

**PENGARUH PERMAINAN *ALPHABETIC PUZZLE* TERHADAP  
KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN ANAK KELOMPOK B DI TK  
PGRI 5 BANTUR**



**UNIVERSITAS ISLAM  
RADEN RAHMAT**

Oleh:

**NINIK OKTAVIANI**

**NIM : 1773201049**

**UNIVERSITAS ISLAM  
RADEN RAHMAT**

**PROGRAM STUDI PSIKOLOGI**

**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK**

**UNIVERSITAS ISLAM RADEN RAHMAT**

**2022**

**PENGARUH PERMAINAN ALPHABETIC PUZZLE TERHADAP  
KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN ANAK KELOMPOK B DI TK  
PGRI 5 BANTUR**

**SKRIPSI**

Di ajukan kepada

Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas  
Islam RadenRahmat Malang untuk memenuhi  
salah satu persyaratan dalam menyelesaikan  
program Sarjana Psikologi

Oleh :

NINIK OKTAVIANI

NIM : 1773201049



**UNIVERSITAS ISLAM  
RADEN RAHMAT**

**PROGRAM STUDI PSIKOLOGI  
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK  
UNIVERSITAS ISLAM RADEN RAHMAT MALANG**

**2022**

## HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : Pengaruh Permainan *Alphabetic Puzzle* Terhadap  
Kemampuan Membaca Kelompok B di TK PGRI 5 BANTUR  
Disusun Oleh : Ninik Oktaviani  
NIM : 1773201049  
Prodi : Psikologi

Telah diperiksa dan disetujui untuk dipertahankan

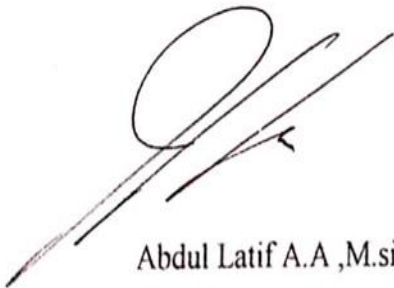
di depan tim penguji

Malang, 28 Mei 2022

Mengetahui dan Menyetujui

Kaprodi ,

Pembimbing



Abdul Latif A.A ,M.si  
NIDN.713128704



Rizka Fibria Nugrahani.,S.Psi.,M.Si  
NIDN. 716029403

**LEMBAR PENGESAHAN**

Judul: Pengaruh Permainan *Alphabetic Puzzle* Terhadap Kemampuan Membaca Anak Kelompok B di TK PGRI 5 BANTUR

Dipersiapkan dan disusun oleh :

Ninik oktaviani

NIM.1773201049

Telah diperiksa dan disetujui untuk dipertahankan di depan tim penguji

Malang, 17 Juni 2022

Pembimbing ,



Rizka Fibria Nugrahani, S.Psi., M.Si  
NIDN. 716029403

Ketua Penguji



Luthfatus Zuhroh, M.Psi., Psikolog  
NIDN. 729099003

Anggota Penguji



Titin Kholisna, S.Psi., M.Pd  
NIDN. 715068406

Malang, 17 Juni 2022

Mengesahkan

Dekan Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik



RR. Hesti Setyodiana Lestari, M.Psi., Psikolog  
NIDN. 716107605

## PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

### PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ninik oktaviani  
Nim : 1773202049  
program Studi : Psikologi  
Fakultas : Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilan tulisan atau pikiran orang lain yang saya aku sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut

Malang, 17 Juni 2022  
Yang membuat pernyataan,



Ninik oktaviani

SHOOT ON OBJECT

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Peneliti sadar penyusunan skripsi ini tidak akan berjalan dengan lancar tanpa dukungan dan motivasi dari orang – orang terkasih. Oleh karena itu dengan segala kerendahan dan ketulusan hati, peneliti mengucapkan terimakasih dan penghargaan yang sebesar – besarnya kepada:

