperimen) yang aktif di Tk Bahrul Ulum Surabaya. Sampel penelitian ini adalah anak kelompok A yang terdiri dari kelompok eksperimen (A2) yang berjumlah 16 anak dan kelompok kontrol (A1) yang berjumlah 16 anak. Penelitian ini dilakukan sebanyak 7 kali pertemuan, 2 kali pertemuan *pre-test*, 3 kali pertemuan *treatment*, 2 kali pertemuan *post-test*.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan statistic *nonparametris* dengan interval dan menggunakan Uji *Mann Whitney U Test* yang bertujuan untuk membandingkan antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol. Adapun rumus *Mann Whitney U Test* (Sugiyono, 2013 : 153) sebagai berikut :

$$U_1 = n_1 n_2 + \frac{n_1(n_1 + 1)}{2} - R_1$$

Gambar 2 : Rumus *Mann Whitney U Test* (Sumber : Sugiyono, 2013 : 153)

$$U_2 = n_1 n_2 + \frac{n_2(n_2 + 1)}{2} - R_2$$

Gambar 3 : Rumus *Mann Whitney U Test* (Sumber : Sugiyono, 2013 : 153)

Keterangan :

U1 : Jumlah peringkat 1

U2 : Jumlah peringkat 2

n1 : Jumlah sampel 1

n2 : Jumlah sampel 2

R1 : Jumlah peringkat pada sampel 1

R2 : Jumlah peringkat pada sampel 2

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini dilakukan di Tk Bahrul Ulum Surabaya selama 3 minggu lamanya. Kurun waktu penelitian dilaksanakan pada tanggal 30 April 2019 sampai dengan 15 Mei 2019. Penelitian ini merupakan penelitian yang dilakukan untuk mengetahui pengaruh permainan *bowling* huruf hijaiyah terhadap kemampuan membaca simbol huruf hijaiyah pada anak kelompok A di TK Bahrul Ulum Surabaya. Perolehan jumlah skor *pre-test* kelompok eksperimen kelas A2 memperoleh skor 78 dengan rata-rata 4,8 sedangkan kelompok kontrol kelas A1 memperoleh skor 87 dengan rata-rata 5,4. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kemampuan membaca simbol pada kelompok eksperimen lebih rendah daripada kelompok kontrol.

Setelah diberikannya pemberian treatment peneliti mengambil data *post-test*. Perolehan jumlah skor *post-test* pada kelompok eksperimen kelas A2 memperoleh 120 dengan rata-rata 7,5, sedangkan kelompok kontrol kelas A1 yang tidak diberikannya *treatment* memperoleh 103 dengan rata-rata 6,4. Hasil tersebut menunjukkan bahwa peningkatan skor rata-rata pada kelompok eksperimen lebih tinggi daripada kelompok kontrol.

Berikut perhitungan menggunakan tabel penolong *Wilcoxon Match Pairs Test* :

Tabel 1 Penolong *Wilcoxon Match Pair Test*

No	Nama	XA ₁	XB ₁	Beda			
				XB ₁ -XA ₁	Jenjang	+	-
1.	ADS	7	10	3	4	4	
2.	AAFV	7	12	5	12,5	12,5	
3.	THK	5	11	6	15,5	15,5	
4.	AZI	7	11	4	8,5	8,5	
5.	AAAP	8	12	4	8,5	8,5	
6.	BANK	9	12	3	4	4	
7.	MWT	5	11	6	15,5	15,5	
8.	MARO	7	10	3	4	4	
9.	MSA	9	12	3	4	4	
10.	MHL	7	11	4	8,5	8,5	
11.	NRA	5	10	5	12,5	12,5	
12.	RMA	9	11	2	1	1	
13.	BR	9	12	3	4	4	
14.	AARP	5	10	5	12,5	12,5	
15.	TSP	5	10	5	12,5	12,5	
16.	CRA	7	11	4	8,5	8,5	
Jumlah				T=136			

(Sumber: data diolah *Microsoft Excel 2010*)

Berdasarkan hasil perhitungan diatas, diperoleh $T_{hitung} = 0$, kemudian T_{hitung} dibandingkan dengan T_{tabel} . T_{tabel} diperoleh dari nilai tabel kritis uji jenjang Wilcoxon yang memiliki taraf signifikansi 5% dengan jumlah $n = 16$. Sehingga memperoleh $T_{tabel} = 30$. Berdasarkan jumlah angka yang diperoleh yaitu $T_{hitung} < T_{tabel}$ ($0 < 30$).

