

**PENGARUH PERMAINAN MOBIL KATA TERHADAP KETERAMPILAN
MEMBACA PERMULAAN ANAK DI TAMAN KANAK-KANAK
QATRINNADA KOTA PADANG**

Sewarna Indah¹, Yulsyofriend²

¹Universitas Negeri Padang

¹sewarnaindah1@gmail.com, ²yulsyofriend@fip.unp.ac.id

Article History: Received: April 2024, Accepted: May 2024, Published: June 2024

Abstract: This study aims to determine the effect of word car games on children's early reading skills at Qatrinnada Kindergarten, Padang City. This research is a type of quantitative research with experimental methods. The samples were B2 and B3 grade children, which served as experimental and control classes with each class totaling 15 children. The data collection techniques in this study were using tests and observations. And for data analysis techniques carried out through normality tests, homogeneity tests and hypothesis tests. The results of data analysis showed that the average score of the experimental class pre-test was 24.60 and the post-test was 26.26. While the average score of the control class pre-test was 22.46 and the post-test was 23.53. Based on the results of the hypothesis test, it shows that the sig value (2-tailed) is $0.003 < 0.05$, so it can be concluded that the word car game has an effect on children's reading skills at Qatrinnada Kindergarten, Padang City.

Keywords: Early Childhood, Reading Skills, Word Car Game

Abstrak: Tujuan penelitian ini untuk mengetahui seberapa pengaruh permainan mobil kata terhadap keterampilan membaca permulaan anak di Taman Kanak-Kanak Qatrinnada Kota Padang. Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen. Sampelnya adalah anak kelas B2 dan B3, yang berfungsi untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan masing-masing kelas berjumlah 15 anak. Teknik pengumpulan data penelitian ini data dikumpulkan melalui tes dan observasi. Dan untuk teknik analisis data dilakukan melalui uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis. Terdapat hasil analisis data menunjukkan bahwa rata-rata skor *pre-test* kelas eksperimen adalah 24,60 dan *post-test* adalah 26,26. Sedangkan rata-rata skor *pre-test* kelas kontrol adalah 22,46 dan *post-test* adalah 23,53. Berdasarkan hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa nilai *sig* (*2-tailed*) adalah sebesar $0,003 < 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa permainan mobil kata

berpengaruh terhadap keterampilan membaca anak di Taman Kanak-Kanak Qatrinnada Kota Padang.

Kata Kunci: Anak Usia Dini, Keterampilan Membaca, Permainan Mobil Kata

PENDAHULUAN

Anak yang berusia 0-6 tahun disebut dengan anak usia dini, dan anak usia dini mengalami perkembangan yang sangat cepat dan rentang perkembangan manusia secara keseluruhan (Nofianti, 2021:1). Masa keemasan (*golden age*) merupakan masa pertumbuhan dan perkembangan yang sangat cepat terhadap anak.. Masa keemasan (*golden age*) adalah saat anak-anak peka atau sensitif terhadap rangsangan dari luar. Untuk mengoptimalkan masa tumbuh kembang anak orang tua harus memberikan stimulan yang tepat bagi anak yaitu melalui pendidikan.

Menurut Tanu (2017:20) menyatakan pendidikan anak usia dini adalah jenis pendidikan yang berfokus pada dasar pertumbuhan dan perkembangan anak dari segi fisik, kecerdasan dan sosio emosional, dan bahasa. Muryanti, E (2020) menjelaskan bahwa bahasa adalah salah satu aspek perkembangan yang harus di tingkatkan sejak usia dini. Pemahaman tentang perkembangan bahasa mencakup pemahaman tentang empat keterampilan bahasa: menyimak, bicara, membaca dan menulis. (Zubaidah, 2020:3).

Membaca, terutama membaca permulaan, adalah komponen pengajaran bahasa yang sangat penting. Sebagaimana menurut Hurlock (2013) menyatakan bahwa salah satu kemampuan berbahasa yang perlu dikembangkan pada anak adalah keterampilan membaca. Menurut Mutiawati (2018:48) kemampuan membaca adalah kemampuan seorang anak untuk membaca gambar dan memahami huruf, suku kata, dan membedakan kata-kata yang memiliki suku kata awal dan suku kata akhir yang sama, serta kata-kata yang melambangkannya, sehingga mereka dapat membaca kata demi kata dalam kalimat sederhana.