1. Bapak H. Imron Rosyadi Hamid, S.E., M.Si selaku Rektor Universitas Islam Raden Rahmat Malang, yang senantiasa memimpin atas keberhasilan dan kemajuan Universitas.
2. Ibu RR. Hesti Setyodyah, M.Psi., Psikolog selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik beserta staf.
3. Bapak Abdul Latif A. A, S.Psi, M.Si selaku Ketua Prodi Psikologi beserta staf.
4. Ibu Rizka Fibria Nugrahani.,S.Psi.,M.Si selaku Dosen Pembimbing yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan arahan dan motivasi kepada peneliti dalam menyelesaikan skripsi.
5. Bapak dan Ibu dosen Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik yang telah memberikan ilmu kepada peneliti sejak berada di bangku kuliah.
6. Bapak Ust. Arifin S.Pd, dan Bapak Komaruddin S.Pd selaku pengurus FKPKQ Kabupaten Malang yang telah memberikan jalan untuk kami agar bisa melanjutkan pendidikan S1.
7. Suami terkasih Sulton Arif yang telah memberikan cinta, kasih sayang, dukungan, support, nasehat, dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini dan Malika Faradis ananda putri tercinta yang selalu menemani ibu selama proses perkuliahan hingga terselesainya skripsi ini. Ayahanda tercinta Bpk Senenti, Ibu tercinta bu jemilah, yang telah memberikan dukungan, support dan nasehat.

8. Kepada teman – teman “Rombongan Kidul”, teman – teman kelas ekstensi FK PQ 2017 dan teman – teman kelas reguler 2017, yang telah memberikan dukungan, dan motivasi selama masa perkuliahan hingga terselesainya skripsi ini.

Atas segala jerih payah dan kebaikannya selama ini semoga mendapat balasan yang berlipat dari Allah SWT. Aamiin Yaarobbal ‘Alamiin. Peneliti berharap semoga skripsi ini bermanfaat khususnya bagi peneliti, dan umumnya bagi semua pembaca. Peneliti sadar bahwa dalam penulisan skripsi ini terdapat banyak kekurangan, untuk itu peneliti berharap adanya kritik dan saran yang membangun dari pembaca untuk perbaikan dan kemajuan peneliti kedepan.



UNIVERSITAS ISLAM  
**RADEN RAHMAT**

## ABSTRACT

Keywords: Ninik Oktaviani, 1773201049. Raden Rahmat Islamic University Malang, 2021. The Effect of Alphabetic Puzzle Game on Beginning Reading Ability of Group B Children in PGRI 5 Kindergarten Bantul.

Based on observations made by researchers on group B children in PGRI 5 Bantul Kindergarten, children's reading abilities vary. There are children who can read correctly, there are those who are still low in reading which is marked by the child not being able to mention the sound of the letters according to their shape, showing the symbols of letters, arranging letters into a word. Based on the facts that occurred in the field from 2015 to 2020 all classroom learning is still teacher-centered so that children become more passive and only follow instructions from the teacher as a teacher must be able to choose and use strategies, media or games that can stimulate so that there is a desire in themselves. children to learn to read without any coercion from anywhere. The use of learning media will greatly help the effectiveness of the learning process and delivery of messages and learning content. Alphabetic Puzzle is a children's educational toy that is useful for introducing children to the alphabet. The alphabet puzzle that the researcher used to introduce early reading is made of paper that has colorful colors so that children can be interested in playing it.

The research method uses quantitative techniques where the design in the study is to gather information by comparing the results of the pretest and posttest from the control class and the experimental class, where the independent variable is a puzzle game and the dependent variable is the ability to read beginning. The instruments used are observation sheets and test sheets.

Based on the results of the application of treatment 4 (four) times and the results of the analysis that has been carried out regarding the effect of Alphabetic Puzzle games on early reading skills in PGRI 5 Bantul Kindergarten, it can be concluded that Alphabetic puzzles have an effect on children's early reading abilities, but to be sure then A series of T-tests were carried out to test the effect of using the Alphabetic puzzle game on early reading skills, the significance value (Sig.) was .002, so that as the hypothesis tested was  $.002 < 0.05$ ,  $H_0$  was rejected and  $H_a$  was accepted, meaning that there was an effect of using the game. Alphabetic puzzle on the early reading ability of group B children in PGRI 5 Bantul Kindergarten.



