



**PENGARUH PERMAINAN *BOWLING* HURUF TERHADAP
KEMAMPUAN MEMBACA ANAK KELOMPOK B
DI PAUD RA AL-FALAH GENTENG BANYUWANGI
TAHUN PELAJARAN 2018/2019**

SKRIPSI

Oleh

Anna Mutawakillah

NIM 150210205016

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER
2019**



**PENGARUH PERMAINAN *BOWLING* HURUF TERHADAP
KEMAMPUAN MEMBACA ANAK KELOMPOK B
DI TK AL-FALAH GENTENG BANYUWANGI
TAHUN PELAJARAN 2018/2019**

SKRIPSI

Diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (S1) dan mencapai gelar Sarjana Pendidikan

Oleh

Anna Mutawakillah

NIM 150210205016

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER
2019**

PERSEMBAHAN

Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pengasih dan Penyayang, sholawat serta salam selalu tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW, syukur alhamdulillah karya ilmiah ini dapat terselesaikan dengan baik. Dengan segala ketulusan dan kerendahan hati karya ilmiah ini saya persembahkan kepada :

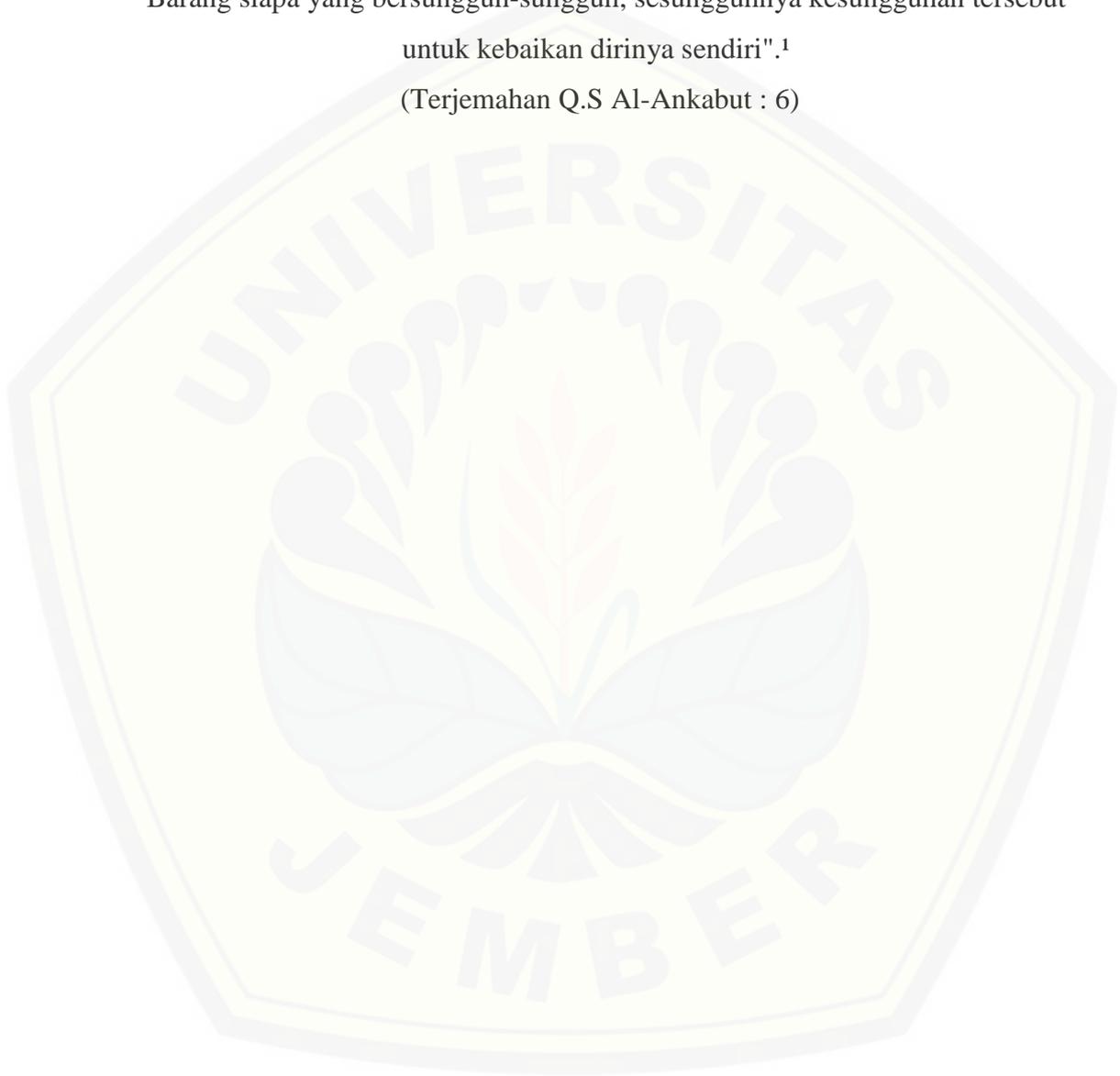
- 1) Kedua orang tua saya tercinta, Ayahanda Buhairi Zulkarnain dan Ibu Harisyah Fatmawati karena beliaulah saya bisa menjadi orang yang sukses dan doa yang selalu menemani di setiap langkah. Terima kasih atas kasih sayang, dukungan, motivasi, nasihat, dan perjuanganmu selama ini;
- 2) Guru-guru saya sejak Sekolah Dasar sampai dengan Perguruan Tinggi ; dan
- 3) Almamater Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember

MOTTO

وَمَنْ جَاهَدَ فَإِنَّمَا يُجَاهِدُ لِنَفْسِهِ إِنَّ اللَّهَ لَغَنِيٌّ عَنِ الْعَالَمِينَ

"Barang siapa yang bersungguh-sungguh, sesungguhnya kesungguhan tersebut
untuk kebaikan dirinya sendiri".¹

(Terjemahan Q.S Al-Ankabut : 6)



¹ Shahih. 2015. *Al-Qur'an Tajwid Warna*. Terjemahan Indonesia: Plus Trasliterasi Latin

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Anna Mutawakillah

Nim : 150210205016

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya ilmiah yang berjudul “Pengaruh Permainan *Bowling* Huruf Terhadap Kemampuan Membaca Anak Kelompok B RA AL-Falah Kecamatan Genteng Kabupaten Banyuwangi Tahun Pelajaran 2018/2019” adalah benar-benar hasil karya sendiri. Kecuali kutipan yang sudah saya sebutkan sumbernya, belum pernah diajukan pada institusi mana saja, dan bukan karya jiplakan. Saya bertanggung jawab atas keabsahan dan keberanian isinya sesuai dengan sikap ilmiah yang harus dijunjung tinggi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, tanpa ada tekanan dan paksaan dari pihak mana saja serta bersedia mendapat sanksi akademik jika dikemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Jember, 16 September 2019

Yang menyatakan,

Anna Mutawakillah

NIM. 150210205016

SKRIPSI

**PENGARUH PERMAINAN *BOWLING* HURUF TERHADAP
KEMAMPUAN MEMBACA ANAK KELOMPOK B RA AL-FALAH
KECAMATAN GENTENG KABUPATEN BANYUWANGI TAHUN
PELAJARAN 2018/2019**

Oleh

Anna Mutawakillah

150210205016

Pembimbing

Dosen Pembimbing Utama : Dra. Khutobah, M.Pd

Dosen Pembimbing Anggota : Dra. Suhartiningsih, M.Pd

HALAMAN PERSETUJUAN

**PENGARUH PERMAINAN *BOWLING* HURUF TERHADAP
KEMAMPUAN MEMBACA ANAK KELOMPOK B RA AL-FALAH
KECAMATAN GENTENG KABUPATEN BANYUWANGI TAHUN
PELAJARAN 2019/2020**

SKRIPSI

Diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan dan mencapai gelar Sarjana Pendidikan (S1) pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Oleh

Nama : Anna Mutawakillah
Nim : 150210205016
Angkatan : 2015
Daerah Asal : Banyuwangi
Tempat/Tanggal Lahir : Banyuwangi, 20 April 1997
Jurusan/Program : Ilmu Pendidikan/PG PAUD

Disetujui oleh :

Dosen Pembimbing I,

Dosen Pembimbing II,

Dra. Khutobah, M.Pd

NIP. 19561003 198212 2 001

Dra. Suhartiningsih, M.Pd

NIP. 19601217 198802 2 001

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berjudul “ Pengaruh Permainan *Bowling* Huruf Terhadap Kemampuan Membaca Anak Kelompok B Ra Al-Falah Kecamatan Genteng Kabupaten Banyuwangi Tahun Pelajaran 2018/2019” telah diuji dan disahkan pada :

Hari :
Tanggal :
Tempat : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember

Tim Penguji;

Ketua,

Sekretaris,

Dra. Khutobah, M. Pd

NIP. 19561003 198212 2 001

Dra. Suhartiningsih, M. Pd

NIP. 19601217 1988802 2 001

Anggota I,

Anggota II,

Dr. Nanik Yulianti, M. Pd

NIP. 19610729 198802 2 001

Senny Wevara Dienda Saputri, S.Psi., MA

NIP. 19770502 200501 2 00

Mengesahkan,

Dekan FKIP Universitas Jember

Prof. Drs. Dafik, M.Sc, Ph.D

NIP. 196808021993031004

RINGKASAN

Pengaruh Permainan *Bowling* Huruf Terhadap Kemampuan Membaca Anak Kelompok B di RA AL-Falah Kecamatan Genteng Kabupaten Banyuwangi Tahun Pelajaran 2019/2020. Anna Mutawakillah, 150210205016; 40 halaman; Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Kemampuan bahasa merupakan kemampuan yang sangat penting untuk dikembangkan karena dalam kemampuan bahasa anak dapat mengekspresikan pemikirannya menggunakan kata-kata dan juga anak akan mempelajari kosakata yang bertujuan untuk meningkatkan jumlah kata yang dikuasai oleh anak. Terdapat empat macam kemampuan dasar berbahasa yaitu membaca, menulis, berbicara, dan menyimak. Keempat kemampuan dasar tersebut saling berkaitan satu sama lain.

Berdasarkan hasil observasi awal kemampuan membaca anak kelompok B ditemukan bahwa anak belum mampu untuk membedakan huruf konsonan b,d,p,q,m,n,v,w, dan y, anak belum mampu untuk menyebutkan huruf-huruf yang berada pada namanya sendiri, dan anak belum mampu untuk membaca suku kata. Hal ini dikarenakan metode pembelajaran yang diterapkan oleh guru masih kurang menarik yaitu menggunakan metode ceramah dan masih menggunakan media yang digunakan selalu monoton, sehingga anak kurang tertarik dengan apa yang dijelaskan guru dan anak cepat bosan dan jenuh dengan pembelajaran yang diterima. Dengan menggunakan metode yang menyenangkan dan menggunakan permainan yang menarik ketika kegiatan pembelajaran akan mempermudah anak dalam memahami dan mencapai tujuan dari pembelajaran. Oleh karena itu penerapan permainan *bowling* huruf diharapkan dapat mengetahui seberapa besar pengaruh hasil belajar kemampuan membaca pada anak.

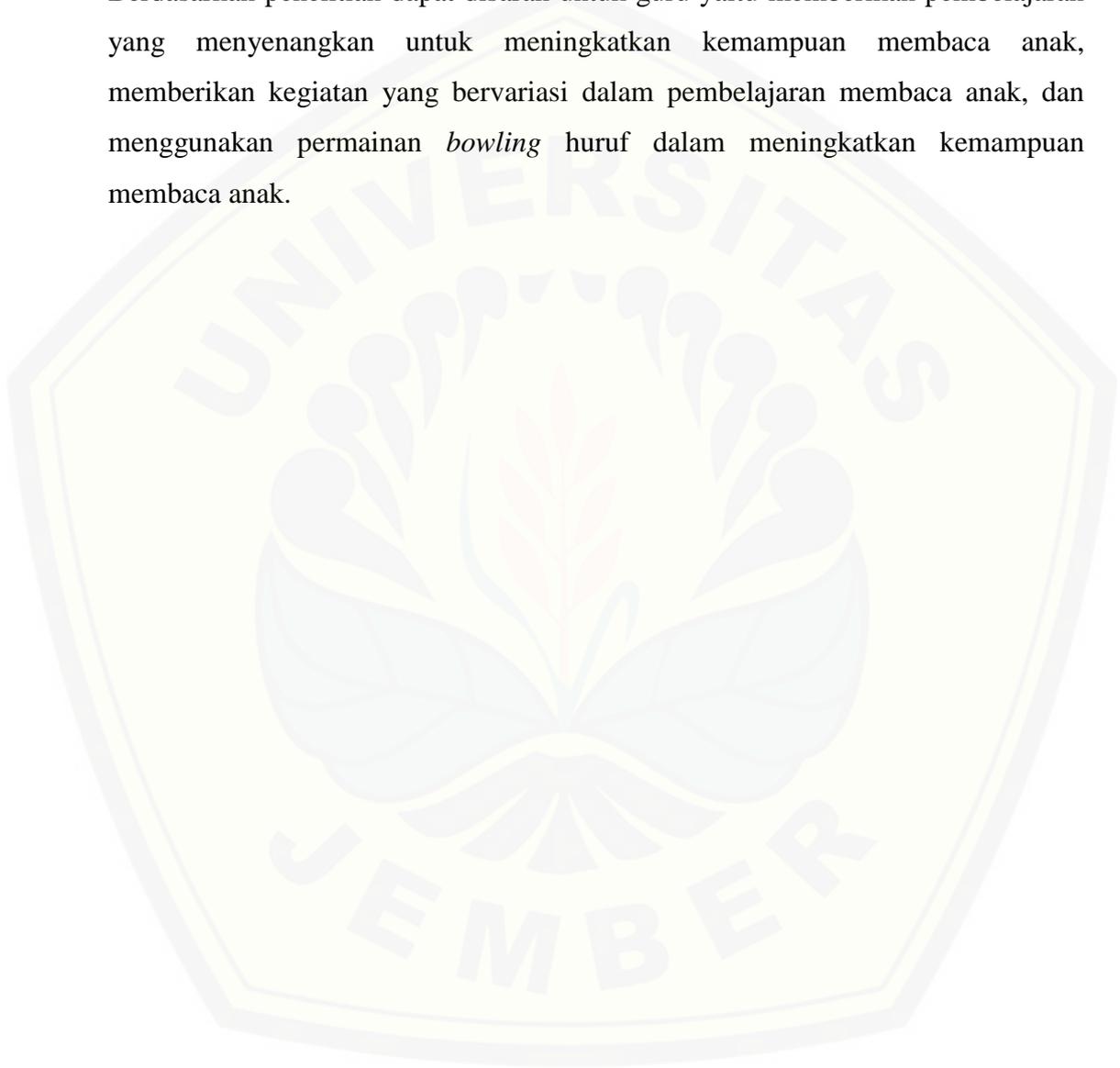
Berdasarkan penjabaran di atas, dapat dipaparkan suatu rumusan masalah penelitian ini yaitu adakah pengaruh permainan *bowling* huruf terhadap kemampuan membaca anak kelompok B di RA AL-Falah Kecamatan Genteng Kabupaten Banyuwangi Tahun Pelajaran 2019/2020. Sesuai dengan rumusan masalah yang telah disebutkan di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh permainan *bowling* huruf terhadap kemampuan membaca anak kelompok B di RA AL-Falah Kecamatan Genteng Kabupaten Banyuwangi Tahun Pelajaran 2019/2020.

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian eksperimen menggunakan pola eksperimental semu (*Quasi Eksperimental*) dengan rancangan "*Non-Equivalent Control Group*". Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, dokumentasi, dan tes. Analisis data yang digunakan adalah SPSS versi 16 dengan rumus *Independent Sampel T-test*. Kelompok yang digunakan ada dua yaitu kelompok eksperimen yaitu B1a, dan kelompok kontrol yaitu B1b, tahap yang dilakukan mulai dari pemberian *pretest*, lalu *treatment* atau perlakuan, dan terakhir *posstest*. Data *pretest* dan *posstest* yang diberikan kepada kedua kelompok berupa kartu kata dan LKA, dan diberikan di waktu yang berbeda. Pemberian *treatment* kepada kedua kelompok penelitian dilakukan sebanyak dua kali. Kelompok eksperimen yang diberikan *treatment* berupa permainan *bowling* huruf, sedangkan kelompok kontrol diberikan *treatment* yang biasa guru lakukan. Nilai yang diambil selama pemberian *treatment* berupa lembar observasi.

Hasil perhitungan hipotesis melalui uji wilcoxon diperoleh hasil p sebesar 0,001. Hasil tersebut kemudian dikonsultasikan dengan taraf signifikan. Diketahui taraf signifikan 0,05. Berdasarkan hasil tersebut diketahui bahwa hipotesis nihil (H_0) ditolak dan hipotesis (H_a) diterima.

Berdasarkan hasil data analisis belajar kemampuan membaca anak kelompok B yang sudah dipaparkan dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang diperoleh dari beberapa anak sudah mampu membedakan huruf-huruf konsonan,

anak sudah mampu menyebutkan namanya sendiri dengan benar, dan anak sudah mampu membaca suku kata hal tersebut dilakukan setelah memainkan permainan *bowling* huruf terhadap kemampuan membaca anak kelompok B di RA AL-Falah Kecamatan Genteng Kabupaten Banyuwangi Tahun Pelajaran 2019/2020. Berdasarkan penelitian dapat disaran untuk guru yaitu memberikan pembelajaran yang menyenangkan untuk meningkatkan kemampuan membaca anak, memberikan kegiatan yang bervariasi dalam pembelajaran membaca anak, dan menggunakan permainan *bowling* huruf dalam meningkatkan kemampuan membaca anak.



PRAKATA

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu penulis menyampaikan terima kasih setulus-tulusnya kepada :

- 1) Drs. Moh. Hasan, M.Sc, Ph.D selaku Rektor Universitas Jember;
- 2) Prof. Drs. Dafik, M.Sc., Ph.D. selaku dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
- 3) Dr. Mutrofin, M.Pd selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan;
- 4) Dra. Khutobah, M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini;
- 5) Dra. Khutobah, M.Pd selaku dosen pembimbing I dan Dra. Suhartiningsih, M.Pd selaku dosen pembimbing II yang telah meluangkan waktu, pikiran dan perhatian untuk memberikan masukan dan saran dalam penyelesaian skripsi ini;
- 6) Dr. Nanik Yuliati, M.Pd selaku dosen Penguji I dan Senny Weyara D. S, Psi. M.A. selaku Dosen Penguji II yang telah meluangkan waktu, pikiran dan perhatian untuk membimbing penulisan skripsi ini;
- 7) Bapak dan Ibu Dosen khususnya Dosen Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini FKIP Universitas Jember;
- 8) Ibu Salbiyah Fathimah , S. Pd., Selaku Kepala RA AL-Falah yang telah memberi izin penelitian.
- 9) Ibu Asnayah, S. Pd., Ibu Dewi Maryam, S. Pd., Ibu Nurul Jannah, S. Pd., Ibu Asmaul Husna, S. Pd., Selaku guru-guru RA AL-Falah yang telah meluangkan waktu untuk membantu proses penelitian.
- 10) Kedua orang tuaku yang senantiasa memberikan kasih sayang sejak kecil hingga saat ini, serta memberikan doa dan dukungan kepadaku yang tiada hentinya;
- 11) Ketiga saudara ku Noval Hisbunazar, Fahmi Sains Ardi, dan Julinda Luxminari Syahbana yang selalu memberikan semangat dan doa kepadaku;

- 12) Bapak Budi Setyono dan ibu Sohibah yang senantiasa memberikan doa dan dukungan kepadaku yang tiada hentinya dalam proses pengerjaan skripsi ini;
- 13) Ajik Asmoro Widodo Putro yang tak pernah lelah memberikan perhatian, semangat, dukungan dan do'a dalam proses pengerjaan skripsi ini.
- 14) Teman-teman sejak awal kuliah hingga sampai sekarang Yanis, Zulfa, Fiky, Maria ulfa, Vindi, Ayuk, yang selalu menemani dan memberikan semangat;
- 15) Teman-teman seperjuangan ECE' 2015 serta yang telah memberikan motivasi dan doanya serta menemani dan membantu selama kuliah;
- 16) Kepada semua pihak yang membantu penyusunan dan penyelesaian skripsi yang tidak dapat disebutkan satu persatu;

Akhirnya penulis berharap semoga Karya Ilmiah (Skripsi) ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan dapat digunakan sebagai acuan penelitian-penelitian selanjutnya.