Lebih lanjut dalam Permendikbud No 137 tahun 2014 perkembangan bahasa keaksaraan mencakup permulaan membaca untuk anak usia dini., idealnya tingkat pencapaian perkembangan bahasa keaksaraan anak usia 5-6 tahun meliputi: 1) menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal. 2) mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada di sekitarnya. 3) menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi atau huruf awal yang sama. 4) memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf. 5) membaca nama sendiri.

Agar tahap membaca anak lancar, permulaan keterampilan membaca sangat penting di ajarkan agar tingkat membacanya lebih tinggi. (Yulianti, Dwi., dkk 2019:406). Selain itu keterampilan membaca permulaan sangat penting diajarkan karena anak yang senang membaca akan membaca dengan baik, anak-anak yang gemar membaca akan mempunyai rasa kebahasaan yang lebih tinggi, anak-anak yang senang membaca akan dihadapkan pada dunia yang penuh dengan peluang dan kemungkinan membaca akan memberi mereka wawasan yang sangat luas tentang semua hal dan membuat belajar lebih mudah dan membaca akan memberikan mereka rasa kasih sayang (Asmonah, 2019:31).

Mengembangkan keterampilan membaca permulaan pada anak di Taman Kanak-Kanak Qatrinnada Kota Padang menjadi permasalahan dalam penelitian ini. Permasalahan ini terjadi karena kurangnya permainan dalam kegiatan membaca permulaan pada anak, dimana anak hanya membaca huruf abjad (a-z) yang ada di dinding dan yang ada di kartu huruf dan kegiatan lainnya menulis huruf dibuku yang dilakukan dua kali dalam seminggu. Sehingga anak kurang mampu dalam mengenal huruf. Faktanya terlihat ketika anak-anak diminta untuk menyebutkan huruf yang ada dalam nama anak, anak belum sepenuhnya mengenal simbol-simbol huruf, bahkan masih ada anak yang terbalik dalam menuliskan namanya sendiri. Selain itu permasalahan lain yang ditemukan yaitu kurangnya kemampuan anak dalam merangkai huruf menjadi kata. Hal ini disebabkan karena kegiatan yang dilakukan untuk mengembangkan keterampilan membaca permulaan anak

kurang menarik. Melihat permasalahan tersebut, maka diperlukan adanya permainan khusus yang bisa membuat anak senang sekaligus menarik perhatian anak agar dapat mengembangkan keterampilan membaca permulaan. Suminar, (2019:17-18) menyatakan bermain adalah dunia anak. Bermain adalah aktivitas yang menyenangkan dan dari bermain anak terstimulasi perkembangannya.

Untuk itu salah satu permainan yang dapat menstimulasi mengembangkan keterampilan membaca permulaan anak adalah melalui permainan mobil kata. Permainan mobil kata adalah permainan mencari huruf yang sudah diacak dalam tutup botol yang telah disajikan oleh guru. Sebelum permainan dimulai guru mengenalkan huruf pada anak, permainan dilakukan secara individu, setiap anak akan berlomba untuk mencari huruf sesuai petunjuk yang ada, setelah huruf-huruf yang dicari sudah ditemukan maka anak diminta untuk menyusun rangkaian huruf itu menjadi kata. Jika rangkaian huruf yang disusun benar maka anak diperbolehkan maju kedepan untuk melanjutkan tahap berikutnya dengan menggunakan permainan mobil kata yang disediakan khusus untuk didedan. Dan untuk tahap selanjutnya yaitu anak menunjukkan huruf yang diminta, serta anak diminta untuk menyebutkan huruf awal dari kata pada gambar, dan menemukan huruf yang hilang dari kata. Begitu seterusnya sampai semua anak mendapatkan giliran untuk maju kedepan.