## ABSTRAK

Kata Kunci: Ninik Oktaviani, 1773201049. Universitas Islam Raden Rahmat Malang, 2021. Pengaruh Permainan *Alphabetic Puzzle* Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Anak Kelompok B di TK PGRI 5 Bantur.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan peneliti terhadap anak kelompok B di TK PGRI 5 Bantur bahwa kemampuan membaca anak beragam. Ada anak yang bisa membaca dengan benar, Ada yang masih rendah dalam membaca yang ditandai dengan anak belum bisa menyebutkan bunyi huruf yang sesuai dengan bentuknya, menunjukan lambang huruf, menyusun huruf menjadi sebuah kata. Berdasarkan fakta yang terjadi dilapangan mulai dari tahun 2015 sampai tahun 2020 semua pembelajaran dikelas masih berpusat pada guru sehingga anak menjadi lebih pasif dan hanya mengikuti instruksi dari guru sebagai guru harus mampu memilih dan menggunakan strategi, media atau permainan yang dapat merangsang agar ada keinginan dalam diri anak untuk belajar membaca tanpa ada paksaan dari manapun. Penggunaan media pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pembelajaran. *Alphabetic Puzzle* merupakan mainan edukatif anak yang berguna untuk memperkenalkan kepada anak tentang abjad. *Alphabetic puzzle* yang peneliti gunakan untuk memperkenalkan membaca permulaan terbuat dari kertas yang memiliki warna yang berwarna-warni sehingga anak dapat tertarik untuk memainkannya.

Metode penelitian menggunakan teknik kuantitatif dimana rancangan dalam penelitian adalah untuk menggali informasi dengan membandingkan hasil *pretest* dan *posttest* dari kelas control dan kelas experiment, dimana variable independent nya adalah permainan *puzzle* dan variable dependent nya adalah kemampuan membaca permulaan. Adapun instrument yang digunakan adalah lembar observasi dan lembar tes.

Berdasarkan hasil penerapan *treatment* sebanyak 4 (empat) kali dan hasil analisis yang telah dilakukan mengenai pengaruh permainan *Alphabetic Puzzle* terhadap kemampuan membaca permulaan di TK PGRI 5 Bantur dapat ditarik kesimpulan bahwasannya secara kasat mata *Alphabetic puzzle* berpengaruh terhadap kemampuan baca permulaan anak, namun guna menyakinkan maka dilakukan serangkaian uji T test digunakan untuk menguji pengaruh penggunaan permainan *Alphabetic puzzle* terhadap kemampuan membaca permulaan didapatkan nilai Signifikansi (Sig.) diangka .002, sehingga sebagaimana hipotesis yang diujikan  $.002 < 0.05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, dengan artian ada pengaruh penggunaan permainan *Alphabetic puzzle* terhadap kemampuan membaca permulaan anak kelompok B di TK PGRI 5 Bantur.

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji dan syukur peneliti panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan Rahmat, Anugrah dan Karunia-NYA sehingga peneliti dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini dengan sebaik-baiknya. Sholawat dan salam semoga tetap terlimpahkan kepada Junjungan Sang Motivator Baginda Nabi Muhamma SAW yang telah membawa petunjuk kebenaran seluruh umat manusia yang kita harapkan syafa'atnya di dunia danakhirat.

Seiring dengan itu penelitian skripsi ini sebagai salah satu syarat untuk meraih gelar sarjana. Setelah melalui prosedur yang ditentukan oleh prodi dalam penulisan skripsi maka terwujudlah skripsi penelitian yang berjudul “**PENGARUH PERMAINAN *ALPHABETIC PUZZLE* TERHADAP KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN ANAK KELOMPOK B DI TK PGRI 5 BANTUR**”.

Peneliti sadar dengan kekurangan dalam penulisan skripsi ini, karena kesempurnaan hanya milik Allah SWT. Semoga dengan penulisan skripsi ini dapat memberikan manfaat untuk para pembaca secara umum dan manfaat bagi peneliti secara khusus.