Jember, 29 Agustus 2019

Penulis

DAFTAR ISI

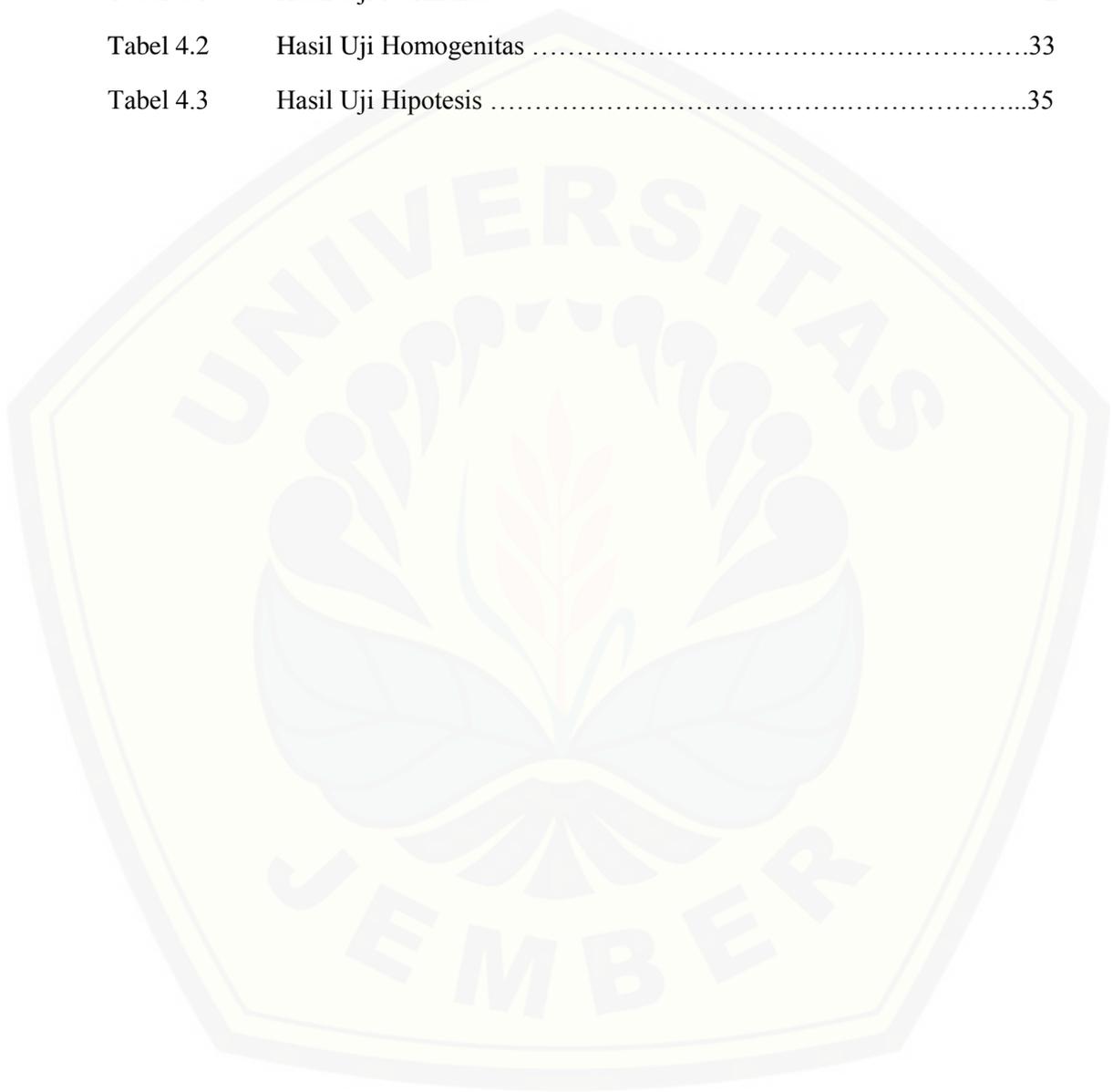
Halaman

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN SAMPUL.....	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
HALAMAN MOTTO	iv
HALAMAN PERNYATAAN.....	v
HALAMAN PERSETUJUAN	vii
HALAMAN PENGESAHAN.....	viii
RINGKASAN	ix
PRAKATA	xii
DAFTAR ISI.....	xiv
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1 Kemampuan Membaca Anak Usia Dini.....	7
2.1.1 Pengertian Kemampuan Membaca.....	7
2.1.2 Tujuan Membaca.....	8
2.1.3 Tahap Perkembangan Membaca	10
2.1.4 Kesiapan Membaca	12
2.1.5 Faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Membaca	13
2.2 Permainan <i>Bowling</i> Huruf.....	15
2.3.1 Pengertian Permainan <i>Bowling</i> Huruf.....	15
2.3.2 Manfaat Permainan <i>Bowling</i>	16
2.3.3 Langkah-langkah Permainan <i>Bowling</i>	16
2.3 Penelitian yang Relevan	17
2.4 Kerangka Berfikir	18
2.5 Hipotesis Tindakan.....	19
BAB 3. METODE PENELITIAN.....	20
3.1 Jenis Penelitian.....	20

3.2 Tempat dan Waktu Penelitian.....	21
3.2.1 Tempat Penelitian.....	21
3.2.2 Waktu Penelitian	21
3.3 Populasi dan Sampel Penelitian	21
3.3.1 Populasi	21
3.3.2 Sampel.....	22
3.4 Definisi Oprasional Variabel	22
3.4.1 Permainan <i>Bowling</i> Huruf.....	22
3.4.2 Kemampuan Membaca.....	22
3.5 Rancangan Penelitian.....	23
3.6 Sumber Data.....	25
3.7 Metode Pengumpulan Data	25
3.8 Uji Validitas dan Uji Reliabilitas	26
3.8.1 Uji Validitas	26
3.8.2 Uji Reliabilitas.....	27
3.9 Analisis Data dan Pengujian Hipotesis.....	27
3.10Instrumen Penilaian	28
BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN	29
4.1 Hasil Penelitian	29
4.2 Pembahasan	33
BAB 5 PENUTUP.....	36
5.1 Kesimpulan.....	36
5.2 Saran	36
DAFTAR PUSTAKA	38
E.1 Instrumen Penilaian Kemampuan Membaca Anak.....	51

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.1 Hasil Uji Normalitas	32
Tabel 4.2 Hasil Uji Homogenitas	33
Tabel 4.3 Hasil Uji Hipotesis	35



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Kerangka Berfikir	20
Gambar 3.1 Rancangan Penelitian <i>Non- Equivalen Control Group</i>	22
Gambar 3.2 Bagan Prosedur Penelitian	26



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran A. Martik Penelitian	40
Lampiran B. Pedoman Pengumpulan Data	41
Lampiran C. Kisi-kisi Instrumen Penelitian.....	43
Lampiran D. Instrumen Penilaian	44
Lampiran E. Instrumen Observasi.....	51
Lampiran F. Rubrik Instrumen Penilaian.....	53
Lampiran G. Dokumentasi	55
Lampiran H. Analisis Data.....	59
Lampiran I. Hasil Uji Normalitas.....	74
Lampiran J. Hasil Uji Homogenitas.....	75
Lampiran K. Perhitungan Uji Hipotesis.....	76
Lampiran L. Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran Harian Kelompok Eksperimen.....	77
Lampiran M. Dokumentasi Kegiatan	90
Lampiran N. Surat Ijin Penelitian	91
Lampiran O. Surat Keterangan Penelitian	92
Lampiran P. Media Pretest dan Posttest.....	93
Lampiran Q. Biodata Peneliti.....	96

BAB I. PENDAHULUAN

Bab ini diuraikan tentang 1.1 latar belakang masalah; 1.2 rumusan masalah; 1.3 tujuan penelitian; dan 1.4 manfaat penelitian

1.1 Latar belakang

Sujiono (2009:6) mengemukakan bahwa anak usia dini merupakan sosok individual yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak usia dini merupakan anak yang berada dalam rentang usia 0-6 tahun. Pada masa ini anak disebut masa keemasan (*golden age*). Anak usia dini memiliki keunikan dan karakteristik yang berbeda-beda di setiap anak. Menurut Montessori (dalam Mulyasa, 2012:20) Usia dini merupakan periode sensitif atau masa peka kepada anak, yaitu suatu periode ketika suatu fungsi tertentu perlu di rangsang dan diarahkan sehingga tidak terhambat perkembangannya. Pada masa anak usia dini merupakan masa yang sangat penting bagi anak untuk menstimulasi aspek-aspek perkembangannya.

Pendidikan anak usia dini merupakan upaya yang dilakukan pendidik dan orang tua untuk mengembangkan kreativitas anak dan semua potensi kecerdasan yang dimiliki oleh anak, sehingga anak dapat menghasilkan kemampuan dan keterampilan yang optimal. Dengan adanya pendidikan anak usia dini dapat memberikan pemahaman kepada pendidik dan orang tua bahwa pentingnya memberikan rangsangan pada pertumbuhan dan perkembangan anak.

“Berdasarkan Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional berkaitan dengan Pendidikan Anak Usia Dini tertulis pada pasal 28 ayat 1 yang berbunyi, “Pendidikan Anak Usia Dini diselenggarakan bagi anak sejak lahir sampai dengan enam tahun dan bukan merupakan prasyarat untuk mengikuti pendidikan dasar”. Selanjutnya pada Bab I pasal I ayat 14 ditegaskan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini 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 (menurut Depdiknas, USPN, 2004:4 dalam Sujiono, 2009:6).

Aspek perkembangan pada anak usia dini memiliki enam aspek yang harus dikembangkan yaitu moral agama, kognitif, fisik motorik, bahasa, sosial emosional, dan seni. Semua aspek perkembangan pada anak usia dini sangatlah penting. Salah satu aspek yang perlu dikembangkan dalam tahap perkembangan anak yaitu aspek bahasa. Ganeshi (dalam Susanto, 2011:74) mengungkapkan bahwa bahasa anak tidak dimulai dari kata ke huruf lalu pengalaman, tetapi dari perbuatan atau pengalaman ke huruf baru kemudian ke kata. Bromley (dalam Dhieni, dkk. 2007:1.19) menyebutkan empat macam bentuk bahasa yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Membaca menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (dalam Susanto, 2011:83) adalah melihat serta memahami isi dari apa yang tertulis (dengan melisankan atau hanya dalam hati).

Membaca merupakan suatu proses yang di lalui oleh setiap anak untuk meningkatkan tahap perkembangan bahasa anak usia dini. Membaca dilakukan secara sistematis untuk mengembangkan kebutuhan, minat, dan karakteristik anak. Membaca adalah suatu proses yang dilakukan serta dipergunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan, yang hendak disampaikan oleh penulis melalui media kata-kata/bahasa tulisan. Menurut Suryatin (1990:86), membaca adalah suatu proses kegiatan membaca dimulai dari poenguasaan kode-kode bahasa, yang diikuti oleh penguasaan kosakata atau pembendaharaan kata, kemudian pemahaman kalimat, paragraf, dan sampai pada akhirnya pemahaman teks/wacana.

Kemampuan membaca merupakan kemampuan yang melibatkan kemampuan berbahasa anak. Kemampuan membaca sangat berpengaruh terhadap keterampilan berbicara dan menulis pada anak. Maka dari itu, membaca sangat dibutuhkan pada setiap anak untuk mengembangkan bahasa anak agar dapat berkomunikasi dengan baik di lingkungan masyarakat, keluarga dan sekolah. Dalam rentan usia 6 hingga 7 tahun anak mampu membaca kata sederhana yang berupa kata-kata pendek. Anak mampu menghubungkan huruf yang tertulis dan yang terucap (lisan). Menurut Tzu (dalam Susanto 1984:840), membaca adalah

menerjemahkan symbol (huruf) ke dalam suara yang dikombinasikan dengan kata-kata.

Salah satu metode guru dalam meningkatkan suasana belajar menyenangkan anak yaitu dengan bermain. Bermain merupakan suatu proses kegiatan yang selalu dilakukan sesuai dengan minat anak. Menurut Mayesty (dalam Sujiono, 2009:144) bermain adalah kegiatan yang anak-anak lakukan sepanjang hari karena bagi anak bermain adalah hidup dan hidup adalah bermain. Menurut Susan Isaacs dalam Montolalu, dkk., 2009:1.7) “bermain mempertinggi semua aspek pertumbuhan dan perkembangan anak. Ia membela hak-hak anak untuk bermain dan mengajak para orang tua untuk mendukung kegiatan bermain anak sebagai sumber belajar alami yang penting bagi anak”. Proses bermain anak menggunakan media pembelajaran dan alat bermain yang beragam dan konkret. Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa dengan bermain anak-anak dapat memperluas pengetahuan-pengetahuan yang dapat meningkatkan kreatifitas dan kecerdasan anak.

Salah satu kegiatan yang dapat mengembangkan kemampuan membaca anak adalah permainan *bowling* huruf. Sari (2017:3) mengemukakan bahwa Permainan *bowling* merupakan benda yang berbentuk lonjong seperti botol atau disebut dengan biji *bowling*. Biji *bowling* ini memiliki sebanyak 10 buah, dalam biji *bowling* terdapat huruf-huruf dari setiap yang akan digunakan untuk menjelaskan bunyi huruf dari setiap kata. Permainan *bowling* dapat mengembangkan koordinasi mata dan tangan. Dimana anak harus melempar bola secara lurus terhadap biji-biji *bowling* yang sudah tertata berbentuk segitiga dan menjatuhkan semua biji *bowling*. Tujuan permainan *bowling* ini agar anak dapat menyebutkan bunyi huruf dari setiap kata yang berada pada setiap biji *bowling*.

Berdasarkan hasil observasi awal di PAUD RA Al-Falah Kecamatan Genteng Kabupaten Banyuwangi, kemampuan membaca huruf pada kelompok B masih rendah. Hal ini disebabkan karena metode pembelajaran guru yang kurang mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran. Guru mengenalkan huruf secara langsung dengan cara menuliskan pada papan tulis dan tidak menggunakan huruf-huruf baku yang sesuai dengan usia anak, kemudian anak disuruh untuk

menyebutkan bunyi huruf sambil menunjuk huruf pada papan tulis lalu anak disuruh menirukan bunyi huruf. Guru juga tidak mengajarkan simbol huruf sesuai dengan usia anak. Sehingga yang terjadi di kelas anak belum mengerti dengan simbol yang diberikan oleh guru, juga anak banyak melakukan kegiatan yang diperintahkan oleh guru untuk menirukan simbol huruf yang ada di papan tulis dan menyelesaikan lembar kerja Anak (LKA) yang sudah disiapkan oleh guru. Beberapa masalah tersebut dapat memberikan pengaruh pada anak yaitu anak belum memahami konsep huruf dan simbol huruf dan juga dengan pembelajaran seperti ini anak mudah bosan dan tidak berminat saat mengikuti proses pembelajaran pengenalan huruf

Kemampuan membaca anak kelompok B masih berada dalam tahap belum mampu dalam menyebutkan huruf-huruf saat penyusunan kata, membaca suku kata, membaca kalimat sederhana serta belum mengetahui kalimat yang diucapkannya. Contohnya, anak-anak dapat menganal dan menulis namanya sendiri, namun ketika ditanyakan huruf-huruf yang ada, mereka belum dapat mengenalnya. Anak mampu mengucapkan huruf abjad, namun ketika guru menugaskan untuk menulis huruf abjad yang disebutkan guru, anak belum mampu menulis bentuk abjad yang dimaksud. Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang tingkat pencapaian perkembangan keaksaraan membaca anak usia 5-6 tahun antara lain :

1. Menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal
2. Memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf

Mengatasi permasalahan tersebut diperlukan adanya suatu usaha untuk memberikan permainan yang menarik dan mendukung dalam pembelajaran membaca anak kelompok B di PAUD RA Al-Falah Kecamatan Genteng Kabupaten Banyuwangi. Salah satunya dengan menggunakan permainan baru seperti permainan *bowling* huruf. Anak dapat menggunakan permainan *bowling* huruf untuk menyusun huruf menjadi sebuah kata. Permainan *bowling* huruf dapat mempunyai warna-warna yang menarik dan mudah dalam penggunaannya sehingga dalam kegiatan membaca anak menjadi termotivasi dan pembelajaran

berlangsung secara efisien. Anak-anak lebih bersemangat dan tertarik dalam kegiatan membaca setelah menggunakan permainan yang baru sehingga anak-anak memperoleh pengetahuan baru tentang bunyi-bunyi huruf dari setiap kata. Setelah menggunakan permainan *bowling* huruf diharapkan anak-anak dapat menyebutkan lambang bilangan huruf, membaca kata dan membaca kalimat sederhana. Menurut Ayu. P. Dkk (volume 3 No.1 – Tahun 2015) penerapan metode pemberian tugas melalui media *bowling* membantu anak dalam meningkatkan kemampuan mengenal konsep hurufnya ketika anak-anak bermain sambil menyebutkan huruf-huruf yang menempel pada pin *bowling*.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dilakukan penelitian ini adalah “Pengaruh Permainan *Bowling* Huruf terhadap Kemampuan Membaca Anak Kelompok B di PAUD RA AL-Falah kecamatan Genteng kabupaten Banyuwangi Tahun Pelajaran 2018/2019”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut, adakah pengaruh permainan bowling huruf terhadap kemampuan membaca anak kelompok B di PAUD RA AL-Falah kecamatan Genteng kabupaten Banyuwangi Tahun Pelajaran 2018/2019 ?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan pengaruh permainan bowling huruf terhadap kemampuan membaca anak kelompok B di PAUD RA AL-Falah kecamatan Genteng kabupaten Banyuwangi Tahun Pelajaran 2018/2019 ?

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1.4.1 Bagi peneliti

- a. Menambah pengalaman belajar terutama dalam proses pengembangan kemampuan membaca anak melalui permainan *bowling* huruf;
- b. Menambah wawasan tentang perkembangan kemampuan membaca anak dan permainan *bowling* huruf;

1.4.2 Bagi anak

- a. Menambah pengetahuan anak melalui permainan *bowling* huruf yang diterapkan dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kemampuan membaca anak;
- b. Dapat mengeksplorasi kemampuannya dalam membaca pada anak;

1.4.3 Bagi Guru

- a. Mendapat inovasi baru dalam mengajar;
- b. Menambah pengetahuan tentang kemampuan membaca anak melalui permainan *bowling* huruf;
- c. Dapat mengetahui kekurangan selama ini dalam mengajar, sehingga dapat dicari solusi untuk memperbaiki kekurangan.

1.4.4 Bagi Lembaga Sekolah

- a. Meningkatkan profesionalitas pendidik dan tenaga pendidik
- b. Memberikan saran dan masukan dalam meningkatkan kemampuan membaca anak menggunakan permainan *bowling* huruf;
- c. Memberikan nilai tambah yang positif bagi sekolah;
- d. Meningkatkan mutu pendidikan.

1.4.5 Bagi Peneliti Lain

- a. Memberikan informasi tertulis tentang penelitian dalam meningkatkan kemampuan membaca anak melalui permainan *bowling* huruf;
- b. Dapat menjadi referensi penelitian tentang meningkatkan kemampuan membaca anak melalui permainan *bowling* huruf.

BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan penelitian yang telah dikemukakan, dalam bab 2 ini diuraikan mengenai landasan teori yang menjadi acuan dalam penelitian. Uraian tersebut yaitu tentang: 1) Kemampuan Membaca Anak Usia Dini; 2) Bermain Anak Usia Dini; 3) Permainan *Bowling* Bagi Anak Usia Dini; 4) Penelitian yang Relevan; 5) Kerangka Berpikir; 6) Hipotesis Penelitian.

2.1 Kemampuan Membaca Anak Usia Dini

2.1.1 Pengertian Kemampuan Membaca

Menurut Crawley & Mountain (dalam Rahim, 2011:2) Membaca merupakan suatu yang rumit yang melibatkan banyak hal, tidak hanya sekedar melafalkan tulisan, tetapi juga melibatkan aktivitas visual, berpikir, psikolinguistik, dan metakognisi. Sebagai proses visual membaca merupakan proses menerjemahkan simbol tulis (huruf) ke dalam kata-kata lisan. Sebagai suatu proses berpikir, membaca mencakup aktivitas pengenalan kata, pemahaman literasi, interpretasi, membaca kritis, dan pemahaman kreatif. Pengenalan kata bisa berupa aktivitas membaca kata-kata dengan menggunakan kamus.