Dalam melakukan permainan tentunya diperlukan metode atau pendekatan yang sesuai dengan karakteristik anak. Sebagaimana Yulsyofriend (2013:88-90) menyatakan bahwa ada berbagai jenis permainan yang digunakan untuk membantu anak membaca dan menulis di PAUD. Beberapa metode yang dimaksud adalah metode sintesa (montessori), metode global (Decroly), dan metode seluruh bahasa (Vygotsky). Berdasarkan metode tersebut, maka dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode sintesa yang dikembangkan oleh teori Montessori dimana anak akan dikenalkan permainan membaca dimulai dari unsur huruf dengan menggunakan bantuan gambar, yaitu melalui permainan mobil kata.

Permainan mobil kata ini memiliki cukup banyak kelebihan diantaranya adalah permainan mobil kata dapat dikreasikan dengan beberapa cara bermain, media yang digunakan mudah didapat ataupun dibuat, anak akan senang dan bersemangat untuk mencari huruf-huruf yang sudah diacak, dan anak-anak dapat aktif terlibat sesuai dengan tahap usia anak yaitu anak belajar menggunakan sesuatu yang dapat anak lihat agar mudah diingat. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Fahrurrozi (2016:112) menyatakan bahwa belajar dengan cara yang menyenangkan akan memudahkan anak untuk menguasai materi dengan lebih cepat.

Dalam penelitian ini rumusan masalah dapat dibuat berdasarkan latar belakang permasalahan peneliti dengan tujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh permainan mobil kata terhadap keterampilan membaca permulaan anak di Taman Kanak-Kanak Qatrinnada Kota Padang.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan metode *quasy experimental design*. Menurut Sugiyono (2010:144) menyatakan bahwa *quasy experimental design* ini memiliki kelompok kontrol, tetapi tidak dapat mengontrol sepenuhnya variabel luar yang mempengaruhi proses eksperime. Adapun populasi pada penelitian ini yaitu melibatkan semua anak di Taman Kanak-Kanak Qatrinnada Kota Padang. Dan untuk sumber data pada penelitian yaitu kelas B2 dan B3. Dimana kelas B2 berfungsi sebagai kelas eksperimen dengan sampel 15 anak, dan B3 berfungsi sebagai kelas kontrol dengan sampel 15 anak.

Pada penelitian ini peneliti berusaha melihat dan mengungkapkan seberapa besar Pengaruh Permainan Mobil Kata Terhadap Keterampilan Membaca Permulaan Anak Di Taman Kanak-Kanak Qatrinnada Kota Padang dengan membandingkan hasil belajar kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Pada rancangan penelitian ini, kelas eksperimen diberi perlakuan (X) sedangkan pada kelas kontrol tidak diberikan perlakuan apapun. Hal ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1
Rancangan Penelitian

Kelas	Pre-test	Perlakuan	Post-test
Eksperimen	O1	X	O2
Kontrol	O3	-	O4

Sumber: Sugiyono (2016:18)

Keterangan:

O1 : *Pre-test* kelas eksperimen

O3 : *Pre-test* kelas kontrol

X : Perlakuan dalam hal ini menggunakan Permainan Mobil Kata Terhadap Keterampilan Membaca Permulaan

O2 : *Post-test* kelas eksperimen

O4 : *Post-test* kelas kontrol

- : Tidak ada perlakuan

Adapun kisi-kisi instrumen yang dirancang dan akan digunakan dalam keterampilan membaca permulaan pada anak dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2.

Kisi-Kisi Instrumen Keterampilan Membaca Permulaan Anak

Variabel Penelitian	Variabel	Sub Variabel	Butir Item
Keterampilan membaca permulaan anak	Membaca gambar	Anak mampu menyebutkan nama gambar yang dilihatnya	1
	Mengenal huruf	Anak mampu menyebutkan huruf sesuai kata gambar yang dilihatnya	1
	Menyusun rangkaian huruf	Anak mampu menyusun rangkaian huruf membentuk kata	1