UNIVERSITAS ISLAM  
**RADEN RAHMAT**

Malang, 28 Mei 2022  
Peneliti

## DAFTAR ISI

Judul.....	i
Halaman Persetujuan.....	ii
Halaman Pengesahan .....	iii
Pernyataan Orisinalitas.....	iv
Halaman Persembahan .....	v
Abstrak.....	vi
Kata Pengantar.....	viii
Daftar Isi.....	ix
Daftar Tabel.....	x
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah .....	11
C. Tujuan Penelitian .....	11
D. Manfaat Penelitian .....	12
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b>	
A. Tinjauan Teori	
1. Pengertian Anak Usia Dini.....	9
2. Tugas-Tugas Perkembangan Anak Usia Dini .....	10
3. Kemampuan Membaca Permulaan .....	12
4. Metode Bermain .....	15
5. Permainan Puzzle.....	16
B. Penelitian Terkait .....	18
C. Kerangka Teori.....	20
D. Hipotesis .....	22
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Jenis Penelitian .....	23
B. Desain Penelitian.....	23
C. Identifikasi Variabel .....	25
D. Definisi Operasional Variabel .....	26
E. Populasi dan Sampel.....	27
F. Sumber Data.....	28
G. Metode Pengumpulan Data .....	29
H. Teknik Analisis Data.....	34
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN</b>	
A. Deskripsi Objek Penelitian .....	41
B. Analisis Data Deskriptif.....	42
C. Uji Asumsi Klasik.....	69
D. Uji Hipotesis .....	72
E. Pembahasan.....	75
<b>BAB V PENUTUP</b>	
A. Kesimpulan.....	78
B. Saran-Saran.....	78

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. LATAR BELAKANG**

Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pasal 1 angka 14 menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan dimana layanannya memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak sehingga anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal, selain itu juga mengembangkan berbagai potensi anak sebagai persiapan untuk kelangsungan hidup dimasa yang akan datang. Pendidikan Anak Usia Dini memiliki peran penting untuk membentuk anak yang berkualitas, anak yang tumbuh dan berkembang sesuai dengan tingkat perkembangannya sehingga memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan dasar dan kehidupan dimasa mendatang. Perkembangan anak yang optimal pada usia dini akan menjadi penentu bagi tahap-tahap perkembangan yang selanjutnya (Nugroho, 2009) Anak usia pra sekolah yang merupakan bagian dari anak usia dini yang berada pada rentang usia lahir sampai 6 tahun dan fase ini

merupakan usia emas (*golden age*). *Golden age* adalah tahapan pertumbuhan dan perkembangan yang paling penting pada masa awal kehidupan anak (Depdiknas, 2006).

Menurut Raines dan Canad dalam Hariyanto (2009: 31) menjelaskan bahwasannya proses membaca bukanlah kegiatan menerjemahkan kata demi kata untuk memahami arti yang terdapat dalam bacaan namun membaca merupakan suatu proses mengkonstruksi arti dimana terdapat interaksi antara tulisan dan memprediksi artinya membaca merupakan sarana yang tepat untuk mempromosikan suatu pembelajaran sepanjang hayat (*life long learning*).

Menurut Surat Edaran yang dikeluarkan oleh Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah Nomor 1839/C.C2/TU/2009 tentang penyelenggaraan pendidikan Taman Kanak-Kanak dan penerimaan siswa baru Sekolah Dasar menyatakan bahwa pengenalan membaca, menulis dan berhitung di taman Kanak-Kanak dilakukan melalui pendekatan yang sesuai dengan tahap perkembangan anak. Membaca, Menulis, dan berhitung tidak diperkenankan diajarkan secara langsung sebagai pembelajaran sendiri-sendiri kepada anak, hendaknya pembelajaran membaca dilakukan melalui pendekatan bermain, dengan bermain anak dapat mengembangkan berbagai aspek kecerdasan, setiap bentuk bermain mempunyai nilai positif terhadap kepribadiannya. Melalui proses pembelajaran yang dilakukan dengan bermain diharapkan anak tidak cepat merasa bosan saat belajar. Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 tahun 2014 tentang standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini menyatakan bahwa Standar Tingkat

Pencapaian Perkembangan Anak usia 5-6 tahun Pada lingkup perkembangan Bahasa (keaksaraan) adalah sebagai berikut: Menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal, mengenal huruf vokal, mengenal huruf konsonan, mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada disekitarnya, menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf awal yang sama, memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf, Membaca nama sendiri, menuliskan nama sendiri, memahami arti kata dalam cerita.

Menurut Piaget dalam Agus dan Michael (1983:97) anak usia 5-6 tahun masuk pada tahapan praoperasional dimana pada tahap ini anak akan belajar untuk menggunakan bahasa serta menggambarkan objek dengan imajinasi serta kata-kata, jadi pada tahapan ini anak usia dini sudah mulai menggunakan bahasa mereka dari hasil peniruan bahasa yang diajarkan oleh orang tua atau lingkungannya, pada tahap ini pula anak cenderung berbicara dengan cukup baik meskipun kosa kata mereka masih terbatas.