Tabel 2 Tabel Penlong *Mann Whitney U Test*

Kelompok Eksperimen			Kelompok Kontrol		
Nama	Beda	Peringkat	Nama	Beda	Peringkat
RSA	2	21	AFF	1	10
DF	3	27,5	AMA	1	10
AIH	2	21	AJI	2	21
ALH	1	10	SIA	0	2
AK	2	31	FO	1	10
FTR	2	21	AIA	1	10
FZA	3	27,5	FJR	1	10
AZ	1	10	HSN	0	2
KYA	4	10	AIF	0	2
FHI	3	27,5	RD	2	21
IBL	3	27,5	RI	2	21
RYN	2	21	SOI	1	10
NJA	4	31	AA	1	10
NIA	4	31	PTA	1	10
RDA	2	21	RFA	1	10
TNA	2	21	SK	1	10
Jumlah		$R_1 = 359$	Jumlah		$R_1 = 169$

(Sumber: data diolah *Microsoft Excel 2010*)

- Menghitung U_1 atau U_x

$$U_1 = n_1 n_2 + \frac{n_1(n_1 + 1)}{2} - R_1$$

$$U_1 = 16.16 + \frac{16(16 + 1)}{2} - 359$$

$$U_1 = 259 + 136 - 359$$

$$U_1 = 392 - 359$$

$$U_1 = 33$$
- Menghitung U_2 atau U_y

$$U_2 = n_1 n_2 + \frac{n_1(n_1 + 1)}{2} - R_2$$

$$U_2 = 16.16 + \frac{16(16 + 1)}{2} - 169$$

$$U_2 = 259 + 136 - 169$$

$$U_2 = 392 - 169$$

$$U_2 = 223$$

Berdasarkan hasil diatas, diperoleh harga $U_1 = 33$ dan $U_2 = 223$. Hal ini menunjukkan bahwa harga nilai U_1 dari kelompok eksperimen lebih kecil daripada U_2 dari kelompok kontrol. Oleh karena itu, yang akan dibandingkan dengan U_{tabel} adalah nilai dari U_1 . Berdasarkan tabel U_{test} dengan tingkat kesalahan 5% dengan jumlah $n_1 = 16$ dan $n_2 = 16$ diperoleh $U_{tabel} = 66$, maka harga $U_{hitung} < U_{tabel}$ ($16 < 66$). Harga U_{hitung} lebih kecil daripada U_{tabel} sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka dapat nyatakan bahwa permainan *bowling* berpengaruh terhadap kemampuan membaca simbol huruf hijaiyah.

Pembahasan

Penelitian ini merupakan penelitian yang dilakukan untuk mengetahui adanya pengaruh permainan *bowling* terhadap kemampuan membaca simbol huruf hijaiyah pada anak kelompok A di Tk Bahrul Ulum Surabaya yang terletak di Jl. Dukuh Menanggal VB No. 21 Kec. Gayungan, Surabaya. Seluruh jumlah anak

kelompok A ada 32 anak yang dibagi menjadi 2 kelas yaitu kelas A1 (kelompok kontrol) 16 anak, dan kelas A2 (kelompok eksperimen) 16 anak. Adanya kelompok eksperimen dan kelompok kontrol ini bertujuan untuk agar peneliti mengetahui perbandingan kemampuan membaca simbol huruf hijaiyah pada anak yang diberikan perlakuan (kelompok eksperimen) dan kemampuan membaca simbol huruf hijaiyah pada anak yang tidak diberikan perlakuan (kelompok kontrol).