	Membaca kata sesuai gambar	Anak mampu membaca kata sesuai gambar yang diperlihatkan	1
	Menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal	Anak mampu menunjukkan huruf yang diminta	1
	Mengenal suara huruf awal dari nama benda	Anak mampu menyebutkan huruf awal dari kata pada gambar	1
	Memahami hubungan antara bunyi huruf dan bentuk kata	Anak mampu menemukan huruf yang hilang dari kata	1

Pada penelitian ini, tes dan observasi digunakan untuk instrumen mengumpulkan data. Uji normalitas, homogenitas, dan uji hipotesis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Studi ini berlangsung dari tanggal 29 april hingga 17 mei 2024. Studi ini dilakukan di taman kanak-kanak qatrinnada. dengan sampel penelitian berjumlah 15 anak yang terbagi ke dalam dua kelas yaitu kelas B2 sebanyak 15 anak sebagai kelas eksperimen dan kelas B3 sebanyak 15 anak sebagai kelas kontrol. Untuk mengembangkan keterampilan membaca permulaan anak dalam penelitian ini, peneliti menggunakan permainan mobil kata yang akan diberikan *treatment* dikelas eksperimen (B2). Sedangkan pada kelas kontrol (B3) dilakukan oleh guru kelas yakni pembelajaran biasa dengan menggunakan kartu huruf.

Berdasarkan analisis data yang dilakukan terhadap keterampilan membaca permulaan anak pada tahap *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen

diperoleh rata-rata *pre-test* adalah 24,60 dan *post-test* adalah 26,26. Sedangkan hasil *pre-test* dan *post-test* pada kelas kontrol diperoleh rata-rata *pre-test* adalah 22,46 dan *post-test* adalah 23,53. Hasil data penelitian ini dapat dilihat pada tabel perbedaan *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol berikut:

Tabel 3.

Perbedaan *Pre-Test* dan *Post-Test* Kelas Eksperimen dan Kontrol

Kelas Eksperimen				Kelas Kontrol			
Nama	Pre-test	Post-test	Selisih	Nama	Pre-test	Post-test	Selisih
Arselio	22	24	2	Adrena	25	28	3
Khalif	24	26	2	Ai	23	23	0
Fania	25	26	1	Arumni	20	22	2
Filio	25	26	1	Keenan	22	24	2
Faiz	27	28	1	Aiza	22	23	1
Aryila	24	26	2	Naijha	23	23	0
Arzan	22	24	2	Hizam	26	27	1
Tata	25	27	2	Queen	23	23	0
Feyza	27	28	1	Zeyn	23	23	0
Kinan	27	28	1	Maliq	24	25	1
Shanum	22	25	3	Kichi	23	23	0
Akhtar	22	25	3	Rayyan	22	25	3
Farhan	24	26	2	Hanif	17	18	1
Nana	27	28	1	Reysan	18	18	0
Gibran	26	27	1	Yumna	26	28	2
Jumlah	369	394	25	Jumlah	337	353	16
Rata-rata	24,60	26,26	1,66	Rata-rata	22,46	23,53	1,06

Tabel diatas menunjukkan perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dalam pengembangan keterampilan membaca permulaan anak. Kelas eksperimen menerima permainan mpbil kata, sedangkan kelas kontrol hanya menggunakan kartu huruf.

Berdasarkan analisis data terkait dalam mengembangkan keterampilan membaca permulaan anak dikelas eksperimen lebih berpengaruh daripada kelas kontrol. Secara keseluruhan terjadi kenaikan pada kelas eskperimen (B2) dengan skor *pre-test* 369 dan skor *post-test* 394, dengan rata-rata *pre-test* 24,60 dan *post-test* 26,26. Selain itu terdapat peningkatan pada kelas kontrol (B3) dengan skor *pre-test* 337 dan *post-test* 353, dengan rata-rata *pre-test* 22,46 dan *post-test* 23,53. Berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol yang telah didapatkan, selanjutnya dilakukan melalui uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis.

Tabel 4.