Menurut Dalman (dalam Meliyawati, 2016:1) membaca merupakan suatu kegiatan atau proses kognitif yang berupaya untuk menemukan berbagai informasi yang terdapat dalam tulisan. membaca bukan hanya melihat kumpulan huruf yang telah membentuk kata, kelompok kata, kalimat, paragraf dan wacana saja, tetapi juga membaca merupakan kegiatan memahami dan menginterpretasikan lambang/ tanda/ tulisan yang bermakna sehingga pesan yang disampaikan penulis dapat diterima oleh pembaca.

Hari (dalam Dhieni, dkk., 2007:5.5) memandang bahwa membaca merupakan interpretasi yang bermakna dari simbol yang tertulis atau yang tercetak, artinya membaca adalah kegiatan menyesuaikan arti kata dengan simbol yang tertulis atau tercetak. Membaca dapat diartikan sebagai suatu kegiatan untuk

memahami isi dan makna dari simbol bacaan yang tertulis atau tercetak baik secara lisan maupun dalam hati.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa kemampuan membaca merupakan suatu kegiatan yang melibatkan keterampilan pola berfikir anak usia dini dalam pengenalan kata, memahami isi tulisan dan mengeksplorasi simbol-simbol huruf ke dalam suatu tulisan.

2.1.2 Tujuan Membaca

Membaca hendaknya mempunyai tujuan, karena seseorang yang membaca dengan suatu tujuan, cenderung lebih memahami dibandingkan dengan orang yang tidak mempunyai tujuan. Tujuan membaca menurut Rahim (2011:11) antara lain yaitu :

- a. Kesenangan
- b. Menyempurnakan membaca nyaring
- c. Menggunakan strategi tertentu
- d. Memperbarui pengetahuannya tentang suatu topik
- e. Mengaitkan informasi baru dengan informasi yang telah diketahuinya
- f. Memperoleh informasi untuk laporan lisan atau tertulis
- g. Mengkonfirmasi atau menolak prediksi
- h. Menampilkan suatu eksperimen atau mengaplikasikan informasi yang diperoleh dari suatu teks dalam beberapa cara lain dan mempelajari tentang struktur teks
- i. Menjawab pertanyaan-pertanyaan yang spesifik

Menurut Dhieni, dkk (2007:5.6-5.7), Tujuan membaca memang sangat beragam, bergantung pada situasi dan berbagai kondisi pembaca. Secara umum tujuan ini dapat dibedakan sebagai berikut :

- 1) Untuk mendapatkan informasi. Informasi yang dimaksud di sini mencakup informasi tentang fakta dan kejadian sehari-hari sampai informasi tingkat tinggi tentang teori-teori serta penemuan dan temuan ilmiah canggih;

- 2) Untuk meningkatkan citra diri. Kegiatan membaca seperti ini hanya bersifat sementara dan dilakukan saat didepan orang dengan tujuan untuk mencari pencitraan dari orang lain;
- 3) Untuk melepaskan diri dari kenyataan. Kegiatan membaca seperti ini dilakukan saat seseorang saat merasa jenuh, sedih bahkan putus asa.
- 4) Untuk rekreatif. Kegiatan membaca ini dilakukan untuk mencari kesenangan dan hiburan. Bacaan yang dipilih untuk tujuan ini bacaan-bacaan yang ringan seperti buku cerita, komik, novel dan lain sebagainya;
- 5) Untuk mencari nilai-nilai keindahan atau pengalaman estetis. Bacaan yang dipilih dalam tujuan membaca seperti ini adalah bacaan yang bernilai sastra;
- 6) membaca tanpa tujuan apa-apa. Kegiatan membaca seperti ini dilakukan dengan tujuan untuk mengisi waktu atau sekedar iseng karena tidak memiliki kegiatan lain.

Menurut Anderson (dalam Tarigan, 1990:9-10), tujuan utama dalam membaca adalah untuk mencari serta memperoleh informasi, mencakup isi, memahami makna bacaan. Yang berhubungan dengan maksud tujuan, atau intensif kita dalam membaca. Ada tujuh macam tujuan dari kegiatan membaca yaitu :

- a) Membaca untuk memperoleh fakta dan perincian (*Reading for details or fact*).
- b) Membaca untuk memperoleh ide-ide utama (*Reading for main ideas*)
- c) Membaca untuk mengetahui urutan/struktur karangan (*Reading for sequence or organization*)
- d) Membaca untuk menyimpulkan (*Reading to classify*)
- e) Membaca untuk mengelompokkan/mengklasifikasi (*Reading to classify*)
- f) Membaca untuk menilai, mengevaluasi (*Reading to evaluate*)
- g) Membaca untuk memperbandingkan/mempertahankan (*Reading to compare or contrast*)

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan membaca adalah untuk memberikan kesenangan kepada anak untuk mengenal

berbagai huruf dan dapat mengelompokkan jenis-jenis suku kata yang terdapat pada pin *bowling*.

2.1.3 Tahap Perkembangan Membaca

Menurut Bromley (dalam Suryana, 2016:130), perkembangan kemampuan membaca pada anak berlangsung dalam beberapa tahap sebagai berikut :

a. Tahap Fantasi (*magical stage*)

Anak mulai belajar menggunakan buku, anak sudah berpikir bahwa buku itu penting, membolak-balik buku dan kadang-kadang anak membawa buku kesukaannya.

b. Tahap Pembentukan Konsep Diri (*self-oncept stage*)

Anak-anak memandang dirinya sebagai pembaca, dan mulai melibatkan diri dalam kegiatan membaca, pura-pura membaca buku, memberi makna pada gambar atau pengalaman sebelumnya dengan buku menggunakan bahasa buku meskipun tidak cocok yang dituliskan.

c. Tahap membaca gambar (*Bridging reading stage*)

Anak menjadi sadar pada cetakan yang tampak serta dapat menemukan kata yang sudah dikenal, dapat mengungkapkan kata-kata yang memiliki makna dengan dirinya, dapat mengulang cerita yang tertulis dapat mengenal cetakan kata dari puisi atau lagu yang dikenalnya serta mengenal abjad.

d. Tahap pengenalan bacaan (*take off reader stage*)

Anak sudah mulai menggunakan isyarat (*graponic, semantic, dan syntactic*). Secara bersama-sama, anak tertarik pada bacaan mulai mengingat kembali cetakan pada konteksnya, berusaha mengenal tanda-tanda pada lingkungan serta membaca berbagai tanda seperti kotak susu, pasta gigi atau papan iklan.

e. Tahap membaca lancar (*independent reader stage*)

Anak membaca berbagai jenis buku yang berada secara bebas menyusun pengertian dari tanda, pengalaman, dan isyarat yang dikenalkannya dapat membuat perkiraan bahan-bahan bacaan.

Depdikbud (dalam Agustin, 2017:15) mengungkapkan bahwa beberapa tahapan perkembangan dalam kegiatan membaca yaitu:

1. Tahap prabaca, yaitu aktivitas yang dilakukan untuk memberi kesempatan pada anak agar melatih dan mencoba kebiasaan dalam memecahkan masalah sehingga termotivasi untuk menguji kebenaran bacaan.
2. Tahap saat baca, yaitu di mana anak dapat menentukan ide pokok dan ide penjelas dalam setiap paragraf, menemukan alasan tujuan penulis, dan menyimpulkan isi bacaan dari bahan bacaan yang telah dibacanya.
3. Tahap pasca baca, yaitu di mana anak mengintegrasikan informasi dalam penalarannya dan melibatkan pengalaman belajar pada tahapan yang telah dilalui.

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang tingkat pencapaian perkembangan keaksaraan membaca anak usia 5-6 tahun antara lain :

1. Menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal
2. Mengenal suara huruf awal dari nama-nama benda di sekitarnya
3. Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf awal yang sama
4. Memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf
5. Membaca nama sendiri
6. Menulis nama sendiri
7. Memahami arti kata dalam cerita

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa tahapan perkembangan membaca yaitu tahap fantasi, tahap pembentukan konsep diri, tahap pengenalan bacaan, tahap membaca gambar, dan tahap membaca lancar. Dan ada beberapa tahapan lain yaitu ; tahap prabaca, tahap saat baca, dan tahap pasca baca.

2.1.4 Kesiapan Membaca

Menurut Dhieni, dkk (2007:5.13) dasar-dasar kemampuan membaca atau kemampuan kesiapan membaca perlu dikuasai oleh anak sebelum diajarkan membaca. Hal tersebut dilakukan untuk mengetahui kesiapan dan hasil belajar membaca. Beberapa kemampuan-kemampuan kesiapan membaca yang akan dikembangkan sebagai berikut :

1. Kemampuan membedakan auditoral, yaitu kemampuan yang harus dimiliki anak dalam memahami suara-suara umum dilingkungan sekitar dan dapat membedakan suara huruf dalam alphabet
2. Kemampuan diskriminasi visual, yaitu kemampuan yang harus dimiliki anak dalam memahami objek dan gambar, mengidentifikasi warna-warna dasardan bentuk geometri, serta mampu membedakan letak (kiri-kanan, atas-bawah)
3. Kemampuan membuat hubungan suara dengan simbol, yaitu kemampuan mengaitkan huruf besar dan kecil dengan suara dan simbol yang melambangkannya
4. Kemampuan perseptual motoris, yaitu kemampuan melakukan koordinasi gerak menggunakan otot halus tangan dan jari dengan apa yang dilihatnya
5. Kemampuan bahasa lisan, yaitu kemampuan untuk belajar mendengarkan, mengingat, memperluas kosa kata dan mengespresikan perasaan mereka menggunakan kata-kata baru
6. Membangun sebuah latar belakang pengalaman
7. Intrepetasi gambar
8. Progresi dari kiri ke kanan, yaitu kemampuan untuk membaca dimulai dari sisi kiri ke sisi kanan
9. Kemampuan merangkai
10. Penggunaan bahasa mulut
11. Pengenalan melihat kata, yaitu anak muali dikenalkan dengan kata-kata yang umum dipakai dan memperhatikan bentuk serta karakter khusus setiap kata
12. Laliterasi, yaitu kemampuan membedakan antara kiri dan kanan
13. Koordinasi gerak.

Menurut Tzu (dalam Susanto, 2011:84) untuk dapat membaca dengan baik maka perlu disertai dengan kesiapan membaca. Kesiapan membaca ini dapat diidentifikasi dari berbagai perilaku yang diperlihatkan anak, yaitu :

1. Rasa ingin tahu tentang benda-benda di dalam lingkungan, manusia, proses, dan sebagainya.
2. Mampu untuk menerjemahkan atau membaca gambar dengan mengidentifikasi dan menggambarannya.
3. Menyeluruh dalam pembelajaran
4. Melalui kemampuan berkomunikasi dengan bahasa percakapan khususnya dalam kalimat.
5. Memiliki kemampuan untuk membedakan persamaan dan perbedaan dalam suara secara cukup baik untuk mencocokkan atau suara dengan lainnya.
6. Keinginan untuk belajar membaca.
7. Memiliki kematangan emosional cukup untuk dapat konsentrasi dan terus-menerus dalam suatu tugas.
8. Memiliki percaya diri dan stabilitas emosi.

Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa kesiapan membaca yaitu memiliki rasa ingin tahu terhadap benda atau tulisan, mempunyai keinginan untuk belajar membaca, memiliki rasa percaya diri, dan mampu dalam penggunaan bahasa mulut.

2.1.5 Faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Membaca

Kemampuan membaca merupakan yang kompleks, artinya banyak segi dan banyak faktor yang mempengaruhinya. Dhieni, Dkk (2007:5.18-5.20) mengungkapkan faktor-faktor membaca yaitu :

a. Faktor Motivasi

Faktor yang mempunyai pengaruh besar terhadap minat anak membaca, karena motivasi dapat menghasilkan kemampuan membaca yang baik bagi anak. Motivasi berasal dari dalam dan dari luar pembaca. Anak memerlukan motivasi untuk menumbuhkan semangat membacanya baik dari guru, orang tua, maupun

orang-orang yang ada di sekitar anak. salah satu contohnya yaitu dengan menyediakan bahan bacaan yang sesuai dengan kegemaran anak dan memberikan pujian atas semangat anak dalam membaca.

b. Faktor Lingkungan Keluarga

Menurut Leonhardt (dalam Dhieni, dkk., 2007:5.20). Anak sangat membutuhkan keteladanan membaca. Kebutuhan Keteladanan itu harus sesering mungkin ditunjukkan oleh orang tua kepada anak, sehingga anak menjadi gemar membaca karena anak memiliki potensi secara alamiah untuk meniru kegemaran atau teladan yang diberikan orang tua. Menurut Leichter (dalam Dhieni, dkk., 2007:5.20) perkembangan kemampuan membaca dipengaruhi oleh keluarga dalam hal:

- 1) interaksi interpersonal, terdiri atas pengalaman-pengalaman baca tulis bersama orang tua, saudara, dan anggota keluarga lain di rumah.
- 2) lingkungan fisik, mencakup bahan-bahan bacaan di rumah.
- 3) suasana yang penuh perasaan (emosional) dan memberikan dorongan (motivasional) yang cukup antar individu di rumah, terutama yang tercermin dalam sikap membaca.

c. Faktor Bahan Bacaan

Minat membaca serta kemampuan membaca seseorang dipengaruhi oleh bahan bacaan. Bahan bacaan yang terlalu sulit bagi seseorang akan mematikan selera untuk membaca. Bahan bacaan yang dipilih untuk menumbuhkan semangat membaca tentunya yang mempunyai topik menarik baik dari segi isi maupun penyajiannya.

Menurut Lamb dan Arnold (dalam Rahim, 2007:16-19) mengungkapkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan membaca anak ialah :

- 1) Faktor fisiologis, mencakup kesehatan fisik, perkembangan neurologis dan jenis kelamin.
- 2) Faktor Intelektual, Secara umum, inteligensi anak tidak sepenuhnya mempengaruhi berhasil atau tidaknya anak dalam membaca permulaan.
- 3) Faktor metode mengajar guru, prosedur dan kemampuan guru juga dapat mempengaruhi kemampuan membaca permulaan anak.

- 4) Faktor lingkungan, juga mempengaruhi kemampuan membaca anak, mencakup :
 - a. Latar belakang dan pengalaman siswa di rumah. Lingkungan dapat membentuk pribadi, sikap, nilai dan kemampuan bahasa anak. Kondisi di rumah akan mempengaruhi pribadi dan penyesuaian diri anak di lingkungan masyarakat.
 - b. Sosial ekonomi keluarga, ada kecenderungan orang tua kelas menengah ke atas merasa bahwa anak-anak mereka lebih siap dalam membaca permulaan. Sebaliknya, anak-anak yang berasal dari keluarga kelas rendah berusaha mengejar kegiatan-kegiatan tersebut untuk menjadi pembacayang baik.
- 5) Faktor Psikologis. Faktor ini yaitu mencakup: motivasi, minat, kematangan sosial, emosi dan penyesuaian diri.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa faktor membaca dipengaruhi oleh faktor lingkungan keluarga, faktor motivasi, faktor fisiologis, dan faktor metode mengajar guru.

2.2 Permainan *Bowling* Huruf

2.3.1 Pengertian Permainan *Bowling* Huruf

Bowling merupakan cabang olahraga yang berupa permainan menggelindingkan bola khusus untuk merobohkan sejumlah gada pin yang berderet kemudian dapat tertata secara otomatis. (Amin dalam Cahyaningsih 2017:15)

Strickland (1999:5) menyimpulkan, “permainan *bowling* adalah permainan yang dimainkan dengan menggelindingkan bola dengan lingkaran 27 inchi (diameter kira-kira 8 ½ inchi) pada lorong atau lane selebar 42 inchi. Bola menggelinding sejauh 60 kaki kearah formasi sepuluh buah pin. Pin tersebut, masing-masing tingginya 15 inchi, diatur dalam formasi segitiga sama sisi, bagian tengah satu pin berjarak 12 inchi dari pin berikutnya”.

Menurut Sari (2014:27) permainan *bowling* huruf adalah suatu permainan melempar bola dengan jarak kurang lebih 18,3 meter akan tetapi dalam permainan *bowling* huruf pada anak yang digunakan yaitu dengan jarak dekat.

Permainan *bowling* huruf dengan jarak yang jauh menjadikan anak akan merasa kesulitan karena dalam pelemparan anak tidak sampai.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa permainan *bowling* huruf merupakan permainan yang dilakukan oleh anak dengan jarak dekat untuk menjangkau gerakan menggelindingkan bola pada anak. Dalam ukuran bola *bowling* untuk anak disesuaikan dengan kemampuan tangan anak pada saat memegangnya. Permainan *bowling* huruf ini menggunakan bahan sederhana dan tidak membahayakan untuk anak.

2.3.2 Manfaat Permainan *Bowling*

Menurut Kayvan (dalam Puspitasari, 2017:20) manfaat permainan *bowling* yaitu sebagai berikut; (a) anak dapat belajar mengkoordinasikan mata dan tangan untuk menjatuhkan biji *bowling*, (b) anak dapat belajar mengenal berbagai jenis angka, (c) anak dapat belajar menghitung jumlah biji *bowling* yang jatuh, (d) anak dapat menyusun kembali urutan dan susunan angka-angka.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat permainan *bowling* huruf yaitu sebagai berikut :

1. Dapat mengembangkan kemampuan gerak koordinasi mata dan tangan saat melempar bola *bowling*;
2. Dapat mengembangkan konsentrasi anak saat melempar bola secara vertikal;
3. Dapat menaati aturan permainan *bowling* huruf
4. Dapat mengetahui jenis-jenis suku kata yang tersedia di setiap pin *bowling*;
5. Dapat menyusun suku kata yang tersedia di setiap pin *bowling*;
6. Dapat menyebut dan membaca suku kata yang benar sesuai dengan urutan pin *bowling* yang telah disusun.

2.3.3 Langkah-langkah Permainan *Bowling*

Menurut Kurnialita (2013:34), langkah-langkah permainan *bowling* yang dibuat menjadi lebih sederhana adalah sebagai berikut :

- a) Pemain berdiri dengan jarak 5 meter dari sasaran (pin).

- b) Pemain mengambil bola untuk melempar.
- c) Posisi awal pemain sebelum melempar adalah sikap berdiri tegak dan memegang bola menggunakan tangan.
- d) Pemain berdiri lurus mengarah ke pin gada yang akan dilempar dan posisi kaki pemain berbeda tempat di batas garis permainan untuk bersiap-siap melemparkan bola.
- e) Bola diletakkan tepat dibawah badan, kemudian badan condong ke arah depan dan agak dibungkukkan.
- f) Lempar bola menggunakan tangan untuk mengenai sasaran pin yang ada di depan pemain.
- g) Setiap pemain mendapatkan 3 kali kesempatan melempar, jika lemparan belum mengenai sasaran, pemain dapat mencoba kembali untuk melempar.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah permainan *bowling* huruf sebagai berikut :

- a. Pin *Bowling* huruf disusun menjadi bentuk segitiga
- b. Anak berdiri dengan jarak 2 meter dari sasaran pin *bowling* huruf
- c. Anak melempar bola pada pin *bowling* huruf hingga pin tersebut roboh
- d. Jika pin *bowling* tersebut tidak roboh semua anak-anak diberi kesempatan lagi untuk melempar bolanya
- e. Untuk lemparan kedua semua pin sudah tidak ada yang tersisa
- f. Kemudian anak-anak mulai membaca huruf yang berada pada pin *bowling* huruf tersebut

2.3 Penelitian yang Relevan

Pada dasarnya suatu penelitian yang akan dibuat dapat memperhatikan penelitian yang lain yang dapat dijadikan rujukan dalam mengadakan penelitian. Adapun penelitian sebagai berikut :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Annisa Ayu Puspitasari (2017), dengan judul “Peningkatan Kemampuan Mengenal Bilangan pada Anak Kelompok A1 melalui Permainan Bowling di TK Aisyiyah 3”. Menunjukkan adanya

peningkatan kemampuan mengenal bilangan. Dapat disimpulkan dari pra siklus 60.52% dari 19 anak. Hasil dari siklus I mencapai 68.94%. Sedangkan siklus II meningkat menjadi 79.47%.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Dwi Agustin (2017), dengan judul “Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan pada Anak Kelompok B2 melalui Media Stiker Alfabet di Tk Dharma Indria II”. Menunjukkan adanya peningkatan kemampuan membaca permulaan. Dapat disimpulkan dari pra siklus 58.33% dari 21 anak. Hasil dari siklus I mencapai 70.23%. sedangkan siklus II meningkat menjadi 82.14%.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa adanya perbedaan penelitian yang dilakukan peneliti dengan penelitian sebelumnya yaitu metode penelitian menggunakan eksperimen dan peneliti akan meneliti kemampuan membaca huruf pada anak terhadap penggunaan permainan yang menarik untuk anak. Permainan bowling huruf dianggap menarik dan mudah untuk meningkatkan kemampuan membaca anak.