Berdasarkan analisis data yang dilakukan menunjukkan bahwa terdapat pengaruh permainan bowling terhadap kemampuan membaca simbol huruf hijaiyah pada anak kelompok A usia 4-5 tahun di Tk Bahrul Ulum Surabaya. Dari hasil penelitian tersebut, diperoleh skor total *pre-test* kelompok eksperimen kelas A2 memperoleh skor 78 dengan rata-rata 4,8 sedangkan kelompok kontrol kelas A1 memperoleh skor 87 dengan rata-rata 5,4. Dan pada kegiatan *post-test* skor total kelompok eksperimen kelas A2 memperoleh 120 dengan rata-rata 7,5, sedangkan kelompok kontrol kelas A1 yang tidak diberikan *treatment* memperoleh 103 dengan rata-rata 6,4.

Hasil perhitungan dengan menggunakan Uji *Mann Whitney-U test*, menunjukkan perolehan U_{hitung} sebesar 16 dan U_{tabel} sebesar 66, sehingga dapat diinterpretasikan jika $U_{hitung} < U_{tabel}$ yaitu ($16 < 66$), maka H_0 ditolak dan H_a diterima dengan adanya pengaruh permainan bowling terhadap kemampuan membaca simbol huruf hijaiyah pada anak kelompok A. Pengaruh dalam permainan bowling huruf hijaiyah ini ialah meningkatkan anak dalam membaca simbol huruf hijaiyah alif-ra' dengan baik dan benar, anak mampu membaca simbol huruf hijaiyah secara urut dan acak, dan anak mampu memasang simbol huruf hijaiyah dengan tepat.

Sesuai dengan Vygotsky (dalam Musfiroh, 2014 : 1.11) yang menyatakan bahwa bermain mempunyai peran langsung terhadap kecerdasan anak, melalui bermain dapat semakin mendekatkan jarak antara actual dan potensial. Dalam bermain anak mempunyai perhatian, daya ingat, bahasa, dan kerja sama yang lebih baik, dimana pada pemberian *treatment* dilakukan dengan menggunakan permainan bowling huruf hijaiyah agar dapat mengasah kemampuan membaca simbol huruf hijaiyah anak. Hal ini diperkuat oleh Sudono (dalam Khoiroh, 2016 : 17) yang menyatakan bahwa permainan adalah sesuatu kegiatan yang dilakukan dengan mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberikan kesenangan maupun memberikan pengembangan imajinasi pada anak. Anak – anak akan tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran melalui permainan dan anak-anak tidak akan merasa bosan dalam pembelajaran berlangsung. Permainan bowling huruf hijaiyah ini bukan hanya menyenangkan namun juga bisa melatih kekompakan, meningkatkan daya ingat anak, meningkatkan konsentrasi, meningkatkan hubungan dengan teman sebaya, meningkatkan daya jelajah dan meningkatkan bahasa anak dalam hal berbicara dan berinteraksi dengan satu sama lain.

Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa permainan bowling berpengaruh terhadap kemampuan membaca simbol huruf hijaiyah pada anak kelompok A usia 4-5 tahun di TK Bahrul Ulum Surabaya.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian data rekapitulasi antara kelompok eksperimen kelas A2 dan kelompok kontrol kelas A1 membuktikan bahwa kelompok eksperimen kelas A2 yang mendapatkan *treatment* dengan menggunakan permainan bowling huruf hijaiyah mengalami peningkatan pada kemampuan membaca simbol huruf hijaiyah anak usia 4-5 tahun kelompok A di TK Bahrul Ulum Surabaya. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa permainan bowling dapat meningkatkan kemampuan membaca simbol huruf hijaiyah pada anak usia 4-5 tahun.

Berdasarkan analisis data yang dapat dinyatakan bahwa adanya pengaruh penggunaan permainan bowling terhadap kemampuan membaca simbol huruf hijaiyah kelompok A di TK Bahrul Ulum Surabaya, perubahan positifnya yaitu 1) meningkatkan anak dalam membaca simbol huruf hijaiyah alif-ra' dengan baik dan benar, yang awalnya anak tidak bisa membaca simbol huruf hijaiyah alif-ra'. 2) anak mampu membaca simbol huruf hijaiyah secara urut dan acak, yang sebelumnya anak belum bisa membaca simbol huruf hijaiyah dengan secara acak dan urut, 3) anak mampu memasang simbol huruf hijaiyah dengan tepat.