Menurut Mongkar dalam Hariyanto (2009:29) mengatakan bahwa otak anak sejak mereka masih nol tahun atau sejak mereka masih berada dalam kandungan sudah distimulus, sehingga sel-sel otaknya dapat berkembang dengan cepat. Oleh karena itu tidak mengherankan jika anak yang berusia 2,5 tahun sudah bisa membaca buku. Membaca merupakan jalan pintas untuk meningkatkan IQ anak, karena membaca adalah pengetahuan yang paling langsung dan efektif. Membaca bahkan merupakan salah satu fungsi tertinggi dari otak manusia, dan dapat dikatakan bahwa semua proses belajar didasarkan pada kemampuan membaca menurut Bursn, Roe dkk dalam Tilong (2014:46) mengemukakan bahwa membaca merupakan suatu proses yang kompleks. Tidak hanya proses membaca itu yang menjadi penting, tetapi setiap aspek yang ada selama proses membaca juga bekerja dengan sangat kompleks. Menurut Tilong (2014:46) ada delapan

aspek yang bekerja saat seorang anak membaca, yaitu sensorik, persepsi, seksuensial(tata urutan kerja), pengalaman, berpikir, belajar, asosiasi, dan afeksi. kedelapan aspek ini bekerja selama anak membaca. Menurut farr (Dalman 2014:5) mengemukakan,” ireding is the heart of education” yang artinya membaca



UNIVERSITAS ISLAM  
**RADEN RAHMAT**

merupakan jantung pendidikan. Dalam hal ini, orang yang sering membaca, pendidikannya akan maju dan ia akan memiliki wawasan yang luas. Maka dari itu kegiatan membaca perlu diperkenalkan kepada anak sejak usia dini. Menurut Dalman (2014:85) membaca permulaan merupakan suatu keterampilan awal yang harus dipelajari atau dikuasai oleh pembaca. Membaca awal adalah tingkat awal agar orang bisa membaca. kegiatan pembelajaran akan menjadi lebih menarik dan dapat meningkatkan minat belajar anak maka diperlukan suatu permainan pembelajaran yang menarik bagi anak karena salah satu fungsi utama pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar. Pada dasarnya suatu penelitian yang akan dibuat dapat memperlihatkan penelitian lain yang dapat dijadikan rujukan dalam mengadakan penelitian. Adapun penelitian terdahulu yang hampir sama diantaranya sebagai berikut:

Ummul Hidayah (2017) dalam penelitiannya menyebutkan bahwa dengan permainan *Alphabetic puzzle* dapat mempengaruhi kemampuan membaca permulaan anak kelompok A di B.A Aisyiyah Sonorejo II Sukoharjo Tahun Ajaran 2016/2017.

Penelitian yang dilakukan oleh Nindyawati(2016) dengan judul Pengaruh Media Flascard Terhadap kemampuan Membaca Permulaan pada Anak Kelompok B TK Pertiwi Keprabon Polanharjo Klaten Tahun Ajaran 2015/2016 hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media Flashcard berpengaruh terhadap kemampuan membaca permulaan pada anak kelompok B TK Pertiwi Keprabon Polanharjo Klaten Tahun Ajaran 2015/2016 .



Penelitian yang dilakukan oleh Astuti (2012) dengan judul Upaya Meningkatkan Kemampuan membaca Permulaan dengan Menggunakan Permainan Kartu Kata pada anak kelompok B TK Miftahul 2 Karangampel Kecamatan Trucuk. Hasil penelitian menunjukan bahwa sebelum dilakukan tindakan dengan menggunakan kartu kata mencapai ketuntasan sebanyak 3 anak(21,42%). Kemudian setelah diberi tindakan dengan permainan Kartu kata pada siklus 1 kemampuan membaca permulaan meningkat menjadi 11 anak (78,5%). Hal ini menunjukkan adanya peningkatan alat permainan kartu kata terhadap kemampuan membaca permulaan yang dilakukan pada siklus 1 pada anak kelompok B TK Miftahul 2 Karangampel Kecamatan Trucuk.

Penelitian terdahulu dilakukan oleh Vernanda, Yunus, & Rahmatrisilvis (2013). Dimana dalam penelitian ini media puzzle digunakan dengan tujuan meningkatkan kemampuan mengenal huruf vokal bagi anak kesulitan belajar. Dari hasil penelitian didapat data setelah diberikan intervensi berupa permainan puzzle terjadi peningkatan kemampuan anak dalam mengenal huruf vokal. Pengamatan dihentikan setelah hari ke sebelas, karena pada hari ke sebelas kemampuan anak sudah stabil. Dimana anak mampu memasang huruf a, i, u, e, dan o, menyebutkan huruf a, i, u, e, dan o dan menunjukkan huruf a, i, u, e, dan o. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa media *puzzle* dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf vokal bagi anak yang belum begitu faham

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan peneliti terhadap anak kelompok B di TK PGRI 5 Bantur bahwa kemampuan membaca anak beragam.

Ada anak yang bisa membaca dengan benar, Ada yang masih rendah dalam membaca yang ditandai dengan anak belum bisa menyebutkan bunyi huruf yang sesuai dengan bentuknya, menunjukkan lambang huruf, menyusun huruf menjadi sebuah kata. Anak hanya dapat mengikuti Pembelajaran membaca menggunakan alat peraga berupa papan tulis, anak diminta membaca kata yang sudah ditulis guru, selain itu media yang digunakan berupa buku tulis dan lembar kerja anak sebagai panduan membaca, pembelajaran tidak dilakukan dengan cara bermain sehingga anak cepat merasa bosan.

Berdasarkan fakta yang terjadi dilapangan mulai dari tahun 2015 sampai tahun 2020 semua pembelajaran dikelas masih berpusat pada guru sehingga anak menjadi lebih pasif dan hanya mengikuti instruksi dari guru sebagai guru harus mampu memilih dan menggunakan strategi, media atau permainan yang dapat merangsang agar ada keinginan dalam diri anak untuk belajar membaca tanpa ada paksaan dari manapun. Penggunaan media pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pembelajaran.

Berdasarkan dari latar belakang tersebut, Maka peneliti menggunakan media yang berbeda dengan apa yang sudah diterapkan di TK PGRI 5 BANTUR yaitu dengan menerapkan media *Alphabetic puzzle* karena media puzzle ini merupakan bentuk permainan yang menarik dan dapat membentuk kreativitas siswa karena anak mencoba memecahkan masalah yang ada pada puzzle. selain itu, setelah menyusun puzzle siswa mendapatkan kosa kata baru. Dengan bermain sambil belajar inilah anak menemukan berbagai hal baru sehingga anak senantiasa berusaha ingin tahu mengenai lingkungan dan hal-hal yang belum diketahui anak.

*Alphabetic Puzzle* merupakan mainan edukatif anak yang berguna untuk memperkenalkan kepada anak tentang abjad. *Alphabetic puzzle* yang peneliti gunakan untuk memperkenalkan membaca permulaan terbuat dari kertas yang memiliki warna yang berwarna-warni sehingga anak dapat tertarik untuk memainkannya. dengan menggunakan alat permainan Edukatif *Alphabetic Puzzle* peneliti bertujuan agar kegiatan pembelajaran dapat dicapai secara mudah, dan dalam proses belajar didalam kelas anak tidak merasa jenuh.

## **B. RUMUSAN MASALAH**

Berdasarkan latar belakang maka penulis dapat merumuskan permasalahan sebagai berikut “ Apakah ada pengaruh penggunaan *Alphabetic puzzle* terhadap kemampuan membaca permulaan anak kelompok B di TK PGRI 5 BANTUR”

## **C. TUJUAN PENELITIAN**

Tujuan yang ingin dicapai peneliti adalah mengetahui pengaruh penggunaan media *Alphabetic puzzle* terhadap kemampuan Membaca permulaan anak kelompok B di TK PGRI 5 BANTUR

## **D. MANFAAT PENELITIAN**

### **1. Manfaat Teoritis**

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan, khususnya tentang penggunaan *alphabetic puzzle*. salah satu media yang bisa digunakan untuk mengajari anak dalam membaca permulaan.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi guru

- 1) Dapat mengetahui media yang tepat yang dapat digunakan dalam proses kegiatan membaca permulaan.
- 2) Dapat mengetahui cara mengimplementasikan media *Alphabetic puzzle* dalam proses pembelajaran
- 3) Dapat menambah wawasan guru mengenai media pembelajaran yang menarik anak.

### b. Bagi Sekolah

- 1) Menambah koleksi media pembelajaran
- 2) Sekolah dapat memberikan pembelajaran yang menarik bagi anak.

### c. Bagi Anak

- 1) Anak merasa senang dan tertarik dengan adanya media *Alphabetic puzzle*.
- 2) Memudahkan anak dalam belajar membaca.