Uji Normalitas

Tests of Normality							
Kelas		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Hasil Belajar Anak	Pre-Test Eksperimen	.175	15	.200*	.867	15	.064
	Post-Test Eksperimen	.176	15	.200*	.898	15	.088
	Pre-Test Kontrol	.228	15	.035	.908	15	.126
	Post-Test Kontrol	.228	15	.034	.895	15	.080
*. This is a lower bound of the true significance.							
a. Lilliefors Significance Correction							

Berdasarkan tabel diatas diperoleh hasil uji normalitas dengan jumlah data (N) pada kelas eksperimen 15 orang anak dan kelas kontrol 15 orang anak. Nilai *Sig Shapiro-Wilk* untuk kelas eksperimen pada *pre-test* dan *post-test* adalah 0,64 dan 0,88. Untuk kelas kontrol pada *pre-test* dan *post-test* adalah 0,126 dan 0,80. Kemudian berdasarkan kriteria pengukuran uji normalitas, data yang dianggap berdistribusi normal jika nilai signifikannya lebih besar dari 0,05, namun, jika sedangkan jika signifikannya < dari 0,05 data dianggap tidak berdistribusi normal. Berdasarkan perhitungan di atas dengan menggunakan *Shapiro-Wilk* dapat disimpulkan bahwa data rata-rata berdistribusi normal karena memiliki signifikan > dari 0,05.

Tabel 5.

Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Anak	Based on Mean	3.231	1	28	.083
	Based on Median	2.378	1	28	.134
	Based on Median and with adjusted df	2.378	1	18.514	.140
	Based on trimmed mean	3.316	1	28	.079

Berdasarkan tabel pengujian menggunakan *SPSS 26.0* dapat diketahui bahwa nilai signifikansinya adalah 0,083, karena nilai signifikansinya lebih dari 0,05, yakni $0,083 > 0,05$ sehingga data tersebut dapat dikatakan homogen. Jadi dua kelas yang dijadikan penelitian adalah kelas yang homogen. Karena kedua kelas tersebut homogen maka dapat dilakukan suatu penelitian.

Tabel 6.

Hasil Pengujian Hipotesis *Pre-test* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Group Statistics					
	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil Belajar Anak	Pre-Test Eksperimen	15	24.60	1.957	.505
	Pre-Test Kontrol	15	22.46	2.560	.661

Berdasarkan tabel di atas diketahui rata-rata (mean) N-gain untuk *pre-test* kelas eksperimen adalah 24,60 dan kelas kontrol adalah 22,46. Untuk mengetahui perbedaan antara dua kelas tersebut bermakna (signifikan atau tidak). Sebagai berikut:

Tabel 7.

***Independent Sample Test* Hipotesis *Pre-test* Kelas Eksperimen dan Kontrol**

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 Belajar Anak	Equal variances assumed	.174	.680	2.564	28	.216	.133	.832	-.428	2.828
	Equal variances not assumed			2.564	26.196	.216	.133	.832	-.429	2.829

Berdasarkan tabel di atas diketahui nilai signifikansi (*sig*) pada *levene's test of variance* adalah sebesar $0,680 > 0,05$. Disimpulkan bahwa varians data N-gain untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah sama atau homogen. Kemudian berdasarkan tabel di atas diketahui nilai *sig (2-tailed)* adalah sebesar $0,216 > 0,05$ yang artinya tidak ada perbedaan antara keterampilan membaca permulaan anak di kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Tabel 8.

Hasil Pengujian Hipotesis *Post-test* Kelas Eskperimen dan Kelas Kontrol

Group Statistics					
	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil Belajar Anak	Post-Test Eksperimen	15	26.26	1.387	.358
	Post-Test Kontrol	15	23.53	2.949	.761

Berdasarkan tabel di atas diketahui rata-rata (mean) N-gain untuk *post-test* kelas eksperimen adalah 26,26 dan kelas kontrol adalah 23,53. Berikutnya untuk mengetahui perbedaan pada kedua kelas tersebut bermakna (signifikan atau tidak), dilakukan penafsiran pada tabel berikutnya.

Tabel 9.