Berdasarkan perhitungan menggunakan rumus *Mann Whitney U Test* menunjukkan $U_{hitung}=U_1$ atau U_2 yang paling kecil. $U_1=33$, $U_2=223$, sehingga $U_{hitung} = U_1$ yaitu 33. U_{tabel} dilihat dari tabel *U Mann Whitney U Test* tanda $\alpha = 5\%$ dan $n_1=16$, $n_2=16$, maka nilai α dan n adalah 66. Data yang sudah dianalisis dalam penelitian ini yaitu $U_{hitung}=16$ dan $U_{tabel}=66$, dimana dengan syarat perbandingan jika $U_{hitung} < U_{tabel}$ ($16 < 66$) maka H_0 ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan kemampuan membaca simbol huruf hijaiyah antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol. Jumlah skor *post-test* untuk kelompok eksperimen adalah 120 dengan rata-rata 7,5, dan jumlah skor *post-test* untuk kelompok kontrol adalah 103 dengan rata-rata 6,4.

Berdasarkan hasil analisis tersebut dapat disimpulkan bahwa permainan bowling huruf hijaiyah berpengaruh terhadap kemampuan membaca simbol huruf hijaiyah pada anak kelompok A usia 4-5 tahun di Tk Bahrul Ulum Surabaya.

Saran

Berdasarkan simpulan hasil penelitian yang telah diuraikan, maka dapat diberikan beberapa saran sebagai berikut :

1. Bagi guru : hendaknya lebih kreatif dalam memberikan kegiatan pembelajaran mengenal simbol huruf hijaiyah misalnya dengan menggunakan permainan bowling huruf hijaiyah.
2. Bagi peneliti selanjutnya : permainan bowling huruf hijaiyah dalam mengenal simbol huruf hijaiyah dapat

dikembangkan atau dilakukan modifikasi yang lebih baik dan sempurna.

Suyadi. (2010). *Psikologi Belajar Anak Usia Dini*. Yogyakarta : PEDAGOGIA.

DAFTAR PUSTAKA

Bennett, Neville. Dkk. 2005. *Mengajar Lewat Permainan Pemikiran Para Guru dan Praktik Di Kelas (Teaching Thought Play Teacher's Thinking and Classroom Practice) Terj: Frans Kowa*. Jakarta: PT Grasindo Anggota Ikapi

Dhieni, N. Dkk. 2015. *Metode pengembangan bahasa*. Tangerang Selatan : universitas terbuka.

Ginanjjar Asmasubrata. 2012. *Serba Tahu Dunia Olahraga*. Surabaya: Dafa Publishing.

Kemendikbud. 2014. *Konsep dan Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.

Khoiroh, Tuchfatin. 2016. *Pengaruh Permainan Komed Putar Terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Pada Anak Kelompok A di Tk Dharmawanita Persatuan SidomuktiBungah Gresik*. Skripsi. PG-PAUD FIP UNESA

Musfiroh, Tadkiroatun. 2014. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta : Universitas Terbuka.

Sari, Rini Yunita. 2014. *Meningkatkan Kemampuan Membaca Simbol Pada Anak Usia Dini Melalui Permainan Bowling Huruf Di Kelompok A PAUD Kemala Bhayangkari 26 Kota Bengkulu*. Skripsi.UNIB

Setianingsih, HestiPutri. 2016. *Meningkatkan Kemampuan Membaca Huruf Hijaiyah Menggunakan Metode Tilawati Pada Anak Kelompok B6 Di TK ABA Karangajen Yogyakarta*.Skripsi. UNY

Sugiyono. 2013. *Metodelogi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. (Bandung: ALFABETA).

Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Sujiono, YulianiNurani. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta : Indeks.

Marchamah. 2009. *Olahraga Boling*. Semarang : CV. Aneka Ilmu.

Aulina ,Maria. 2018. *Mengembangkan Permainan Bowling Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Kelompok B Di Tk Mutiara Hati*.Skripsi.PG-PAUD. UNRAM.

Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung : Penerbit Angkasa.