2.4 Kerangka Berfikir

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui adakah pengaruh permainan bowling huruf terhadap kemampuan membaca anak kelompok B PAUD RA Al-Falah Kecamatan Genteng, Kabupaten Banyuwangi. Ada dua poin penting yang akan diteliti dalam penelitian ini, pertama yakni membahas tentang langkah-langkah permainan bowling huruf dalam pembelajaran dengan menggunakan permainan bowling huruf, sedangkan yang kedua yakni membahas tentang perkembangan kemampuan membaca anak yang dipengaruhi oleh penggunaan permainan bowling huruf tersebut. Lebih jelasnya dimuat dalam bentuk bagan yang dapat dilihat pada gambar 2.1 kerangka berfikir.



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berfikir Permainan *Bowling* Huruf Terhadap Kemampuan Membaca Anak.

2.5 Hipotesis Tindakan

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan, manfaat, dan tinjauan pustaka maka hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

Ha : ada pengaruh permainan bowling huruf terhadap kemampuan membaca anak kelompok B PAUD RA Al-Falah Kecamatan Genteng Kabupaten Banyuwangi tahun ajaran 2018/2019

Ho : tidak ada pengaruh permainan bowling huruf terhadap kemampuan membaca anak kelompok B PAUD RA Al-Falah Kecamatan Genteng Kabupaten Banyuwangi tahun ajaran 2018/2019.

BAB 3. METODE PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan penelitian dan tinjauan pustaka yang telah dikemukakan, dalam bab 3 diuraikan mengenai metode penelitian yang digunakan sebagai pedoman dalam penelitian ini. Metode penelitian yang dimaksud adalah sebagai berikut : 1) Jenis Penelitian; 2) Tempat dan Waktu Penelitian; 3) Populasi dan Sampel Penelitian; 4) Definisi Operasional Variabel; 5) Rancangan Penelitian; 6) Sumber Data; 7) Metode pengumpulan Data; 8) Uji Validitas dan Reliabilitas; 9) Analisis Data; 10) Instrumen Penilaian. Berikut masing-masing uraiannya.

3.1 Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimental. Penelitian eksperimental merupakan penelitian yang dimaksudkan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh atau dampak dari suatu perlakuan (*treatment*) tertentu terhadap perubahan suatu kondisi atau keadaan tertentu (Masyhud, 2016:138). Pada penelitian ini, dilakukan untuk melihat dari pengaruh permainan bowling huruf terhadap kemampuan membaca pada anak kelompok B PAUD RA Al-Falah Kecamatan Genteng Kabupaten Banyuwangi Tahun pelajaran 2018/2019. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif karena sebagian besar data yang di analisis berupa data interval.

Penelitian ini menggunakan Pola Eksperimental Semu (*Quasi Experimental*) dengan rancangan “*Non-Equivalen Control Group*”. Jika digambarkan dalam diagram, maka pelaksanaan pola penelitian eksperimental semu tersebut adalah sebagai berikut :

	Pretest	Treatment	Posttest
Kelompok Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kelompok Kontrol	O ₁		O ₂

Gambar 3.1 Rancangan penelitian
Non-Equivalen Control Group

Keterangan:

Kelompok Eksperimen : Kelompok yang diberikan perlakuan

Kelompok Kontrol : Kelompok yang tidak diberikan perlakuan

O₁ : *Pretest*, yang dilakukan sebelum perlakuan (*treatment*)

X : *Treatment* atau perlakuan yang akan diukur pengaruhnya

O₂ : *Posttest*, yaitu tes yang dilakukan setelah dilakukan perlakuan (*treatment*) (Masyhud, 2016:155)

3.2 Tempat dan Waktu Penelitian

3.2.1 Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di PAUD RA Al-Falah Kecamatan Genteng Kabupaten Banyuwangi Tahun Pelajaran 2018/2019. Berikut beberapa pertimbangan alasan mendasar dilaksanakannya penelitian ditempat tersebut, sebagai berikut :

- a. Belum pernah dilakukan penelitian tentang pengaruh permainan bowling huruf terhadap kemampuan membaca anak di PAUD RA Al-Falah Kecamatan Genteng Kabupaten Banyuwangi.
- b. Keterbukaan dan bersedianya lembaga PAUD RA Al-Falah Kecamatan Genteng Kabupaten Banyuwangi.
- c. Model pembelajaran yang digunakan oleh sekolah adalah model pembelajaran sentra.

3.2.2 Waktu Penelitian

Pelaksanaan penelitian eksperimen di PAUD RA Al-Falah Kecamatan Genteng Kabupaten Banyuwangi ini dilakukan selama 2 minggu, pada kelas eksperimen maupun kelas control dilakukan 1 kali *pretest*, 1 kali *posttest* dan 3 kali perlakuan.

3.3 Populasi dan Sampel Penelitian

3.3.1 Populasi

Populasi dalam penelitian ini yang ditetapkan peneliti adalah anak kelompok B PAUD RA Al-Falah Kecamatan Genteng Kabupaten Banyuwangi Tahun Pelajaran 2018/2019 dengan jumlah anak sebanyak 54 siswa.

3.3.2 Sampel

Sampel dalam penelitian ini yaitu anak kelompok B PAUD RA Al-Falah Kecamatan Genteng Kabupaten Banyuwangi Tahun Pelajaran 2018/2019 dengan jumlah anak sebanyak 40 siswa. Penelitian ini menggunakan kelompok B sebagai sampel karena dalam penelitian ini menggunakan eksperimen pola *Non-Equivalen Control Group* dengan pengambilan sampel tidak dilakukan secara acak atau *random*. Jadi dapat secara langsung memilih kelas sebagai kelompok control dan kelas sebagai kelompok eksperimen.

3.4 Definisi Oprasional Variabel

Berikut merupakan penjelasan istilah yang berkaitan dengan judul penelitian agar menghindari penafsiran yang berbeda:

3.4.1 Permainan *Bowling* Huruf

Bowling Huruf dalam penelitian ini merupakan permainan yang dilakukan secara individual. Permainan ini dirancang supaya kemampuan membaca huruf anak dapat meningkat. Dengan permainan ini anak melakukan gerakan menggelindingkan bola, bola lurus dan bola menikung, dan menjatuhkan semua pin yang diterapkan kepada anak di kelompok B PAUD RA Al-Falah Kecamatan Genteng Kabupaten Banyuwangi.

3.4.2 Kemampuan Membaca

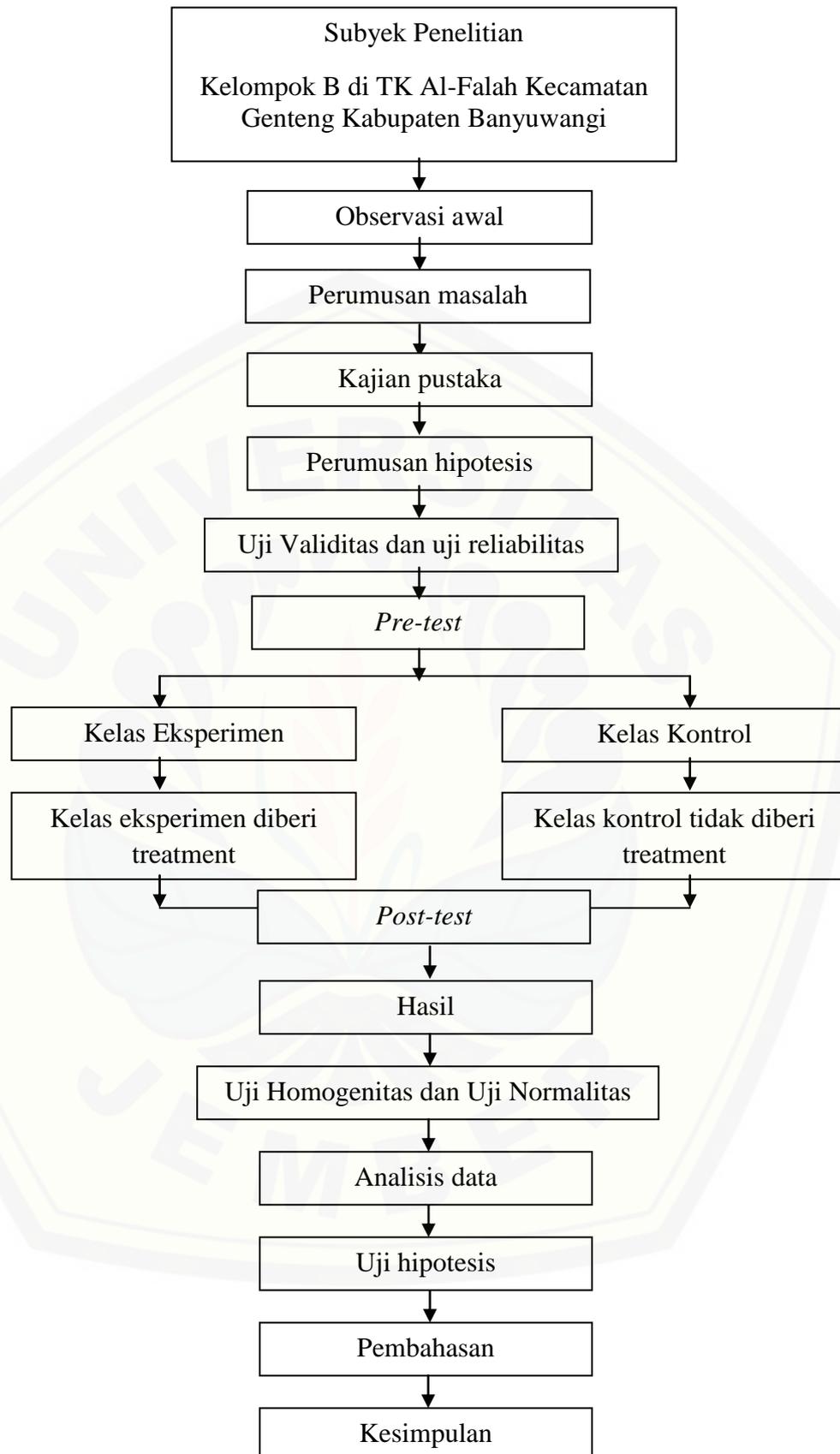
Kemampuan membaca merupakan suatu kegiatan yang melibatkan keterampilan pola berfikir anak usia dini dalam pengenalan kata, memahami isi tulisan dan mengeksplorasi simbol-simbol huruf ke dalam suatu tulisan. Kemampuan membaca pada anak kelompok B PAUD RA Al-Falah Kecamatan Genteng Kabupaten Banyuwangi tahun pelajaran 2018/2019 dilakukan supaya anak dapat memahami konsep huruf dan simbol huruf. Aspek-aspek kemampuan membaca huruf yang akan di ukur yaitu :

1. Anak mampu mengenal simbol-simbol huruf yang dikenal
2. Anak mampu memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf

3.5 Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian ini adalah penelitian eksperimental. Menurut Masyhud (2016:138) Penelitian eksperimental merupakan penelitian yang dimaksudkan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh atau dampak dari suatu perlakuan (*treatment*) tertentu terhadap perubahan suatu kondisi atau keadaan tertentu. Penelitian eksperimental ini dilaksanakan pada anak kelompok B di PAUD RA Al-Falah Kecamatan Genteng Kabupaten Banyuwangi tahun pelajaran 2018/2019.

Pelaksanaan dari penelitian eksperimen ini dibagi menjadi 2 kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen yaitu kelompok yang diberi *treatment* atau perlakuan dengan memberi permainan bowling huruf, sedangkan kelompok kontrol yaitu kelompok yang tidak diberikan *treatment* atau perlakuan dengan menggunakan permainan yang biasa dimainkan di sekolah. Pertama, menentukan subyek penelitian dan melakukan observasi awal. Pada saat melakukan observasi awal, peneliti menemukan permasalahan pada kemampuan membaca anak pada permainan bowling huruf. Melalui permasalahan tersebut, kemudian dilanjutkan ke kajian pustaka, dan merumuskan hipotesis. Kedua kelas tersebut akan diberikan *pretest* yang sama, kemudian kelompok kontrol tidak diberi *treatment* dan kelompok eksperimen diberi *treatment*. Lalu kedua kelompok tersebut diberi *posttest* dan didapatkan hasil dari *posttest* tersebut. Berdasarkan data hasil yang didapat, akan dilakukan uji homogenitas dan uji normalitas, kemudian dianalisis dan diuji hipotesisnya. Setelah itu dapat dibahas dan ditarik kesimpulan.



Gambar 3.2 Bagan Prosedur Penelitian

3.6 Sumber Data

Sumber data dibagi menjadi dua yaitu data primer dan data skunder.

- 3.6.1 Data primer adalah sumber data yang diperoleh secara langsung dari sumber asli dan secara khusus dikumpulkan oleh peneliti (Fadhilah, 2017:17). Data primer dalam penelitian ini diperoleh dari hasil tes kemampuan membaca anak kelompok B PAUD RA Al-Falah Kecamatan Genteng Kabupaten Banyuwangi.
- 3.6.2 Data skunder yaitu sumber data yang diperoleh secara tidak langsung atau melalui perantara (Fadhilah, 2017:17). Data skunder dalam penelitian ini diperoleh dari dokumentasi yaitu arsip-arsip sekolah PAUD RA Al-Falah Kecamatan Genteng Kabupaten Banyuwangi sebagai sumber data untuk penelitian yang berhubungan dengan keterampilan membaca anak.

3.7 Metode Pengumpulan Data

Metode dalam pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini diantaranya berupa observasi, dokumentasi, dan tes. Berikut penjelasan dari masing-masing metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian.

3.7.1. Observasi

Observasi ini dilakukan untuk mengamati kegiatan secara langsung dengan tujuan untuk memperoleh data tentang situasi dan kondisi kemampuan membaca anak di kelompok B PAUD RA Al-Falah Kecamatan Genteng Kabupaten Banyuwangi tahun pelajaran 2018/2019. Selain itu juga bertujuan untuk memperoleh data tentang kegiatan anak selama diberi perlakuan dengan pembelajaran menggunakan permainan bowling huruf. Alat yang digunakan pada observasi ini adalah *check list* yang telah dibuat.

3.7.2. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk memperoleh data yang berkaitan dengan sekolah yang akan diteliti. Sumber data yang diperoleh dari dokumentasi ini berupa data dokumen. Data yang ingin diperoleh dari dokumentasi adalah :

1. Dokumen Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

2. Gambaran umum PAUD RA Al-Falah Kabupaten Banyuwangi
3. Profil Sekolah
4. Profil Guru
5. Jumlah anak yang ada di kelompok B1a

3.7.3. Tes

Tes digunakan untuk menilai kemampuan awal anak terhadap kemampuan membaca anak sebelum diberikan suatu perlakuan. Tes yang digunakan adalah menggunakan lembar kegiatan anak (LKA). Setelah itu, diberikan suatu perlakuan dengan menggunakan permainan bowling huruf untuk mengukur pemahaman kemampuan membaca huruf. Tes yang diberikan kepada anak dalam penelitian ini ada dua yaitu *pretest* dan *posttest*. *Pretest* merupakan tes yang diberikan kepada anak sebelum perlakuan, sedangkan *posttest* tes yang diberikan kepada anak setelah perlakuan. Tes yang diberikan pada pertemuan eksperimen dan pertemuan kontrol memiliki bentuk dan kualitas sama. Data tes inilah yang dijadikan acuan untuk menarik kesimpulan pada akhir penelitian.

3.8 Uji Validitas dan Uji Reliabilitas

3.8.1 Uji Validitas

Menurut Arikunto (2006:168) validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kebenaran suatu instrument. Instrument dikatakan memenuhi syarat validitas jika instrument tersebut dapat mengukur semua yang dapat diukur, sehingga instrument itu benar sudah cocok untuk mengukur sesuatu yang hendak diukur. Dalam penelitian ini uji validitas dilakukan menggunakan rumus Tata Jenjang atau *Spearman's rho*.

$$Rho_{xy} = 1 - \frac{6\sum B^2}{N(N^2 - 1)}$$

(Sumber Masyud, 2016:428)

Keterangan:

Rho_{xy} : koefisien korelasi tata jenjang

B : beda, yaitu selisih nilai variabel 1 dengan variabel 2.

N : banyaknya subjek

Pada penentuan setiap butir instrumen valid atau tidak valid pada penelitian ini menggunakan taraf signifikansi 0,05 atau taraf kepercayaan 95%. Setiap butir instrumen dikatakan valid apabila r_{hitung} lebih besar atau sama dengan nilai r-tabel pada taraf signifikansi 0,05. Sedangkan butir yang dinyatakan tidak valid apabila r_{hitung} kurang dari nilai r-tabel pada taraf signifikansi 0,05 (Masyhud, 2016:244).

3.8.2 Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan metode belah-dua atau "*Split-half*". pada penelitian ini menggunakan taraf signifikansi 0,05 atau taraf kepercayaan 95%. Setiap butir instrumen dikatakan reliabel apabila rhitun lebih besar atau sama dengan nilai r-tabel pada taraf signifikansi 0,05, sedangkan butir yang dikatakan tidak reliabel apabila rhitun kurang dari nilai r-tabel pada taraf signifikansi 0,05.

$$R_{11} = \frac{2 \times r_{xy \text{ splithalf}}}{1 + r_{xy \text{ splithalf}}}$$

Keterangan :

R_{11} = koefisien reliabilitas

$r_{xy \text{ splithalf}}$ = hasil korelasi belah dua (Masyhud, 2014: 252).

3.9 Analisis Data dan Pengujian Hipotesis

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis data kuantitatif, analisis data kuantitatif merupakan data-data yang mengandung angka. Dalam penelitian ini mengambil data dari sampel yang terkolerasi. Jadi analisis data pada penelitian ini menggunakan teknik analisis statistik t-test untuk sampel terpisah. Uji t sampel terpisah dipilih karena data yang diperoleh merupakan data dari dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol yang berbeda. Penelitian ini menggunakan SPSS versi 16.0 dengan rumus *Paired Samples T Test* dalam menghitung hasil uji t. adapun langkah-langkahnya yaitu pilih menu *Analyz – Compare Means – Independent Sampel T Test*.

Adapun ketentuan uji *Paied Samples T Test* dapat dianalisis menggunakan nilai sigfikansi SPSS dengan ketentuan sebagai berikut.

- a. Jika $p < 0,05$, maka hipotesis nihil (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima.
- b. Jika

Adapun hipotesis dan ketentuan uji hipotesis dapat dijelaskan sebagai berikut.

- a. Hipotesis

H_a = ada pengaruh penggunaan permainan *Bowling* huruf terhadap kemampuan membaca di RA AL-Falah.

H_0 = tidak ada pengaruh penggunaan permainan *Bowling* huruf terhadap kemampuan membaca di RA AL-Falah.

3.10 Instrumen Penilaian

Penelitian ini menggunakan instrumen penelitian berupa lembar observasi dan tes yang sesuai dengan indikator yang akan dinilai. Indikator-indikator yang akan dinilai kemampuan membaca anak diambil dari Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang tingkat pencapaian perkembangan keaksaraan membaca anak usia 5-6 tahun antara lain :

1. Menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal
2. Memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf

BAB 5 PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif yang signifikan dari permainan *Bowling* huruf terhadap kemampuan membaca anak kelompok B di RA Al-Falah Kecamatan Genteng Kabupaten Banyuwangi Tahun Pelajaran 2019/2020. Pengambilan kesimpulan tersebut didasarkan pada uji wilcoxon pada perkembangan kemampuan membaca anak menunjukkan jumlah t_{hitung} lebih kecil dari t_{tabel} , dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima. Perhitungan uji efektif realtif (ER) menunjukkan perkembangan kemampuan membaca anak kelompok B1A yang diberikan perlakuan (Treatment) menggunakan media permainan *Bowling* huruf lebih efektif dibandingkan dengan kelompok B1B yang tanpa diberikan perlakuan menggunakan media permainan *Bowling* huruf terhadap kemampuan membaca anak kelompok B permainan *Bowling* huruf terhadap kemampuan membaca anak kelompok B di RA Al-Falah Kecamatan Genteng Kabupaten Banyuwangi Tahun Pelajaran 2019/2020.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan yang dikemukakan di atas, maka dapat diberikan saran sebagai berikut.

5.2.1 Saran untuk Guru

- a. Guru hendaknya menerapkan media permainan *Bowling* huruf untuk mengembangkan kemampuan membaca pada anak dengan menggunakan pin *bowling* yang lebih kokoh
- b. Guru hendaknya memberikan pembelajaran yang bervariasi kepada anak untuk meningkatkan kemampuan membaca anak.

5.2.2 Saran untuk Sekolah

- a. Sekolah dapat memanfaatkan media permainan *Bowling* huruf dalam pembelajaran di kelompok B atau di kelompok lain.

5.2.3 Saran untuk Peneliti Lain

- a. Hendaknya menggunakan media permainan *bowling* dari bahan yang lebih kokoh.



DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Dhieni, N, Dkk. 2007. *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Fadillah, M. 2017. *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta. Prenada Media Group.
- Masyud, S. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jember: Lembaga Pengembangan Manajemen dan Profesi Kependidikan.
- Meliyawati. 2016. *Pemahaman Dasar Membaca*. Yogyakarta: Deepublish Publisher
- Montolalu., B. E. F. 2009. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014. *Standart Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*. 2014. Jakarta.
- Peraturan Menteri Pendidikan Republik Indonesia. 2014. *Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta
- Puspitasari, A. A. 2017. "Peningkatan Kemampuan Mengenal Bilangan pada Anak Kelompok A1 Melalui Permainan Bowling di TK Aisyiyah 3 Sumpalsari Jember Tahun Ajaran 2016/2017". Tidak diterbitkan. *Skripsi*. Jember: Universitas Jember
- Rahim, F. 2011. *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Sudijono, A. 2014. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta. PT Grafindo Persada
- Sujiono, Y. N. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dinu*. Jakarta: Indeks.
- Susanto, A. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Strickland, H. R. 2003. *Bowling*. Jakarta: Raja Grafindo Persada(Rajawali Perss)

Tarigan, G. N. 1990. *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung. Percetakan Offset Angkasa

Wiyani, N. A. dan Barnawi. 2014. *Format Paud: Konsep, Karakteristik, & implementasi Pendidikan Anak Usia Dini*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media



Lampiran A Martik Penelitian

MATRIK PENELITIAN

Judul	Rumusan masalah	Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Hipotesis
Pengaruh Permainan Bowling Huruf Terhadap Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Kelompok B di PAUD RA Al-Falah Kecamatan Genteng Kabupaten Banyuwangi Tahun Pelajaran 2018/2019	Adakah pengaruh permainan bowling huruf terhadap peningkatan kemampuan membaca anak kelompok B di PAUD RA Al-Falah Kecamatan Genteng Kabupaten Banyuwangi Tahun Pelajaran 2018/2019	<p>Variabel Bebas :</p> <p>1. Permainan bowling huruf</p> <p>Variable terikat :</p> <p>2. kemampuan Membaca Anak</p>	<p>1. Permainan Bowling</p> <p>a. Menggelindingkan bola</p> <p>b. Bola lurus dan bola menikung</p> <p>c. Menjatuhkan semua pin bowling</p> <p>2. Kemampuan Membaca</p> <p>a. Memahami Bahasa</p> <p>b. Mengungkapkan Bahasa</p> <p>c. Keaksaraan</p>	<p>1. Responden : Anak kelompok B usia 5-6 tahun PAUD RA Al-Fallah Genteng, Banyuwangi tahun ajaran 2018/2019</p> <p>2. Informan :</p> <p>1. Kepala sekolah PAUD RA Al-Fallah Kecamatan Genteng Kabupaten Banyuwangi</p> <p>2. Guru kelompok B PAUD RA Al-Fallah Kecamatan Genteng Kabupaten Banyuwangi</p> <p>3. Dokumen</p>	<p>1. Jenis penelitian : Penelitian Eksperimen</p> <p>2. Desain Penelitian : Pola Eksperimental Semu (Quasi Experimental) dengan Rancangan “<i>Non-Equivalent Control Group</i>”</p> <p>3. Metode Pengumpulan Data</p> <p>1. Observasi</p> <p>2. Dokumentasi</p> <p>3. Tes</p> <p>4. Penentuan Subyek Penelitian : Populasi</p> <p>5. Analisis Data Menggunakan SPSS Versi 16.0 dengan rumus <i>Independent Sampel Test</i></p>	Ada Pengaruh Penggunaan Media Permainan <i>Bowling</i> Huruf Terhadap Kemampuan Membaca Anak Kelompok B Di RA AL-Falah Kecamatan Genteng Kabupaten Banyuwangi Tahun Pelajaran 2019/2020.

Lampiran B Pedoman Pengumpulan Data

B.1 Pedoman Observasi

No	Data yang akan diperoleh	Sumber data
1.	Sebelum penelitian	
	a. Kegiatan pada proses pembelajaran tentang kemampuan membaca anak pada kelompok B	Anak kelompok B PAUD RA Al-Falah Kecamatan Genteng Kabupaten Banyuwangi
2.	Sesudah Penelitian	
	a. Kegiatan pada proses pembelajaran tentang kemampuan membaca anak pada kelompok B	Anak kelompok B dan peneliti yang bertindak sebagai guru kelompok B di PAUD RA Al-Falah Kecamatan Genteng Kabupaten Banyuwangi

B.2 Pedoman Dokumentasi

No	Data yang akan diperoleh	Sumber data
1.	Profil sekolah PAUD RA Al-Falah Kecamatan Genteng Kabupaten Banyuwangi	Dokumen
2.	Daftar nama guru PAUD RA Al-Falah Kecamatan Genteng Kabupaten Banyuwangi	Dokumen
3.	Daftar nama anak kelompok B PAUD RA Al-Falah Kecamatan Genteng Kabupaten Banyuwangi	Dokumen

4.	Rencana Perangkat Pembelajaran Harian PAUD RA Al-Falah Kecamatan Genteng Kabupaten Banyuwangi	Dokumen
5.	Foto kegiatan penelitian	Dokumen

B.3 Pedoman Tes

No	Data yang akan diperoleh	Sumber data
1.	Hasil penilaian kemampuan membaca anak sebelum perlakuan (<i>pre-test</i>)	Anak kelompok B
2.	Hasil penilaian kemampuan membaca anak sesudah perlakuan (<i>pos-test</i>)	Anak kelompok B

Lampiran C. Kisi-kisi Instrumen Penelitian

C.1 Kisi – Kisi Instrumen Observasi

Aspek yang diamati	Indikator	Nomor Item	Sumber Data
Bowling	I. Mengelola Interaksi di dalam kelas	1,2,3,4,5	Responden
	II. Menggunakan Strategi Pembelajaran	6,7,8,9	Responden
	III. Bersikap terbuka	10,11	Responden

Aspek yang diamati	Indikator	Nomor Item	Sumber Data
Kemampuan Membaca Huruf	I. Menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal	1,2,3,4	Responden
	II. Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf awal yang sama	5,6	Responden

Lampiran D. Instrumen Penilaian**D.1 Instrumen Validasi Media Permainan Bowling Huruf**

No.	Elemen yang Dievaluasi	Kriteria Penilaian	
	Media Permainan Bowling Huruf	Ya	Tidak
1.	Kesesuaian ukuran bowling dan bola		
2.	Media mudah dibawah oleh anak		
3.	Mudah digunakan dan tidak memerlukan peralatan lain		
4.	Tidak memerlukan tempat yang luas untuk penyimpanan		
5.	Mudah dibersihkan ketika kotor		
6.	Aman digunakan oleh anak		
7.	Warna pada bowling bervariasi		
8.	Dapat bertahan dalam jangka waktu yang lama		
9.	Daya dukung media bagi guru		
10.	Daya dukung media bagi anak		
11.	Daya dukung media terhadap pembelajaran pengenalan huruf		

Petunjuk :

1. Lembar validasi diisi oleh ahli media pembelajaran
2. Berikanlah penilaian terhadap media bowling dengan memberi tanda checklist (√) pada kolom “Ya” jika pernyataan sesuai dan “Tidak” jika pernyataan tidak sesuai.
3. Berilah tanggal, nama lengkap, dan tanda tangan pada tempat yang telah disediakan.

Jember,..... 2019

Validator,

.....

Hasil Validasi oleh Validator 1

Nama Validator: Dr. Budi Setyono, M.A

Pekerjaan : Dosen FKIP Universitas Jember

LAMPIRAN D. INSTRUMEN PENILAIAN

D.1 Instrumen Validasi Media Permainan Bowling Huruf

No.	Elemen yang Dievaluasi Media Permainan Bowling Huruf	Kriteria Penilaian	
		Ya	Tidak
1.	Kesesuaian ukuran bowling dan bola	✓	
2.	Media mudah dibawah oleh anak	✓	
3.	Mudah digunakan dan tidak memerlukan peralatan lain	✓	
4.	Tidak memerlukan tempat yang luas untuk penyimpanan	✓	
5.	Mudah dibersihkan ketika kotor	✓	
6.	Aman digunakan oleh anak	✓	
7.	Warna pada bowling bervariasi	✓	
8.	Dapat bertahan dalam jangka waktu yang lama	✓	
9.	Daya dukung media bagi guru	✓	
10.	Daya dukung media bagi anak	✓	
11.	Daya dukung media terhadap pembelajaran pengenalan huruf	✓	

Petunjuk :

1. Lembar validasi diisi oleh ahli media pembelajaran
2. Berikanlah penilaian terhadap media bowling dengan memberi tanda checklist (✓) pada kolom "Ya" jika pernyataan sesuai dan "Tidak" jika pernyataan tidak sesuai.
3. Berilah tanggal, nama lengkap, dan tanda tangan pada tempat yang telah disediakan.

Jember, 25 Juni 2019

Validator,

Dr. Budi Setyono, M.A.

Hasil Validasi oleh Validator 2

Nama Validator : Asnayah, S. Pd

Pekerjaan : Guru RA Al-Falah

LEMBAR VALIDASI MEDIA PERMAINAN BOWLING HURUF

Judul Penelitian : Pengaruh Permainan Bowling Huruf terhadap Kemampuan Membaca Anak Kelompok B PAUD RA AL-FALAH Kecamatan Genteng Kabupaten Banyuwangi Tahun Pelajaran 2019/2020.

Nama Validator : Asnayah, S.Pd.

Pekerjaan : Guru PAUD RA AL-FALAH

Instansi : PAUD RA AL-FALAH Kabupaten Banyuwangi

Petunjuk

1. Lembar validasi diisi oleh ahli media pembelajaran
2. Berikanlah penilaian terhadap media *bowling* dengan memberi tanda checklist (✓) pada kolom "Ya" jika pernyataan sesuai dan "Tidak" jika pernyataan tidak sesuai.

No.	Elemen yang Dievaluasi Media Permainan Bowling Huruf	Kriteria Penilaian	
		Ya	Tidak
1.	Kesesuaian ukuran bowling dan bola	✓	
2.	Media mudah dibawa oleh anak	✓	
3.	Mudah digunakan dan tidak memerlukan peralatan lain	✓	
4.	Tidak memerlukan tempat yang luas untuk penyimpanan	✓	
5.	Mudah dibersihkan ketika kotor	✓	
6.	Aman digunakan oleh anak	✓	
7.	Warna pada bowling bervariasi	✓	
8.	Dapat bertahan dalam jangka waktu yang lama	✓	
9.	Daya dukung media bagi guru	✓	
10.	Daya dukung media bagi anak	✓	
11.	Daya dukung media terhadap pembelajaran pengenalan huruf	✓	

Catatan :

Banyuwangi, 15 Juli 2019

Validator

Asnayah, S.Pd.

Dari kedua validator diatas dapat dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Total Skor} = \frac{\text{Skor Tercapai}}{\text{Skor Maksimal yang bisa dicapai}} \times 100$$

a. Validator 1

$$\text{Total Skor} = \frac{10}{10} \times 100 = 100$$

b. Validator 2

$$\text{Total Skor} = \frac{10}{10} \times 100 = 100$$

Total skor yang diperoleh dari kedua validator tersebut adalah:

$$\text{Total Skor} = \frac{\text{validator 1} + \text{validator 2}}{2} = \frac{10+10}{2} = 100$$

Berdasarkan hasil tersebut dapat dilihat bahwa media permainan *Bowling* huruf sudah sangat baik digunakan dan sesuai dengan criteria anak dengan melihat criteria penilaian berdasarkan skala penilaian 5 sebagai berikut :

Kualifikasi	Kriteria Skor
Sangat Baik	81-100
Baik	61-80
Cukup	41 – 60
Kurang	21- 40
Sangat Kurang	0-20

(Masyhud, 2014:289)

D.2 Instrumen Validasi Permainan Bowling Huruf**INSTRUMEN VALIDASI PEMBELAJARAN PERMAINAN *BOWLING* HURUF**

No.	Kegiatan	Ya	Tidak
I.	Mengelola Interaksi Kelas		
1.	Guru menjelaskan cara permainan sebelum kegiatan bermain dimulai		
2.	Guru berusaha memberikan contoh permainan yang menantang dan memotivasi		
3.	Guru memberi intruksi pada anak tentang permainan bowling		
4.	Melakukan kontak mata saat berkomunikasi dengan anak		
5.	Guru mendorong semangat anak untuk tetap berani dalam bermain		
II.	Menggunakan Strategi Pembelajaran		
6.	Guru mempersiapkan peralatan yang akan digunakan		
7.	Guru mengatur barisan untuk bergantian melakukan permainan bowling		
8.	Kegiatan pembelajaran berorientasi pada perkembangan anak		
9.	Guru melakukan proses saling <i>sharing</i> atau berbagi rasa dan pengalaman		
III.	Bersikap Terbuka		
10.	Guru membantu anak menumbuhkan sikap percaya diri		
11.	Guru menunjukkan sikap terbuka dan peduli terhadap anak		

Petunjuk :

1. Lembar validasi diisi oleh ahli media pembelajaran
2. Berikanlah penilaian terhadap media *bowling* dengan memberi tanda checklist (√) pada kolom “Ya” jika pernyataan sesuai dan “Tidak” jika pernyataan tidak sesuai.
3. Berilah tanggal, nama lengkap, dan tanda tangan pada tempat yang telah disediakan.

Jember,..... 2019

Validator,

D.3 Instrumen Validasi Skala Penilaian Kemampuan Membaca

**Lembar Validasi Skala Penilaian Kemampuan Membaca pada Anak Kelompok B
di PAUD RA AL-Falah Kecamatan Genteng Kabupaten Banyuwangi Tahun
Pelajaran 2018/2019**

No.	Aspek Penilaian	Baik	Cukup	Kurang
1	Kesesuai dengan konsep : Keseluruhan aspek dan indikator			
2	Kesesuaian untuk penilaian anak			
3	Kejelasan rubrik penilaian			

Catatan :

.....

.....

.....

Jember, 2019

Validator,

.....

Lembar Validasi Skala Penilaian Kemampuan Membaca

**Lembar Validasi Skala Penilaian Kemampuan Membaca pada Anak Kelompok B di
PAUD RA AL-Falah Kecamatan Genteng Kabupaten Banyuwangi Tahun Pelajaran
2018/2019**

No.	Aspek Penilaian	Baik	Cukup	Kurang
1	Kesesuai dengan konsep : Keseluruhan aspek dan indikator	✓		
2	Kesesuaian untuk penilaian anak	✓		
3	Kejelasan rubrik penilaian	✓		

Catatan :

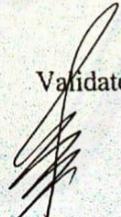
.....

.....

.....

Jember, 25 Juni 2019

Validator,


Dr. Budi Setyono, M.A.

Lampiran E. Instrumen Observasi

E.1 Instrumen Penilaian Kemampuan Membaca Anak

Instrumen Penelitian Kemampuan Membaca Anak

Nama :

Kelas/Kelompok :

No	Kegiatan	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
	Kemampuan Membaca Huruf				
I. Menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal					
1.	Anak dapat menunjuk huruf A-Z sesuai dengan bunyinya melalui kartu huruf				
2.	Anak dapat mengucapkan huruf A-Z melalui kartu huruf				
3.	Anak dapat membedakan huruf konsonan (b, d, p, q, m, n, v, w, dan y) melalui kartu huruf				
4.	Anak dapat menyebutkan huruf-huruf dari namanya sendiri				
II. Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf awal yang sama					
5.	Anak dapat menyebutkan huruf awal dari nama buah-buahan melalui kartu bergambar				
6.	Anak dapat membaca suku kata pada kartu gambar buah				

Rumus yang digunakan untuk mengelola skor atau nilai akhir yaitu :

$$\text{Total Skor} = \frac{\text{skor tercapai}}{\text{skor maksimal yang bisa dicapai}} \times 100$$

Keterangan Taraf Penilaian :

4	Sangat baik
3	Berkembang Baik
2	Mulai Berkembang
1	Belum Berkembang

Hasil Pretest

Instrumen Penelitian Kemampuan Membaca Anak

Nama : Intan
Kelas/Kelompok : Bta. / Pretest

No	Kegiatan	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
Kemampuan Membaca Huruf					
I. Menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal					
1.	Anak dapat menunjuk huruf A-Z sesuai dengan bunyinya melalui kartu huruf	✓			
2.	Anak dapat mengucapkan huruf A-Z melalui kartu huruf	✓			
3.	Anak dapat membedakan huruf konsonan (b, d, p, q, m, n, v, w, dan y) melalui kartu huruf	✓			
4.	Anak dapat menyebutkan huruf-huruf dari namanya sendiri	✓			
II. Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf awal yang sama					
5.	Anak dapat menyebutkan huruf awal dari nama buah-buahan melalui kartu bergambar	✓			
6.	Anak dapat membaca suku kata pada kartu gambar buah	✓			

Keterangan Taraf Penilaian :

4	Sangat baik
3	Berkembang Baik
2	Mulai Berkembang
1	Belum Berkembang

Rumus yang digunakan untuk mengelola skor atau nilai akhir yaitu :

$$\text{Total Skor} = \frac{\text{skor tercapai}}{\text{skor maksimal yang bisa dicapai}} \times 100$$

Total Skor : $\frac{5}{24} \times 100 = 25 //$

Hasil Posttest

Instrumen Penelitian Kemampuan Membaca Anak

Nama : Intan
Kelas/Kelompok : Bta. / Pretest

No	Kegiatan	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
Kemampuan Membaca Huruf					
I. Menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal					
1.	Anak dapat menunjuk huruf A-Z sesuai dengan bunyinya melalui kartu huruf	✓			
2.	Anak dapat mengucapkan huruf A-Z melalui kartu huruf	✓			
3.	Anak dapat membedakan huruf konsonan (b, d, p, q, m, n, v, w, dan y) melalui kartu huruf	✓			
4.	Anak dapat menyebutkan huruf-huruf dari namanya sendiri	✓			
II. Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf awal yang sama					
5.	Anak dapat menyebutkan huruf awal dari nama buah-buahan melalui kartu bergambar	✓			
6.	Anak dapat membaca suku kata pada kartu gambar buah	✓			

Keterangan Taraf Penilaian :

4	Sangat baik
3	Berkembang Baik
2	Mulai Berkembang
1	Belum Berkembang

Rumus yang digunakan untuk mengelola skor atau nilai akhir yaitu :

$$\text{Total Skor} = \frac{\text{skor tercapai}}{\text{skor maksimal yang bisa dicapai}} \times 100$$

Total Skor : $\frac{5}{24} \times 100 = 25 //$

Lampiran F. Rubrik Instrumen Penilaian

Rubrik Instrumen Penilaian Kemampuan Membaca Huruf

No	Indikator penilaian	Kegiatan anak	Skor
I. Menyebutkan simbol-simbol huruf yang di kenal			
1.	Anak dapat menunjuk huruf A-Z sesuai dengan bunyinya melalui kartu huruf	Anak salah dalam menunjukkan bentuk huruf A-Z sesuai dengan bunyinya	1
		Anak ragu-ragu dalam menunjukkan bentuk huruf A-Z sesuai dengan bunyinya	2
		Anak tepat menunjukkan bentuk huruf A-Z dengan bantuan guru	3
		Anak tepat dalam menunjukkan bentuk huruf A-Z sesuai dengan bunyinya dengan lancar dan cepat	4
2.	Anak dapat mengucapkan huruf A-Z secara urut sesuai dengan bentuknya melalui kartu huruf	Anak salah mengucapkan huruf A-Z secara urut	1
		Anak ragu-ragu dan kurang jelas pada saat mengucapkan huruf A-Z sesuai dengan bentuk hurufnya secara urut	2
		Anak benar dalam mengucapkan huruf A-Z sesuai dengan bentuknya namun masih perlu dibantu oleh guru	3
		Anak benar dan jelas mengucapkan huruf A-Z sesuai dengan bentuknya	4
3.	Anak dapat membedakan huruf konsonan (b, d, p, q, m, n, v, w, dan y) melalui kartu huruf	Anak berusaha membedakan huruf konsonan namun belum ada yang benar	1
		Anak mampu membedakan 3 huruf konsonan dengan benar	2
		Anak mampu membedakan 6 huruf konsonan dengan benar	3
		Anak mampu membedakan huruf konsonan dengan lancar dan cepat	4
4.	Anak dapat menyebutkan huruf-huruf dari namanya sendiri	Anak tidak bisa menyebutkan huruf-huruf dari namanya sendiri	1
		Anak dapat menyebutkan huruf awal saja dari namanya sendiri	2
		Anak dapat menyebutkan 3 huruf dari namanya sendiri	3
		Anak mampu menyebutkan huruf-huruf namanya sendiri dengan benar dan	4

		lancar	
II. Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf awal yang sama			
5.	Anak dapat menyebutkan huruf awal dari nama buah-buahan melalui kartu bergambar	Anak belum bisa menyebutkan huruf awal dari 4 gambar buah	1
		Anak dapat menyebutkan 2 huruf awal dari 4 gambar buah	2
		Anak dapat menyebutkan 3 huruf awal dari 4 gambar buah	3
		Anak dapat menyebutkan 4 huruf awal dari 4 gambar buah	4
6.	Anak dapat membaca suku kata pada kartu gambar buah	Anak belum mampu membaca suku kata satupun dari gambar buah yang di berikan	1
		Anak dapat membaca 2 suku kata dari kartu gambar buah	2
		Anak dapat membaca 4 suku kata dari kartu gambar buah	3
		Anak dapat membaca lebih dari 4 suku kata pada kartu gambar buah	4

Lampiran G. Dokumentasi**G.1 Profil Sekolah****PROFIL SEKOLAH**

Profinsi : Jawa Timur
Kab/Kota : Banyuwangi

A. Identitas Sekolah

Nama Lembaga : RA AL-Falah
NPSN : 69963306
Jenjang Pendidikan : RA
Status Sekolah : SWASTA

B. Lokasi Sekolah

Alamat : Jln. Kauman 1
RT/RW : 002/009
Nama Dusun : Krajan
Kode Pos : 68465
Desa/Kelurahan : Genteng Wetan
Kecamatan : Genteng
Kabupaten/Kota : Banyuwangi
Profinsi : Prov. Jawa Timur

C. Data Lengkap Sekolah

No. Sk Pendirian : RA/10.0107/2016
SK Izin Oprasional : 6082 TAHUN 2016
Tanggal SK Pendirian : 10/10/2016

G.2 Daftar Nama Guru**Daftar Nama Guru RA Al-Falah Kecamatan Genteng Kabupaten Banyuwangi**

No.	Nama	Tempat Tanggal Lahir	Jenis Kelamin	Pendidikan Terakhir	Keterangan
1.	Salbiyah Fathimah	Banyuwangi, 15 Oktober 1973	P	S1	Kepala Sekolah
2.	Diah Kartika Reny	Banyuwangi, 19 April 1980	P	S1	Guru Kelompok KB
3.	Asnayah	Banyuwangi, 01 Januari 1973	P	S1	Guru Sentar Main Peran
4.	Ninik Finalita Ficia	Banyuwangi, 04 April 1995	P	S1	Sentra Olah Tubuh dan Tradisional
5.	Asmaul Husna	Banyuwangi, 23 April 1985	P	S1	Guru Sentra Imtaq
6.	Nurul Jannah	Pengambengan, 01 Mei 1984	P	S1	Guru Sentra Balok
7.	Dewi Maryam	Banyuwangi, 02 April 1995	P	S1	Guru Persiapan
8.	Endah Dwi Wahyuni	Banyuwangi, 09 Juni 1998	P	SMA	Guru Pendamping
9.	Lutfi Imamah	Banyuwangi, 15 Oktober 1986	P	SMA	Guru Pendamping

G.3 Data Peserta Didik**DATA ANAK DIDIK**

I. Data Kelompok B1a

No	NAMA	Tempat Lahir	Tanggal Lahir	Jenis Kelamin
1.	Abizar Alifandra Devano	Banyuwangi	8 Desember 2013	L
2.	Anindya Salsabila Rindy	Banyuwangi	25 Januari 2014	P
3.	Ashyifa Kinara Jizzy	Banyuwangi	24 Juni 2013	P
4.	Azzahra Zainatush Shofiyah. P	Banyuwangi	25 Maret 2013	P
5.	Viollyn Auliya Mozza	Banyuwangi	21 Mei 2013	P
6.	Fairel Kenzo Athariz	Banyuwangi	4 Januari 2014	L
7.	Farhana Dzu Hasna	Banyuwangi	16 Februari 2014	P
8.	Fransisco Alexa Nanda. H.	Banyuwangi	10 Maret 2013	L
9.	Fedora Mustika Dewani	Banyuwangi	12 Desember 2013	P
10.	Gisella Radilla Khanza	Banyuwangi	06 November 2013	P
11.	Dzakiyya Talita Sakhi	Sidoarjo	6 April 2014	P
12.	Habibie Raditya Yubianto	Denpasar	3 September 2013	L
13.	Intan Prihartini	Banyuwangi	18 Februari 2014	P
14.	Lutfi Afif Mahardika	Banyuwangi	18 Agustus 2013	P
15.	M. Hasbie Ridlo EL-Rahman	Banyuwangi	26 Februari 2014	L
16.	M. Reyzifan David Andrean	Banyuwangi	31 Juli 2013	L
17.	Meira Putri Azahra	Banyuwangi	17 Mei 2013	P
18.	Nafisatu Maulidya	Banyuwangi	04 Januari 2014	P
19.	Scienza Della Verita	Banyuwangi	27 Maret 2014	P
20.	Sobrina	Banyuwangi	27 November 2013	P

II. Data kelompok B1b

No	Nama	Tempat Lahir	Tanggal Lahir	Jenis Kelamin
1.	Aisyah zahratus Syafina	Banyuwangi	16 Maret 2013	P
2.	Alvaro Davonco	Surabaya	11 November 2013	L
3.	Annisa Wahidatun Najwa	Banyuwangi	Juli 2013	P
4.	Annora Anisyatul Khanza	Banyuwangi	Januari 2013	P
5.	Aqila Izzatunnisa Jazzia	Banyuwangi	Maret 2013	P
6.	Azzam Khafadi Firdaus	Banyuwangi	09 Maret 2014	L
7.	Dhafi Naura Inggrida	Banyuwangi	25 Desember 2013	P
8.	Dealova Kirana Azahra	Banyuwangi	09 Oktober 2013	P
9.	Hisyam Akmal Vidi Darmawan	Banyuwangi	15 Mei 2012	L
10.	Jasmine Nur Annisa	Banyuwangi	08 Juli 2013	P
11.	Khaira Zidna Adzakira	Banyuwangi	13 Agustus 2013	P
12.	Khanza Celmira Efendi	Banyuwangi	12 Januari 2014	P
13.	Khanza Abidah Ninda Saputro	Jember	15 Januari 2014	P
14.	Muhammad Alzam Faris. M.	Bojonegoro	14 November 2013	L
15.	Moh.Ibnu Battuta	Banyuwangi	24 Juli 2013	L
16.	Mutia Khofifah Fitrianto	Lumajang	15 September 2013	P
17.	Muhammad Haykal Dzikri Adila	Banyuwangi	10 September 2013	L
18.	Mohamad Ridho Maulana	Banyuwangi	17 Juni 2013	L
19.	Naura Syaquila Azzahra	Banyuwangi	04 Januari 2014	P
20.	Queensie Amora Putri.W.	Banyuwangi	04 Mei 2014	P

Lampiran H. Analisis Data**H.1 Analisis Data Uji Validitas**

I. Tabel Persiapan Uji Validitas

NO	NAMA	SKOR BUTIR INSTRUMEN						JUMLAH
		1	2	3	4	5	6	
1	Adam	3	3	3	4	3	3	19
2	Jordy	2	3	2	3	2	2	14
3	Dhea A	3	3	3	4	3	3	19
4	Azka	4	3	4	4	4	4	23
5	Zahira	3	3	2	3	2	2	15
6	Bian	4	2	3	4	3	4	20
7	Indah	4	4	4	4	3	4	23
8	Iyra	2	3	2	3	2	2	14
9	Tito	3	3	2	2	2	3	15
10	Alif	3	3	4	4	3	3	20
11	Ridhio	4	4	4	4	3	4	23
12	Reza	4	3	3	4	3	3	20
13	Naura	4	4	3	3	3	4	21
14	Qq	3	3	2	3	2	2	15
15	Nayla	3	3	2	2	2	3	15
16	Kavin	3	3	4	4	3	3	20
17	Kefin	4	4	4	4	3	4	23
18	Jefri	4	3	3	4	3	3	20
19	Gisel	4	4	3	3	3	4	21
20	Sultan	3	3	2	3	2	2	15

I. Uji Validitas Nomor Item 1

No	Item 1 (X)	Faktor Total (Y)	Rangking		D	D ²
			X	Y		
1	3	19	7,5	8,5	-1	1
2	2	14	1,6	1,6	0	0
3	3	19	7,5	8,5	-1	1
4	4	23	16,2	18,5	-2,3	5,29
5	3	15	7,5	5,2	2,3	5,29
6	4	20	16,2	12,1	4,1	16,81
7	4	23	16,2	18,5	-2,3	5,29
8	2	14	1,6	1,6	0	0
9	3	15	7,5	5,2	2,3	5,29
10	3	20	7,5	12,1	-4,6	21,26
11	4	23	16,2	18,5	-2,3	5,29
12	4	20	16,2	12,1	4,1	16,81
13	4	21	16,2	15,5	0,7	0,49
14	3	15	7,5	5,2	2,3	5,29
15	3	15	7,5	5,2	2,3	5,29
16	3	20	7,5	12,1	-4,6	21,16
17	4	23	16,2	18,5	-2,3	5,29
18	4	20	16,2	12,1	4,1	16,81
19	4	21	16,2	15,5	0,7	0,49
20	3	15	7,5	5,2	2,3	5,29
JML						143,34

$$\begin{aligned}
 rho_{XY} &= 1 - \frac{6 \sum B^2}{N(N^2 - 1)} \\
 &= 1 - \frac{6 \times 143,34}{20(20^2 - 1)} \\
 &= 1 - \frac{860,04}{7980} \\
 &= 1 - 0,107 \\
 &= 0,893
 \end{aligned}$$

II. Uji Validitas Item 2

No	Item 1 (X)	Faktor Total (Y)	Rangking		D	D ²
			X	Y		
1	3	19	9,41	8,5	0,91	0,8
2	3	14	9,41	1,6	7,81	60,99
3	3	19	9,41	8,5	0,91	0,8
4	3	23	9,41	18,5	-9,09	82,6
5	3	15	9,41	5,2	4,21	17,7
6	2	20	1	12,1	-11,1	123,21
7	4	23	18,06	18,5	-0,44	0,2
8	3	14	9,41	1,6	7,81	60,99
9	3	15	9,41	5,2	4,21	17,7
10	3	20	9,41	12,1	-2,69	7,2
11	4	23	18,06	18,5	-0,44	0,2
12	3	20	9,41	12,1	-2,69	7,2
13	4	21	18,06	15,5	2,56	6,6
14	3	15	9,41	5,2	4,21	17,7
15	3	15	9,41	5,2	4,21	17,7
16	3	20	9,41	12,1	-2,69	7,2
17	4	23	18,06	18,5	-0,44	0,2
18	3	20	9,41	12,1	-2,69	17,2
19	4	21	18,06	15,5	2,56	6,6
20	3	15	9,41	5,2	4,21	17,7
JML						460,5

$$rho_{XY} = 1 - \frac{6 \sum B^2}{N(N^2 - 1)}$$

$$= 1 - \frac{6 \times 460,5}{20(20^2 - 1)}$$

$$= 1 - \frac{2763}{7980}$$

$$= 1 - 0,35$$

$$= 0,65$$

III. Uji Validitas Nomor Item 3

No	Item 1 (X)	Faktor Total (Y)	Rangking		D	D ²
			X	Y		
1	3	19	11,2	8,5	2,7	7,29
2	2	14	4,5	1,6	2,9	8,41
3	3	19	11,2	8,5	2,7	7,29
4	4	23	17,6	18,5	-0,9	0,81
5	2	15	4,5	5,2	-0,7	0,49
6	3	20	11,2	12,1	-0,9	0,81
7	4	23	17,6	18,5	-0,9	0,81
8	2	14	4,5	1,6	2,9	8,41
9	2	15	4,5	5,2	-0,7	0,49
10	4	20	17,6	12,1	5,5	30,25
11	4	23	17,6	18,5	-0,9	0,81
12	3	20	11,2	12,1	-0,9	0,81
13	3	21	11,2	15,5	-4,3	18,49
14	2	15	4,5	5,2	-0,7	0,49
15	2	15	4,5	5,2	-0,7	0,49
16	4	20	17,6	12,1	5,5	30,25
17	4	23	17,6	18,5	-0,9	0,81
18	3	20	11,2	12,1	-0,9	0,81
19	3	21	11,2	15,5	-4,3	18,49
20	2	15	4,5	5,2	-0,7	0,49
JML						137

$$\begin{aligned}
 rho_{XY} &= 1 - \frac{6 \sum B^2}{N(N^2 - 1)} \\
 &= 1 - \frac{6 \times 137}{20(20^2 - 1)} \\
 &= 1 - \frac{822}{7980} \\
 &= 1 - 0,103 \\
 &= 0,897
 \end{aligned}$$

IV. Uji Validitas Nomor Item 4

No	Item 1 (X)	Faktor Total (Y)	Rangking		D	D ²
			X	Y		
1	4	19	15,3	8,5	6,8	46,24
2	3	14	6,3	1,6	4,7	22,09
3	4	19	15,3	8,5	6,8	46,24
4	4	23	15,3	18,5	-3,2	10,24
5	3	15	6,3	5,2	1,1	1,21
6	4	20	15,3	12,1	3,2	10,24
7	4	23	15,3	18,5	-3,2	10,24
8	3	14	6,3	1,6	4,7	22,09
9	2	15	1,6	5,2	-3,6	12,96
10	4	20	15,3	12,1	3,2	10,24
11	4	23	15,3	18,5	-3,2	10,24
12	4	20	15,3	12,1	3,2	10,24
13	3	21	6,3	15,5	-9,2	84,64
14	3	15	6,3	5,2	1,1	1,21
15	2	15	1,6	5,2	-3,6	12,96
16	4	20	15,3	12,1	3,2	10,24
17	4	23	15,3	18,5	-3,2	10,24
18	4	20	15,3	12,1	3,2	10,24
19	3	21	6,3	15,5	-9,2	84,64
20	3	15	6,3	5,2	1,1	1,21
JML						427,65

$$\begin{aligned}
 rho_{XY} &= 1 - \frac{6 \sum B^2}{N(N^2 - 1)} \\
 &= 1 - \frac{6 \times 427,65}{20(20^2 - 1)} \\
 &= 1 - \frac{2565,9}{7980} \\
 &= 1 - 0,32 \\
 &= 0,68
 \end{aligned}$$

V. Uji Validitas Nomor Item 5

No	Item 1 (X)	Faktor Total (Y)	Rangking		D	D ²
			X	Y		
1	3	19	14	8,5	0,91	0,8
2	2	14	4,5	1,6	7,81	60,99
3	3	19	14	8,5	0,91	0,8
4	4	23	20	18,5	-9,09	82,6
5	2	15	4,5	5,2	4,21	17,7
6	3	20	14	12,1	-11,1	123,21
7	3	23	14	18,5	-0,44	0,2
8	2	14	4,5	1,6	7,81	60,99
9	2	15	4,5	5,2	4,21	17,7
10	3	20	14	12,1	-2,69	7,2
11	3	23	14	18,5	-0,44	0,2
12	3	20	14	12,1	-2,69	7,2
13	3	21	14	15,5	2,56	6,6
14	2	15	4,5	5,2	4,21	17,7
15	2	15	4,5	5,2	4,21	17,7
16	3	20	14	12,1	-2,69	7,2
17	3	23	14	18,5	-0,44	0,2
18	3	20	14	12,1	-2,69	17,2
19	3	21	14	15,5	2,56	6,6
20	2	15	4,5	5,2	4,21	17,7
JML						165,32

$$\begin{aligned}
 rho_{XY} &= 1 - \frac{6 \sum B^2}{N(N^2 - 1)} \\
 &= 1 - \frac{6 \times 137}{20(20^2 - 1)} \\
 &= 1 - \frac{822}{7980} \\
 &= 1 - 0,103 \\
 &= 0,897
 \end{aligned}$$

VI. Uji Validitas Nomor Item 6

No	Item 1 (X)	Faktor Total (Y)	Rangking		D	D ²
			X	Y		
1	3	19	9,41	8,5	0,91	0,8
2	2	14	9,41	1,6	7,81	60,99
3	3	19	9,41	8,5	0,91	0,8
4	4	23	9,41	18,5	-9,09	82,6
5	2	15	9,41	5,2	4,21	17,7
6	4	20	1	12,1	-11,1	123,21
7	4	23	18,06	18,5	-0,44	0,2
8	2	14	9,41	1,6	7,81	60,99
9	3	15	9,41	5,2	4,21	17,7
10	3	20	9,41	12,1	-2,69	7,2
11	4	23	18,06	18,5	-0,44	0,2
12	3	20	9,41	12,1	-2,69	7,2
13	4	21	18,06	15,5	2,56	6,6
14	2	15	9,41	5,2	4,21	17,7
15	3	15	9,41	5,2	4,21	17,7
16	3	20	9,41	12,1	-2,69	7,2
17	4	23	18,06	18,5	-0,44	0,2
18	3	20	9,41	12,1	-2,69	17,2
19	4	21	18,06	15,5	2,56	6,6
20	2	15	9,41	5,2	4,21	17,7
JML						121,45

$$\begin{aligned}
 rho_{XY} &= 1 - \frac{6 \sum B^2}{N(N^2 - 1)} \\
 &= 1 - \frac{6 \times 121,45}{20(20^2 - 1)} \\
 &= 1 - \frac{728,7}{7980} \\
 &= 1 - 0,09 \\
 &= 0,91
 \end{aligned}$$

H.2 Analisis Data Uji Reliabilitas

I. Tabel Persiapan Uji Reliabilitas

NO	NOMER ITEM			JUMLAH (X)	NOMER ITEM			JUMLAH (Y)	rangking		D	D ²
	1	3	5		2	4	6		X	Y		
1	3	3	3	9	4	3	3	10	9,03	11,7	-2,67	7,1
2	2	3	2	7	3	2	2	7	1,6	4,5	-2,9	8,41
3	3	3	3	9	4	3	3	10	9,03	11,7	-2,67	7,1
4	4	3	4	11	4	4	4	12	16,02	12	4,02	16,2
5	3	3	2	8	3	2	2	7	5,2	4,5	0,7	0,49
6	4	2	3	9	4	3	4	11	9,03	17,5	-8,47	71,7
7	4	4	4	12	4	3	4	11	19,01	17,5	1,51	2,3
8	2	3	2	7	3	2	2	7	1,6	4,5	-2,9	8,41
9	3	3	2	8	2	2	3	7	5,2	4,5	0,7	0,49
10	3	3	4	10	4	3	3	10	12,5	11,7	0,8	0,64
11	4	4	4	12	4	3	4	11	19,01	17,5	1,51	2,3
12	4	3	3	10	4	3	3	10	12,5	11,7	0,8	0,64
13	4	4	3	11	3	3	4	10	16,02	11,7	4,32	18,7
14	3	3	2	8	3	2	2	7	5,2	4,5	0,7	0,49
15	3	3	2	8	2	2	3	7	5,2	4,5	0,7	0,49
16	3	3	4	10	4	3	3	10	12,5	11,7	0,8	0,64
17	4	4	4	12	4	3	4	11	19,01	17,5	1,51	2,3
18	4	3	3	10	4	3	3	10	12,5	11,7	0,8	0,64
19	4	4	3	11	3	3	4	10	16,02	11,7	4,32	18,7
20	3	3	2	8	3	2	2	7	5,2	4,5	0,7	0,49

$$\begin{aligned}
 rho_{XY} &= 1 - \frac{6 \sum B^2}{N(N^2 - 1)} \\
 &= 1 - \frac{6 \times 168,23}{20(20^2 - 1)} \\
 &= 1 - \frac{1009,38}{7980} \\
 &= 1 - 0,12 \\
 &= 0,88
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 R_{11} &= \frac{2 \times r_{xy \text{ split half}}}{1 + r_{xy \text{ split half}}} \\
 &= \frac{2 \times 0,88}{1 + 0,88} \\
 &= \frac{1,76}{1,88} \\
 &= 0,93
 \end{aligned}$$

Tabel hasil uji reliabilitas

Variabel Penelitian	Nilai <i>Splithalf</i>	Keterangan
Kemampuan Membaca	0,93	Reliabel

Tabel Penafsiran Hasil Uji Reliabilitas

Hasil Uji Reliabilitas	Kategori Reliabilitas
$0,00 < r_1 \leq 0,20$	Reliabilitas sangat rendah
$0,20 < r_1 \leq 0,40$	Reliabilitas rendah
$0,40 < r_1 \leq 0,60$	Reliabilitas cukup
$0,60 < r_1 \leq 0,80$	Reliabilitas tinggi
$0,80 < r_1 \leq 1,00$	Reliabilitas sangat tinggi

Berdasarkan hasil perhitungan uji reliabilitas di atas telah diperoleh nilai *splithalf* sebesar 0,93. Nilai tersebut kemudian ditafsirkan pada tabel uji reliabilitas, sehingga diperoleh kategori reliabilitas sangat tinggi. Dapat disimpulkan bahwa instrument dapat digunakan untuk mengukur pengaruh permainan *bowling* huruf terhadap kemampuan membaca.

H.3 Analisis Data Hasil Penelitian

I. Hasil *Pretest* Kelas Eksperimen

NO	NAMA	INDIKATOR						Jumlah	Skor
		1	2	3	4	5	6		
1	Radit	3	3	2	3	2	2	15	62,5
2	Kenzo	2	2	1	1	1	1	8	33,33
3	Intan	1	1	1	1	1	1	6	25
4	Nafisa	3	3	2	3	3	2	16	66,67
5	Abizar	2	2	2	3	2	1	12	50
6	Rezifan	2	2	2	3	2	1	12	50
7	Anindiya	2	2	1	2	2	1	10	41,67
8	Ling-ling	2	2	2	3	2	1	12	50
9	Az-zahra	3	3	2	3	3	2	16	66,67
10	Farah	2	2	1	2	2	1	10	41,67
11	Fedora	2	2	1	2	2	1	10	41,67
12	Rina	3	3	2	3	3	2	16	66,67
13	Gisel	1	1	1	1	1	1	6	25
14	Meme	2	2	1	3	2	1	11	45,83
15	Hasbie	2	2	1	2	2	1	10	41,67
16	Chiko	2	2	2	3	2	1	12	50
17	Kia	2	1	1	1	1	1	7	29,17
18	Sciensa	2	2	1	3	2	1	11	45,83
19	Lutfi	3	3	2	3	2	2	15	62,5
20	Mozza	2	2	2	3	2	1	12	50

II. Hasil *Pretest* Kelas Kontrol

NO	NAMA	INDIKATOR						JUMLAH	SKOR
		1	2	3	4	5	6		
1	Aisyah	2	2	1	2	2	1	10	41,67
2	Alfaro	2	2	2	3	2	1	12	50
3	Nazwa	2	2	1	2	1	1	9	37,5
4	Annora	3	3	2	3	3	2	16	66,67
5	Aqilla	2	2	2	3	2	1	12	50
6	Azzam	3	3	3	3	3	3	18	75
7	Dealova	3	2	2	3	2	1	13	54,17
8	Naura	3	3	3	3	3	2	17	70,83
9	Akmal	3	3	3	3	3	3	18	75
10	Jasmine	2	2	2	3	2	1	12	50
11	Khaira	3	3	2	3	3	2	16	66,67
12	Abida	3	3	3	3	3	3	18	75
13	Celmira	1	1	1	1	1	1	6	25
14	Faris	3	3	3	3	3	3	18	75
15	Haykal	2	2	1	2	2	1	10	41,67
16	Maulana	3	3	3	3	3	2	17	70,83
17	Ibnu	3	3	3	3	3	2	17	70,83
18	Mutia	3	3	3	3	3	3	18	75
19	Syakila	3	3	3	3	3	3	18	75
20	Quinsie	2	2	2	3	2	1	12	50

III. Hasil *Posstest* Kelompok Eksperimen

NO	NAMA	INDIKATOR						JUMLAH	SKOR
		1	2	3	4	5	6		
1	Radit	4	4	4	4	4	4	24	100
2	Kenzo	3	3	3	2	2	2	15	62,5
3	Intan	4	4	3	3	3	3	20	83,33
4	Nafisa	3	3	3	3	3	2	17	70,83
5	Abizar	4	4	4	4	4	4	24	100
6	Rezifan	4	4	4	4	4	3	23	95,83
7	Anindiya	3	3	3	2	2	2	15	62,5
8	Ling-ling	3	3	3	3	2	2	16	66,67
9	Az-zahra	4	4	4	4	4	4	24	100
10	Farah	4	4	3	3	2	2	18	75
11	Fedora	4	4	4	4	3	3	22	91,67
12	Rina	4	3	3	3	3	2	18	75
13	Gisel	2	2	2	2	2	2	12	50
14	Meme	4	4	3	4	3	3	21	87,5
15	Hasbie	2	2	1	2	2	1	10	41,67
16	Chiko	4	4	3	4	3	2	20	83,33
17	Kia	4	4	3	3	2	2	18	75
18	Sciensa	4	3	3	3	3	2	18	75
19	Lutfi	4	3	3	3	3	2	18	75
20	Mozza	4	4	4	4	4	4	24	100

IV. Hasil *Posstest* Kelompok Kontrol

NO	NAMA	INDIKATOR						JUMLAH	SKOR
		1	2	3	4	5	6		
1	Aisyah	4	4	4	4	4	4	24	100
2	alfaro	1	1	2	1	2	2	9	37,5
3	nazwa	2	1	1	1	1	1	7	29,17
4	annora	3	3	3	3	3	3	18	75
5	aqilla	2	2	2	3	2	1	12	50
6	azzam	4	4	4	4	3	3	22	91,67
7	dealova	3	2	2	3	2	1	13	54,17
8	naura	4	4	3	3	3	3	20	83,33
9	akmal	3	3	3	3	3	3	18	75
10	jasmine	2	2	2	3	2	1	12	50
11	khaira	4	3	3	3	3	2	18	75
12	abida	4	4	4	4	4	4	24	100
13	celmira	1	1	1	1	1	1	6	25
14	Faris	4	4	4	4	4	4	24	100
15	haykal	3	3	1	2	2	1	12	50
16	maulana	3	3	3	3	2	2	16	66,67
17	Ibnu	2	2	2	3	2	2	13	54,17
18	mutia	4	4	4	3	3	3	21	87,5
19	syakila	4	4	4	4	4	4	24	100
20	quinsie	3	3	3	3	2	1	15	62,5

V. Tabel Hasil Selisih *Pretest* dan *posttest* Kelas Eksperimen

NO.	Hasil <i>Posttest</i>	Hasil <i>Pretest</i>	Hasil Selisih
1.	100	62,5	37,5
2.	62,5	33,33	29,17
3.	83,33	25	58,33
4.	70,83	66,67	4,16
5.	100	50	50
6.	95,83	50	45,83
7.	62,5	41,67	20,83
8.	66,67	50	16,67
9.	100	66,67	33,33
10.	75	41,67	33,33
11.	91,67	41,67	50
12.	75	66,67	8,33
13.	50	25	25
14.	87,5	45,83	41,67
15.	41,67	41,67	0
16.	83,33	50	33,33
17.	75	29,17	45,83
18.	75	45,83	29,17
19.	75	62,5	12,5
20.	100	50	50

VI. Tabel Hasil Hasil Selisih *Pretest* dan *posttest* Kelas Kontrol

NO.	Hasil <i>Posttest</i>	Hasil <i>Pretest</i>	Hasil Selisih
1.	100	41,67	58,33
2.	37,5	50	-12,5
3.	29,17	37,5	-8,33
4.	75	66,67	8,33
5.	50	50	0
6.	91,67	75	16,67
7.	54,17	54,17	0
8.	83,33	70,83	12,5
9.	75	75	0
10.	50	50	0
11.	75	66,67	8,33
12.	100	75	25
13.	25	25	0
14.	100	75	25
15.	50	41,67	8,33
16.	66,67	70,83	-4,16
17.	54,17	70,83	-16,66
18.	87,5	75	12,5
19.	100	75	25
20.	62,5	50	12,5

Lampiran I. Hasil Uji Normalitas**Tests of Normality**

Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk			
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.	
Hasil	Eksperimen	,109	20	,200*	,963	20	,616
	Kontrol	,156	20	,200	,903	20	,048



Lampiran J. Hasil Uji Homogenitas

Independent Samples Test

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means							
	F	Sig.	T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference		
								Lower	Upper	
Hasil	Equal variances assumed	2,467	,125	-2,741	38	,009	-3,000	1,094	-5,215	-,785
	Equal variances not assumed			-2,741	36,916	,009	-3,000	1,094	-5,218	-,782

Lampiran K. Perhitungan Uji Hipotesis

	N	Mean Rank	Sum of Ranks
Negative Ranks	26 ^a	20,92	544,00
Positive Ranks	10 ^b	12,20	122,00
Ties	4 ^c		
Total	40		

a. Kelas < Hasil

b. Kelas > Hasil

c. Kelas = Hasil

	Kelas – Hasil
Z	-3,321 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	,001

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on positive ranks.

Lampiran L. Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran Harian Kelompok Eksperimen

L.1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian Perlakuan I

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
SENTRA PERAN
RA Al-Falah
TAHUN PELAJARAN 2019-2020
PERLAKUAN I**

Kelompok / Usia : B1a / 5-6 Tahun
Semester / Minggu : 1 / 1
Tema / Subtema : Aku dan Lingkunganku /Rumahku /Rumah Bambu
Hari / Tanggal : Rabu / 07 Agustus 2019

KD yang dicapai :

- 1.1 Mengetahui Tuhan melalui ciptaan Nya (NAM)
- 2.2 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu (KOG)
- 3.3 Mengetahui anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus (FM)
- 4.3 Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus (FM)
- 3.7 Mengetahui lingkungan social (keluarga, teman, tempat tinggal, tempat ibadah, budaya, transportasi) (KOG)
- 4.7 Menyajikan berbagai karya yang berhubungan dengan lingkungan social (keluarga,teman, tempat tinggal, tempat ibadah, budaya, transportasi) dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi, dan gerak tubuh. (KOG)
- 3.12 Mengetahui keaksaraan awal melalui bermain (BHS)
- 4.12 Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya (BHS)
- 3.14 Mengetahui kebutuhan, keinginan, dan minat diri (SE)

4.14 Mengungkapkan kebutuhan, keinginan, dan minat diri dengan cara yang tepat (SE)

3.15 Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni (SENI)

4.15 Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media

(SENI)

Metode Pembelajaran :

1. Demonstrasi
2. Tanya jawab
3. Sosio Drama

Materi Dalam Kegiatan / Indikator :

1. Bercakap-cakap tentang rumah bamboo (2.2, 3.7, 3.12, 1.1)
 - a) Bagian-bagian rumah bamboo : Atap, dinding, lantai, jendela, pagar, pintu
 - b) Fungsi rumah bamboo : untuk tempat berlindung dari panas dan hujan, untuk tempat berkumpul bersama keluarga, untuk tempat istirahat dan belajar.
 - c) Ruangan di dalam rumah bamboo : ruang tamu, ruang keluarga, dapur, kamar mandi, kamar tidur.
2. Anak Memainkan Permainan *Bowling* huruf (3.12, 4,12)
3. Anak memainkan peran “Kegiatan di dalam rumah” (4.7,3.3, 4.3, 4.12, 3.14, 4.14, 3.15, 4.15)
 - a. Anak berperan sebagai ibu
 - b. Anak berperan sebagai ayah
 - c. Anak berperan sebagai kakak
 - d. Anak berperan sebagai adik

Tujuan Pembelajaran :

1. Melalui kegiatan bermain *bowling* huruf, anak dapat mengetahui huruf keaksaraan awal
2. Melalui bercakap-cakap, anak dapat mengetahui bagian-bagian rumah, ruangan di dalam rumah, fungsi rumah, dan bahan pembuatan rumah.
3. Melalui kegiatan bermain peran, anak dapat memilih salah satu dari beberapa peran yang diinginkan, dan memilih atribut yang sesuai dengan perannya.

4. Melalui kegiatan bermain peran, anak dapat mengetahui tugas anggota keluarga di rumah. (Ayah bertugas untuk bekerja, Ibu bertugas untuk melakukan pekerjaan rumah, anak bertugas untuk belajar dan membantu orang tua di rumah)
5. Melalui kegiatan bermain peran, anak dapat melakukan pembiasaan mengucapkan salam ketika masuk dan keluar rumah
6. Melalui kegiatan bermain peran, anak dapat membereskan tempat main.

Materi yang masuk dalam Pembiasaan :

1. Sikap ingin tahu
2. Sikap estetik

Sumber belajar : Gambar tentang bagian-bagian, fungsi, ruangan, dan bahan pembuatan rumah

Alat dan Bahan :

1. *Bowling* Huruf
2. Mainan alat memasak
3. Kursi dan meja

WAKTU	LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN
<p>Pijakan Sebelum Main 09.00 – 09.15 (15 menit)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak berbaris dan mengucapkan salam saat masuk ke kelas sentra 2. Anak meletakkan tas dan mengisi absen sesuai nomor kedatangan 3. Anak membuat lingkaran 4. Anak dan guru menyanyikan lagu “Rumahku” 5. Anak diajak untuk mengamati berbagai macam gambar tentang bagian-bagian, fungsi, dan ruangan di dalam rumah. 6. Anak menceritakan apa yang dia ketahui tentang rumahnya 7. Anak diberi kesempatan untuk bertanya tentang bagian-bagian, fungsi, dan ruangan di dalam rumah. 8. Mengenalkan kegiatan <i>bowling</i> huruf yang akan dilakukan 9. Mengenalkan kegiatan bermain peran yang akan dilakukan. 10. Diskusi aturan main 11. Mengatur pengelompokan main anak
<p>Pijakan Selama Main 09.15 – 10.15 (60 menit)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memberi penjelasan tentang kegiatan pada anak, yakni bermain peran “kegiatan di rumah” 2. Anak melakukan permainan <i>bowling</i> huruf secara bergiliran <ol style="list-style-type: none"> a. <i>Bowling</i> huruf disusun menjadi bentuk segitiga

	<ol style="list-style-type: none"> b. Anak berdiri dengan jarak 2 meter dari sasaran pin <i>bowling</i> huruf c. Anak melempar bola pada pin <i>bowling</i> huruf hingga pin tersebut roboh d. Jika pin <i>bowling</i> tersebut tidak roboh semua anak-anak diberi kesempatan lagi untuk melempar bolanya e. Untuk lemparan kedua semua pin sudah tidak ada yang tersisa f. Kemudian anak-anak mulai membaca huruf yang berada pada pin <i>bowling</i> huruf tersebut <ol style="list-style-type: none"> 3. Anak memilih salah satu peran dari beberapa peran yang akan dimainkan (berperan sebagai ayah, ibu, adik dan kakak) 4. Anak memilih atribut peran yang akan digunakan 5. Anak menata alat main yang dibutuhkan. 6. Anak memainkan peran sesuai dengan perannya 7. Memberi dukungan berupa pernyataan positif tentang pekerjaan yang dilakukan anak 8. Memancing ide anak dengan pertanyaan terbuka untuk memperluas cara main anak 9. Memberikan bantuan kepada anak yang membutuhkan 10. Mendorong anak untuk mencoba dengan cara lain sehingga anak memiliki cara main yang kaya 11. Mencatat yang dilakukan anak (jenis main, tahap perkembangan, tahap sosial) 12. Memberitahu waktu yang tersisa dan mengingatkan anak untuk bersiap-siap berhenti bermain
<p>Pijakan Setelah Main 10.15 – 10.30 (15 menit)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Merapikan tempat main bersama 2. Anak diminta menceritakan kegiatan yang sudah dilakukan 3. Guru membimbing anak membuat kesimpulan sederhana dengan bahasa sendiri tentang kegiatan yang telah dilakukan 4. Anak diminta untuk mengungkapkan perasaannya selama bermain di sentra 5. Pemberian pesan moral kepada anak untuk menjaga kelestarian lingkungan 6. Menginformasikan kepada anak tentang sentra esok hari 7. Guru dan anak berdoa (tangan ditengadahkan, kepala ditundukkan, duduk dengan baik) 8. Guru mengucapkan salam dan mempersilahkan anak untuk keluar kelas.

Rabu, 07 Agustus 2019

Mengetahui
Kepala RA Al-Falah

Guru Sentra Peran

Salbiyah Fathimah, S. Pd

Asnayah, S. Pd



L.2 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian Perlakuan II

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
SENTRA BALOK
RA Al-Falah
PERLAKUAN II

Kelompok / Usia : B1a / 5-6 Tahun
Semester / Minggu : 1 / 1
Tema / Sub tema : Aku dan
Lingkunganku/Rumahku/Rumah Batako
Hari / Tanggal : Kamis / 08 Agustus 2019

KD yang dicapai :

- 1.1 Mengetahui Tuhan melalui ciptaan Nya (NAM)
- 2.2 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu (K)
- 3.3 Mengetahui anggota tubuh, fungsi dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus (FM)
- 4.3 Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus (FM)
- 3.7 Mengetahui lingkungan sosial (keluarga, teman, tempat tinggal, tempat ibadah, budaya, transportasi) (KOG)
- 4.7 Menyajikan berbagai karyanya dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi, gerak tubuh, dll tentang lingkungan sosial (keluarga, teman, tempat tinggal, tempat ibadah, budaya, transportasi) (KOG)
- 3.12 Mengetahui keaksaraan awal melalui bermain (BHS)
- 4.12 Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya (BHS)
- 3.14 Mengetahui kebutuhan, keinginan, dan minat diri (SE)
- 4.14 Mengungkapkan kebutuhan, keinginan dan minat diri dengan cara yang tepat (SE)
- 3.15 Mengetahui berbagai karya dan aktivitas seni (S)
- 4.15 Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media (S)

Metode Pembelajaran :

1. Demonstrasi
2. Tanya jawab
3. Pemberian tugas
4. Proyek

Materi Dalam Kegiatan / Indikator :

1. Menyebutkan bagian-bagian rumah, ruangan yang ada dirumah, fungsi rumah dan bahan rumah (1.1, 2.2, 3.12/4.12)
2. Membangun balok (tahap 2-5) (3.3/4.3)
3. Memainkan permainan *bowling* huruf (3.12/4.12)
4. Menyusun stik es krim menjadi rumah sesuai gambar (3.7/4.7)
5. Menyusun puzzle block (3.15/4.15)
6. Memasangkan bentuk geometri sesuai gambarnya (3.14/4.14)

Tujuan Pembelajaran :

1. Melalui kegiatan permainan *bowling* huruf, anak dapat mengetahui huruf keaksaraan awal
2. Melalui pengamatan, anak dapat menyebutkan tentang bagian-bagian rumah, ruangan yang ada dirumah, fungsi rumah dan bahan rumah
3. Melalui kegiatan Membangun balok (tahap 3-6), anak dapat membuat dasar pondasi bangunan yang kuat
4. Menyusun stik es krim menjadi rumah, anak dapat menyusun sesuai rumah
5. Menyusun puzzle block, anak dapat menyusun sesuai imajinasinya
6. Memasangkan bentuk geometri sesuai gambarnya, anak dapat memasangkan sesuai bentuk gambarnya

Materi yang masuk dalam Pembiasaan :

1. Sikap yang mencerminkan anak mampu mengenali kebutuhan, keinginan dan minat diri dengan cara yang tepat

Sumber belajar : Gambar rumah batak**Alat dan Bahan :**

1. Balok
2. *Bowling* Huruf
3. Stik es krim

4. Puzzle block
5. Bentuk-bentuk geometri

WAKTU	LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN
<p>Pijakan Sebelum Main</p> <p>09.00 – 09.15 (15 menit)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak meletakkan tas dan mengisi absensi sesuai nomer kedatangan 2. Anak berbaris dan mengucapkan salam saat masuk ke kelas sentra 3. Anak membuat lingkaran 4. Anak dan guru menyanyikan lagu sesuai tema “Rumahku” 5. Anak dan guru mengamati gambar yang telah disediakan guru 6. Anak dan guru diajak mengamati rumah batako 7. Anak diberi kesempatan untuk bertanya tentang rumah batako 8. Guru memberikan penguatan tentang tema rumah batako pada anak
<p>Pijakan Selama Main</p> <p>09.15 – 10.00 (45 menit)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak melakukan kegiatan membangun balok 2. Anak melakukan kegiatan permainan <i>bowling</i> huruf secara bergiliran <ol style="list-style-type: none"> g. <i>Bowling</i> huruf disusun menjadi bentuk segitiga h. Anak berdiri dengan jarak 2 meter dari sasaran pin <i>bowling</i> huruf i. Anak melempar bola pada pin <i>bowling</i> huruf hingga pin tersebut roboh j. Jika pin <i>bowling</i> tersebut tidak roboh semua anak-anak diberi kesempatan lagi untuk melempar bolanya k. Untuk lemparan kedua semua pin sudah tidak ada yang tersisa l. Kemudian anak-anak mulai membaca huruf yang berada pada pin <i>bowling</i> huruf tersebut 3. Anak melakukan kegiatan menyusun stik es krim 4. Anak melakukan kegiatan menyusun puzzle block 5. Anak memasang bentuk-bentuk geometri

Pijakan Setelah Main 10.00 – 10.30 (30 menit)	<ol style="list-style-type: none">1. Secara bergiliran anak diminta menceritakan kegiatan yang sudah dilakukan2. Anak diminta untuk mengungkapkan perasaannya selama bermain di sentra3. Pemberian pesan moral kepada anak untuk mentaati aturan4. Memberika informasi kepada anak tentang sentra esok hari5. Guru dan anak berdo'a, mengucapkan salam dan pulang
--	---

Jember, 08 Agustus 2019

Mengetahui

Kepala RA Al-Falah

Guru Sentra Balok

Salbiyah Fathimah, S. Pd

Nurul Jannah, S.Pd.

L.3 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian *Pretest* dan *Postest***RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)
SENTRA BALOK
RA Al-Falah**

Kelompok / Usia : B1a / 5-6 Tahun
Semester / Minggu : 1 / 1
Tema / Sub tema : Aku dan
Lingkunganku/Rumahku/Rumah Batako
Hari / Tanggal : Kamis / 09 Agustus 2019

KD yang dicapai :

- 1.1 Mengenal Tuhan melalui ciptaan Nya (NAM)
- 2.2 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu (K)
- 3.3 Mengenal anggota tubuh, fungsi dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus (FM)
- 4.3 Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus (FM)
- 3.7 Mengenal lingkungan sosial (keluarga, teman, tempat tinggal, tempat ibadah, budaya, transportasi) (KOG)
- 4.7 Menyajikan berbagai karyanya dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi, gerak tubuh, dll tentang lingkungan sosial (keluarga, teman, tempat tinggal, tempat ibadah, budaya, transportasi) (KOG)
- 3.12 Mengenal keaksaraan awal melalui bermain (BHS)
- 4.12 Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya (BHS)
- 3.14 Mengenal kebutuhan, keinginan, dan minat diri (SE)
- 4.14 Mengungkapkan kebutuhan, keinginan dan minat diri dengan cara yang tepat (SE)
- 3.15 Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni (S)
- 4.15 Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media (S)

Metode Pembelajaran :

1. Demonstrasi
2. Tanya jawab
3. Pemberian tugas

Materi Dalam Kegiatan / Indikator :

1. Anak bercakap-cakap tentang bagian-bagian rumah, ruangan yang ada dirumah, fungsi rumah dan bahan rumah (1.1, 2.2, 3.12/4.12)
2. Anak menunjukkan dan mengucapa huruf A-Z melalui kartu huruf (3.12/4.12)
3. Anak membedakan huruf konsonan (b, d, p, q, m, n, v, w, dan y) melalui kartu huruf (3.12/4.12)
4. Anak menyebutkan huruf-huruf dari namanya sendiri (3.12/4.12)
5. Anak menyebutkan huruf awal dari nama buah-buahan dan membaca suku kata pada kartu gambar buah (3.12/4.12)

Tujuan Pembelajaran :

1. Melalui bercakap-cakap, anak dapat mengetahui bagian-bagian rumah, ruangan yang ada dirumah, fungsi rumah dan bahan rumah
2. Melalui kegiatan kartu huruf, anak dapat menunjuk dan mengucap huruf A-Z
3. Melalui kartu huruf, anak dapat membedakan huruf konsonan (b, d, p, q, m, n, v, w, dan y)
4. Melalui kegiatan membaca, anak dapat menyebutkan huruf dari namanya sendiri
5. Melalui kartu gambar buah, anak dapat menyebutkan huruf awal dari nama buah-buahan dan membaca suku kata

Materi yang masuk dalam Pembiasaan :

1. Sikap yang mencerminkan anak mampu mengenali kebutuhan, keinginan dan minat diri dengan cara yang tepat

Sumber belajar : Gambar rumah batak**Alat dan Bahan :**

1. Kartu huruf
2. Kartu gambar buah

WAKTU	LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN
<p>Pijakan Sebelum Main</p> <p>09.00 – 09.15 (15 menit)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak meletakkan tas dan mengisi absensi sesuai nomer kedatangan 2. Anak berbaris dan mengucapkan salam saat masuk ke kelas sentra 3. Anak membuat lingkaran 4. Anak dan guru menyanyikan lagu sesuai tema “Rumahku” 5. Anak dan guru mengamati gambar yang telah disediakan guru 6. Anak dan guru diajak mengamati rumah batako 7. Anak diberi kesempatan untuk bertanya tentang rumah batako 8. Guru memberikan penguatan tentang tema rumah batako pada anak
<p>Pijakan Selama Main</p> <p>09.15 – 10.00 (45 menit)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memberikan penjelasan tentang kegiatan pada anak, yakni 2. Anak melakukan permainan kartu huruf A-Z <ol style="list-style-type: none"> a. Anak dibagikan lembar kerja anak (LKA) untuk menunjuk huruf A-Z. b. guru memberikan intruksi huruf yang akan di tunjuk pada anak kemudian anak melingkari huruf yang mereka ketahui jenis hurufnya c. kemudian anak mengucapkan secara urut huruf A-Z melalui kartu kata yang di pegang oleh guru d. melalui kartu huruf tersebut guru dapat mengetahui anak yang tidak dapat membedakan huruf konsonan (b, d, p, q, m, n, v, w, dan y) 3. Anak melakukan permainan kartu gambar buah-buahan <ol style="list-style-type: none"> a. anak ditunjuk secara bergiliran untuk menyebutkan huruf awal dari kartu gambar buah b. anak menyebutkan suku kata pada kartu gambar buah
<p>Pijakan Setelah Main</p> <p>10.00 – 10.30 (30 menit)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Secara bergiliran anak diminta menceritakan kegiatan yang sudah dilakukan 2. Anak diminta untuk mengungkapkan perasaannya selama bermain di sentra 3. Pemberian pesan moral kepada anak untuk mentaati aturan 4. Memberika informasi kepada anak tentang sentra esok hari 5. Guru dan anak berdo’a, mengucapkan salam dan pulang

Jember, 08 Agustus 2019

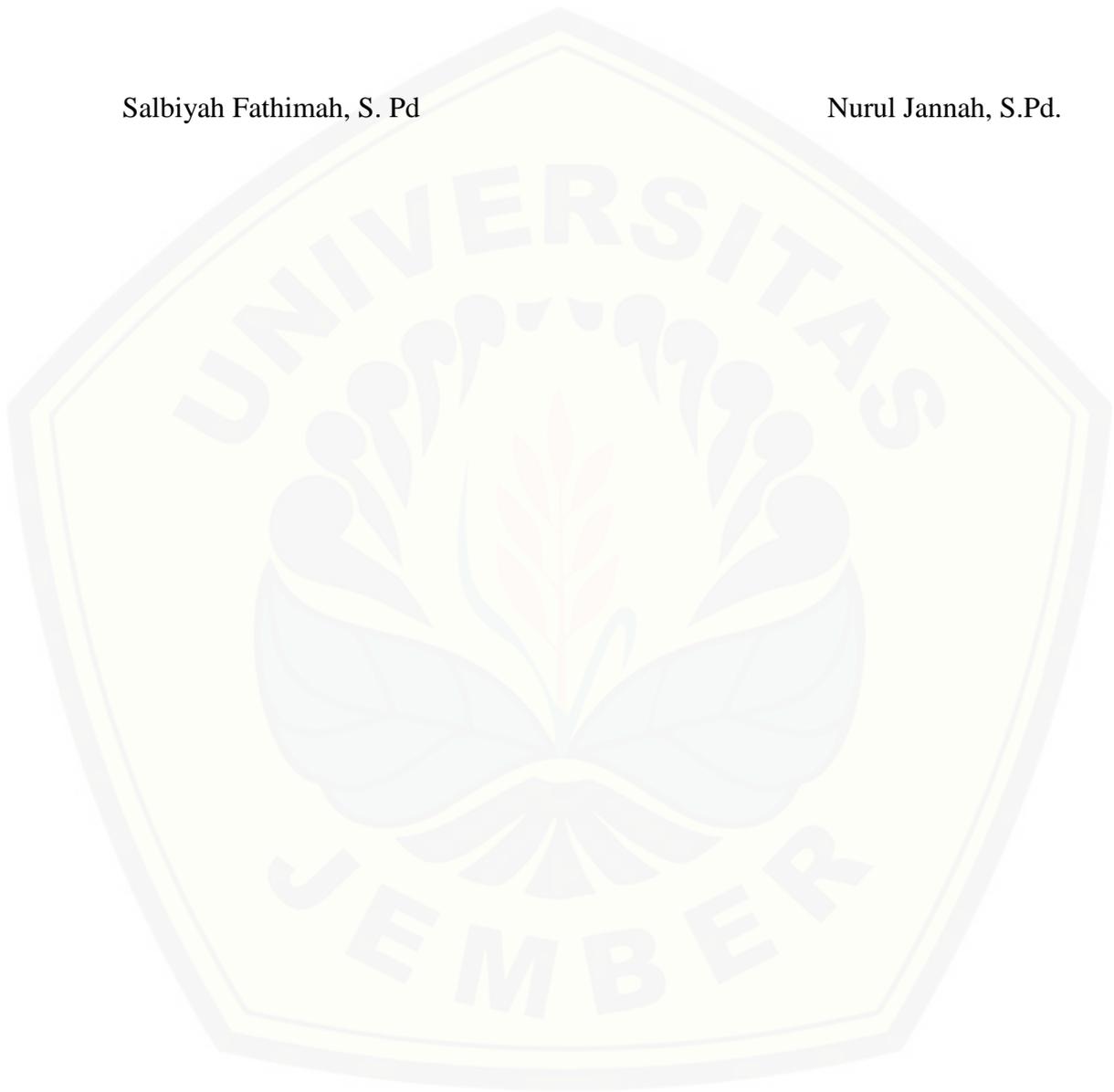
Mengetahui

Kepala RA Al-Falah

Guru Sentra Balok

Salbiyah Fathimah, S. Pd

Nurul Jannah, S.Pd.



Lampiran M. Dokumentasi Kegiatan**Dokumentasi Pelaksanaan Kegiatan**

Gambar 1. Kegiatan Pemberian *Pretest* Kelompok Eksperimen



Gambar 2. Pemberian *Treatment* Kelompok Eksperimen

Lampiran N. Surat Ijin Penelitian



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS JEMBER

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jalan Kalimantan Nomor 37 Kampus Bumi Tegalboto Jember 68121
Telepon: (0331)- 330224, 334267, 337422, 333147 * Faximile: 0331-339029
Laman: www.fkip.unej.ac.id

Nomor **6 17 9** /UN25.1.5/LT/2019
Lampiran : -
Hal : Permohonan Izin Penelitian

30 JUL 2019

Yth. Kepala
PAUD RA AL-Falah Genteng
Banyuwangi

Diberitahukan dengan hormat, bahwa mahasiswa FKIP Universitas Jember di bawah ini:

Nama : Anna Mutawakillah
NIM : 150210205016
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Rencana penelitian : 01 Agustus 2019 s/d 29 Agustus 2019.

Berkenaan dengan penyelesaian studinya, mahasiswa tersebut bermaksud melaksanakan penelitiandi Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember dengan judul "Pengaruh Permainan *Bowling* Huruf Terhadap Kemampuan Membaca Anak Kelompok B PAUD RA AL-Falah Kecamatan Genteng Kabupaten Banyuwangi Tahun Pelajaran 2019/2020". Sehubungan dengan hal tersebut, mohon Saudara berkenan memberikan izindan sekaligus memberikan bantuan informasi yang diperlukan.

Demikian permohonanini kami sampaikanatas perhatian dan kerjasama yang baik kami sampaikanterima kasih.

a.n. Dekan
Wakil Dekan I,



Prof. Dr. Sararno, M.Si
NIP. 196706251992031003

Lampiran O. Surat Keterangan Penelitian



YAYASAN PENDIDIKAN DAN DAKWAH ISLAM AL-FALAH
PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
KB-RA AL – FALAH
Jalan Kauman 1 Nomor 1 Kecamatan Genteng Kabupaten Banyuwangi 68465
Telepon: (0333)- 844654

SURAT KETERANGAN
No:015/PAUD (KB-RA) AF/VII/2019

Yang bertanda tangan di bawah ini:
Nama : Salbiyah Fathimah
Jabatan : Kepala Sekolah
Menerangkan dengan sebenarnya bahwa:
Nama : Anna Mutawakillah
NIM : 150210205016
PRODI : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini- Universitas Jember

Telah melaksanakan penelitian di RA Al-Falah pada anak kelompok B dengan judul
“Pengaruh Permainan *Bowling* Huruf Terhadap Kemampuan Membaca Anak Kelompok B di RA
AL-Falah Kecamatan Genteng Kabupaten Banyuwangi Tahun Pelajaran 2019/2020”.

Demikian surat keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan
sebagai mestinya.

Diberikan di : Banyuwangi
Pada tanggal : 30 Agustus 2019

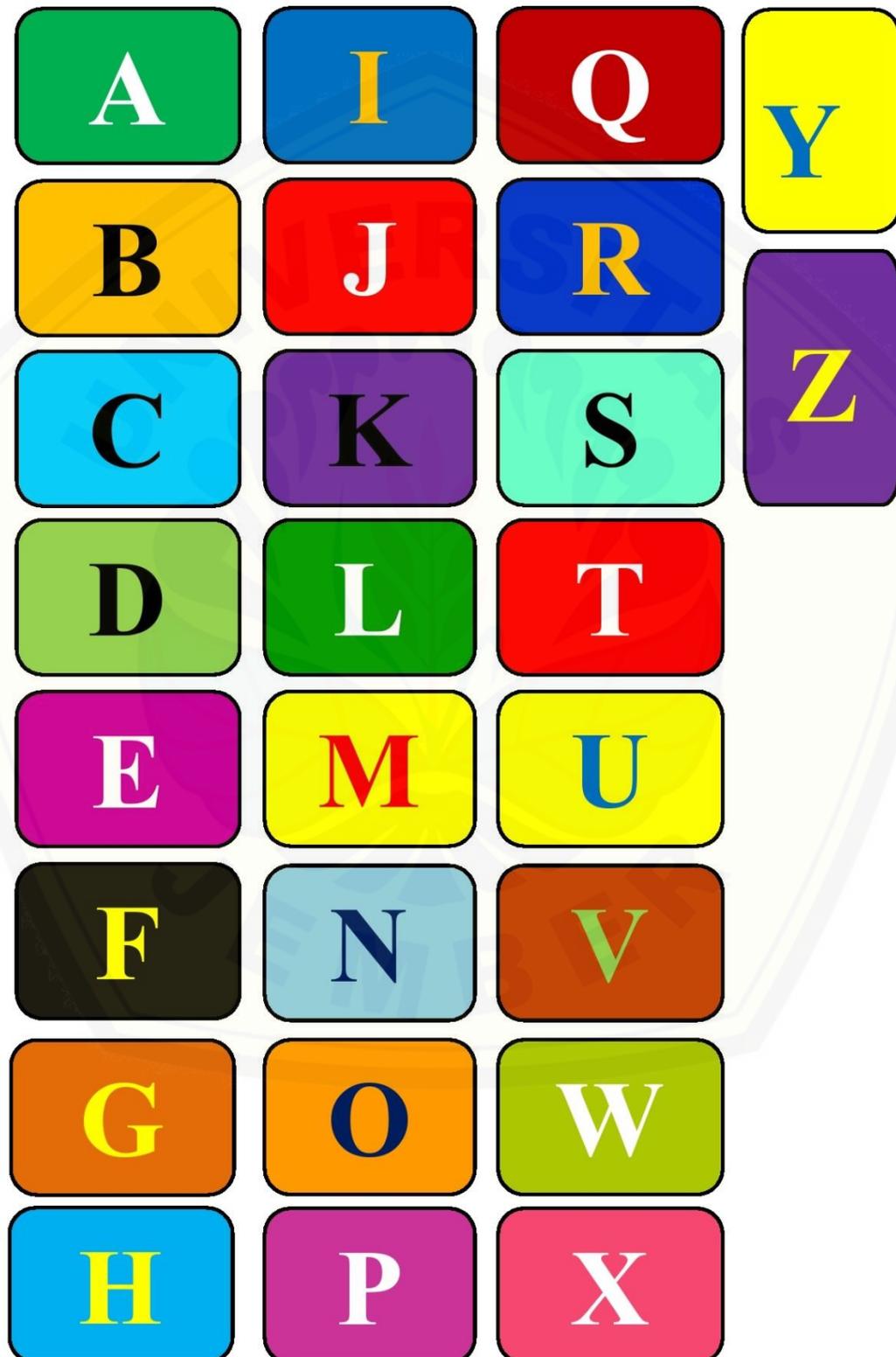
Kepala RA AL-Falah

Salbiyah Fathimah, S. Pd



Lampiran P. Media Pretest dan Posttest

P.1 Kartu Huruf A – Z



P.2 Kartu Gambar Buah-buahan



NANAS



RAMBUTAN



MELON



PEPAYA



JERUK



PISANG



SAWO



APEL



KELENGKENG

P.3 LKA (Lembar Kerja Anak)

Amatilah gambar dibawah ini, lalu lingkarilah gambar huruf tersebut sesuai dengan perintah guru!



Lampiran Q. Biodata Peneliti**Biodata Peneliti**

Nama : Anna Mutawakillah
 Tempat, tanggal lahir : Banyuwangi, 20 April 1997
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Agama : Islam
 Alamat Asal : Dusun Krajan RT. 02 RW. 02 Kembiritan Kecamatan
 Genteng Kabupaten Banyuwangi
 Alamat di Jember : Jl. Raung III Blok K13 Kecamatan Sumbersari Kabupaten
 Jember
 Email : Annmutawakillah2@gmail.com
 Riwayat

No.	Jenjang Pendidikan	Tahun Lulus	Tempat
1.	TK Pertiwi Genteng	2003	Banyuwangi
2.	SD Muhammadiyah 6 Genteng	2009	Banyuwangi
3.	SMPN 4 Genteng	2012	Banyuwangi
4.	SMA Muhammadiyah 2 Genteng	2015	Banyuwangi
5.	Universitas Jember	2019	Banyuwangi