***Independent Sample Test* Hipotesis *Post-test* Eksperimen dan Kontrol**

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 Belajar Anak	Equal variances assumed	3.231	.083	3.249	28	.003	2.733	.841	1.010	4.457
	Equal variances not assumed			3.249	19.906	.003	2.733	.841	.978	4.489

Nilai signifikansi (sig) untuk tes perbedaan levene adalah 0,083 diatas 0,05, seperti yang ditunjukkan dalam tabel di atas. Hasilnya menunjukkan bahwa varians data N-gain untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol sama atau homogen. Selanjutnya, nilai sig dua baris adalah 0,003, yang berarti 0,05. Untuk menentukan kriteria pengambilan keputusan, pengukuran dapat dilakukan. Jika nilai sig (2-tailed) kurang dari 0,05, maka dikatakan bahwa ada variasi efektifitas yang signifikan atau berpengaruh. Sedangkan jika nilai sig (2-tailed) > dari 0,05 maka dinyatakan tidak bernilai signifikan. Hasil diatas menunjukkan bahwa nilai sig (2-tailed) 0,003 < dari 0,05 dikatakan bernilai signifikan. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara pembelajaran yang dilakukan peneliti dikelas eksperimen menggunakan permainan mobil kata dengan pembelajaran yang dilakukan oleh guru menggunakan permainan kartu huruf untuk mengembangkan keterampilan membaca permulaan anak di Taman Kanak Kanak Qatrinnada Kota Padang.

Berdasarkan hasil penelitian ini terdapat perbedaan antara kelas eskperimen dan kelas kontrol terhadap keterampilan membaca permulaan anak. Penggunaan permainan mobil kata di kelas eksperimen saat proses pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar membaca anak karena dilakukan dengan cara yang menyenangkan yaitu dengan cara bermain, dimana anak saling berpacu dalam mencari huruf, menyusun rangkaian huruf membentuk kata, saling berpacu mengangkat tangan untuk menunjukkan huruf yang diminta serta bersemangat untuk menemukan huruf yang hilang dari kata seperti k _ c _ membentuk kata "kaca". Hal ini dapat dilihat pada kegiatan pembelajaran seperti:

1. Sebelum kegiatan dimulai guru dan anak bercakap-cakap terlebih dahulu tentang bagian-bagian mobil (kaca, roda, dan kursi). Anak diminta untuk menyebutkan nama gambar yang dilihatnya, guru dan anak sama-sama menyebutkan huruf sesuai kata gambar yang diperlihatkan.
2. Kemudian anak diminta untuk mencari huruf yang sudah diacak dalam tutup botol sesuai petunjuk yang ada.
3. Permainan dilakukan secara individu, setiap anak akan berlomba untuk mencari huruf-huruf sesuai petunjuk yang ada. Setelah huruf-huruf yang dicari sudah ditemukan maka anak diminta untuk menyusun rangkaian huruf itu menjadi kata dari salah satu bagian-bagian mobil misalkan kata "kaca". Jika rangkaian huruf yang disusun benar maka anak tersebut diperbolehkan maju kedepan untuk melanjutkan tahap berikutnya dengan menggunakan permainan mobil kata yang disediakan khusus untuk didepan.
4. Dan untuk tahap selanjutnya yaitu anak menunjukkan huruf yang diminta, serta anak diminta untuk menyebutkan huruf awal dari kata pada gambar, dan menemukan huruf yang hilang dari kata, seperti k _ c _ membentuk kata kaca.
5. Begitu seterusnya sampai semua anak mendapatkan giliran untuk maju kedepan.

Berdasarkan hasil penelitian terhadap keterampilan membaca permulaan anak di kelas eksperimen lebih berpengaruh dari pada hasil di kelas kontrol. dengan skor *pre-test* 337 dan *post-test* 353. Namun, rata-rata kelas kotrol pada *pre-test* adalah 22,46, dan pada *post test* adalah 23,53. Selain itu ada peningkatan keterampilan membaca permulaan anak menggunakan permainan mobil kata di kelas eksperimen, mengalami kenaikan terhadap skor *pre-test* 369 dan *post-test* 394. Sedangkan rata-rata kelas ekperimen pada *pre-test* 24,60 dan *post-test* 26,26. Hasil penelitian kedua kelas sama-sama meningkat, tetai kelas eksperimen memiliki skor yang lebih baik dari pada kelas kontro. Maka dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara

perlakuan permainan mobil kata dengan perlakuan menggunakan permainan kartu huruf yang diberikan dalam mengembangkan keterampilan membaca permulaan anak di Taman Kanak-Kanak Qatrinnada Kota Padang.

Keterampilan membaca adalah kemampuan berbahasa yang harus dikembangkan pada anak-anak. Dalam keterampilan membaca anak memiliki kepekaan terhadap bahasa berupa pelafalan, menyusun kata, dan menyusun kalimat (Hurlock, 2013). Permainan mobil kata dapat dijadikan permainan yang sangat efektif untuk merangsang minat dan respon positif anak terhadap pembelajaran. Selain itu permainan mobil kata juga dapat membuat anak senang dan bersemangat karena dapat dikreasikan dengan beberapa cara dalam memainkannya. Sebagaimana menurut Fahrurrozi (2016:112) menyatakan bahwa anak-anak akan lebih cepat menguasai materi jika mereka belajar dengan cara yang menyenangkan. Dengan demikian, anak dapat membaca jika kegiatan belajar membaca dilakukan dengan cara yang membuat mereka senang dan gembira.

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis data, hasil penelitian menunjukkan bahwa keterampilan membaca permulaan anak dipengaruhi secara signifikan oleh penggunaa permainan mobil kata di kelas eksperimen dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan kartu huruf. Dengan perbandingan rata-rata pada kedua kelas menunjukkan bahwa permainan mobil kata di kelas eksperimen lebih tinggi dari pada kelas kontrol, pada kelas eksperimen diperoleh rata-rata sebesar 26,26 dan pada kelas kontrol diperoleh rata-rata sebesar 23,53. Dan berdasarkan hasil uji-t diketahui nilai *sig* (*2-tailed*) adalah sebesar $0,003 < 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_o ditolak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan permainan mobil kata di taman kanak-kanak qatrinnada kota padang mempengaruhi keterampilan membaca awal anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Asmonah, Siti. (2019). Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Menggunakan Model Direct Instruction Berbantuan Media Kartu Kata Bergambar. *Jurnal Pendidikan Anak*, 8 (1).
- Fahrurrozi. (2016). Pembelajaran Membaca Permulaan Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah PGSD*. Vol X, No 2.
- Hurlock, B. Elizabet. (2013). *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.
- Muryanti, Elise. (2020). "Storytelling as A Humanistic Approach in Children Language Stimulation." *KOLOKIUM Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 8 (1): 76-82.
- Mutiawati, Y. (2018). Peningkatan Kemampuan Membaca pada Anak Usia 5 Tahun melalui Permainan Snake and Ladder. *Jurnal Buah Hati*, 5 (1).
- Nofianti, Rita. (2021). *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Tasikmalaya: Edu Publisher.
- Permendikbud. (2014). Standar Nasional Penilaian PAUD Nomor 137 tahun 2014. Menteri Kesehatan Republik Indonesia Peraturan Menteri Kesehatan Republik Indonesia, Nomor 65 (879), 2004-2006.
- Sugiyono. (2010). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: CV Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Metodologi Penelitian*. Bandung: CV Alfabeta.
- Suminar, Dewi Retno. (2019). *Psikologi Bermain (Bermain & Permainan Bagi Perkembangan Anak*. Surabaya: Airlangga University Press.
- Tanu, I Ketut. (2017). Pentingnya Pendidikan Anak Usia Dini Agar Dapat Tumbuh Dan Berkembang Sebagai Generasi Bangsa Harapan Di Masa Depan. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2 (2).
- Yulianti, Dwi., dkk. (2019). Pengaruh Metode Membaca Glenn Doman Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Kumara Cendekia*, 7 (4).
- Yulsoyfriend. (2013). *Permainan Membaca Dan Menulis Anak Usia Dini*. Padang: Sukabina Press.
- Zubaidah, Enny. (2020). *Draft Buku Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini. Pendidikan Dasar Dan Prasekolah*, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta.