



Pengaruh Penggunaan Media *PLAYING (Playmat Singing)* terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Vokal pada Anak Usia 4-5 Tahun

Tasya Nurdiana¹, Dewi Komalasari², Rachma Hasibuan³, Melia Dwi Widayanti⁴

^{1,2,3,4}Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

E-mail: tasya.20050@mhs.unesa.ac.id

Article Info	Abstract
Article History Received: 2024-10-11 Revised: 2024-11-27 Published: 2024-12-11	The ability to recognize vowel letters in early childhood is one aspect of language development that needs to be stimulated. This study aims to find out whether there is an effect of <i>Playing (Playmat Singing)</i> media on the ability to recognize children's vowel letters in the TK-A group, namely children aged 4-5 years. The method used is a quantitative method of experimentation with the type of research quasi experimental design. Quasi-experimental design in this study uses a nonequivalent control group design where in its application it uses a pre-test post-test using a rating scale (Likert scale). The subjects used in this study were kindergarten-A group children totaling 30 in one educational institution in the Gresik area. Data analysis using SPSS 26 resulted in a value of 0.011 which is smaller than the significant limit of 5% or 0.05 ($0.011 < 0.05$). While the results of the Wicoxon pre-test and post-test test of the control group get a value of 0.435, where the value exceeds the 5% significance limit ($0.435 > 0.05$). Data analysis using SPSS 26 resulted in a value of 0.011, which is smaller than the significant limit of 5% or 0.05 ($0.011 < 0.05$). Therefore, H_0 is rejected and H_a can be accepted which states that there is a significant effect of using <i>Playing (Playmat Singing)</i> media on the ability to recognize vowel letters in children aged 4-5 years. The results of this study can be input for teachers to be more creative to make interesting learning activity plans, one of which is by using <i>Playing (Playmat Singing)</i> media.
Keywords: <i>Playmat Singing;</i> <i>Vowel Letters;</i> <i>Early Childhood.</i>	

Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2024-10-11 Direvisi: 2024-11-27 Dipublikasi: 2024-12-11	Kemampuan mengenal huruf vokal pada anak usia dini merupakan salah satu aspek perkembangan bahasa yang perlu diberikan stimulasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh media <i>Playing (Playmat Singing)</i> terhadap kemampuan mengenal huruf vokal anak pada kelompok TK-A yaitu anak usia 4-5 Tahun. Metode yang digunakan yaitu metode kuantitatif eksperimen dengan jenis penelitian <i>quasi experimental design</i> . <i>Quasi experimental design</i> dalam penelitian ini menggunakan <i>nonequivalent control group design</i> dimana pada penerapannya menggunakan <i>pre-test post-test</i> menggunakan <i>rating scale</i> (skala likert). Subjek yang digunakan dalam penelitian ini adalah anak kelompok TK-A yang berjumlah 30 disalah satu lembaga pendidikan di daerah Gresik. Analisis data menggunakan SPSS 26 menghasilkan nilai 0,011 yang dimana hasil tersebut lebih kecil dari batas signifikan 5% atau 0,05 ($0,011 < 0,05$). Maka dari itu H_0 ditolak dan H_a dapat diterima yang menyatakan bahwa adanya pengaruh yang signifikan dari penggunaan media <i>Playing (Playmat Singing)</i> terhadap kemampuan mengenal huruf vokal pada anak usia 4-5 tahun. Hasil dari penelitian ini dapat menjadi masukan bagi guru agar lebih kreatif untuk membuat rencana kegiatan pembelajaran yang menarik salah satunya dengan menggunakan media <i>Playing (Playmat Singing)</i> .
Kata kunci: <i>Playmat Singing;</i> <i>Huruf Vokal;</i> <i>Anak Usia Dini.</i>	

I. PENDAHULUAN

Anak usia dini memiliki rentang konsentrasi yang pendek sehingga anak mudah teralihkan pada kegiatan lain meskipun pada satu sisi kegiatan yang sedang anak lakukan belum terselesaikan. Menurut Eleti et al., (2021) anak usia dini memiliki rentang kemampuan konsentrasi yang relatif pendek, sehingga dapat mengakibatkan kurang lancarnya proses pembelajaran. Oleh karena itu diperlukan suatu usaha untuk membuat anak fokus terhadap satu kegiatan terlebih dahulu. Usaha tersebut dapat

berupa penataan lingkungan yang menyenangkan untuk anak dan juga kegiatan-kegiatan belajar melalui bermain yang bervariasi.

Kemampuan bahasa anak usia dini termasuk dalam aspek perkembangan yang perlu diberikan stimulasi karena kemampuan bahasa serta komunikasi anak sangat penting untuk melakukan interaksi dengan lingkungan dalam kehidupan sehari-hari. Bahasa menurut Chayanti & Setyowati (dalam Ningsih et al., 2023) merupakan sistem simbol yang penerapannya digunakan untuk memberikan informasi

terutama pada tahapan awal kehidupan anak dimana anak belajar untuk menyimak dan berbicara. Dengan adanya komunikasi anak dapat mengungkapkan perasaan dan pendapat melalui kepada orang lain sehingga terjadi proses pemberian informasi yang dapat menjadi pengetahuan baru bagi anak. Bahasa dan komunikasi merupakan dua makna yang berbeda namun saling berhubungan. Bahasa merupakan suatu alat yang digunakan dalam berkomunikasi sedangkan komunikasi sendiri merupakan proses penyampaian informasi. Disamping itu kemampuan komunikasi pada anak juga memiliki korelasi dengan perkembangan kognitifnya (Sa'ida, 2018).

Saat ini sudah terdapat banyak lembaga-lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) yang mulai mengenalkan konsep baca tulis pada anak. Strategi yang digunakan setiap lembaga juga berbeda-beda seperti contoh salah satu sekolah Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Bustanul Athfal 39 Wringinanom, dimana anak-anak pada kelompok A mulai dikenalkan dengan konsep huruf vokal. Menurut Bronson dan Tadkiroatun Musfiroh (dalam Andriani et al., 2022) pada usia 4 tahun anak mulai menunjukkan minat dalam berbahasa tulis seperti mengeja huruf dan bunyi sehingga pada usia 5 tahun anak telah dapat mengidentifikasi huruf. Menurut Piaget (dalam Bodedarsyah & Yulianti, 2019) juga mengemukakan bahwa pada tahapan praoperasional (2-7 tahun) anak-anak mengalami kemajuan yang pesat dalam kemampuan berbahasa dan mulai berpikir simbolik. Dengan demikian maka pembelajaran mengenal huruf pada anak usia 4-5 tahun sudah dapat diberikan stimulasi.

Penerapan dikelas menggunakan model pembelajaran berkelompok dengan bernyanyi. Guru akan memberikan contoh serta menyertakan gambar sesuai perwakilan setiap huruf lalu anak diminta untuk menyanyikan secara bersama-sama secara berkelompok. Ketika anak bernyanyi anak sudah tahu bentuk huruf vokal "AIUEO" melalui gambar yang dipegang guru namun ketika diminta menyebutkan benda lain yang berawalan huruf yang sama anak kesulitan untuk mengenal kesamaan satu huruf dengan huruf dalam awalan suatu kata. Pada huruf vokal "a" sebanyak tujuh anak yang kesulitan, sedangkan pada huruf vokal "i" terdapat tiga anak yang kesulitan, pada huruf "u" terdapat empat anak yang kesulitan, pada huruf vokal "e" tiga anak kesulitan dan pada huruf "o" terdapat enam anak yang kesulitan. Perlu diingat dalam rincian tersebut satu kelas berisi lima belas anak dan terdapat beberapa anak yang

mengalami kesulitan mengenal lebih dari satu huruf vokal.

Pada pendekatan Montessori untuk mengenalkan konsep akademis dan juga keterampilan praktik maka diperlukannya aktivitas fisik yang dilakukan oleh anak (Azkia & Rohman, 2020). Dengan memberikan rangsangan berupa kegiatan fisik anak dapat lebih mudah memahami dan mengingat apa yang dipelajari disekolah. Selain itu kegiatan fisik juga memfasilitasi anak yang memiliki kelebihan energi (*surplus energy*). Pemberian stimulasi yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak dapat menggunakan pendekatan yang menggunakan berbagai indra anak dikarenakan pada proses pembelajaran, anak akan lebih mudah menerima informasi yang diberikan jika menggunakan berbagai indra (Hilmawati et al., 2024). Informasi yang di dapatkan dari stimulasi berbagai indra tersebut dapat menjadi satu kesatuan yang saling berhubungan sehingga anak akan lebih mudah memahami materi yang diberikan.

Pembelajaran anak melalui aktivitas fisik juga dibahas dalam pendekatan *multisensory learning*, dimana pada pendekatan ini menggunakan lebih dari satu indra untuk mengenalkan anak pada huruf. Menurut Fadila (2023) pembelajaran mengenalkan huruf pada anak menggunakan pendekatan *multisensory learning* dapat membantu anak untuk lebih mengingat huruf. Pendekatan multisensori juga membantu memfasilitasi berbagai karakteristik anak terutama pada minat setiap anak sehingga anak menjadi lebih antusias serta turut aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Penggunaan media matras dapat menarik perhatian anak karena di desain khusus menyesuaikan daya imajinasi anak. Penelitian yang dilakukan oleh Khoirotunnisa et al. (2020) dengan judul artikel "Penggunaan Media Matras *LISTRİK* (Literasi, Sensori dan Motorik) untuk Mengasah Kecerdasan Psikomotorik Bagi Sisiwa TK Pertiwi Desa Sekaran" menggunakan media matras yang meminta anak untuk melewati rintangan mulai dari berjalan, berputar hingga melompat serta mengenalkan huruf A-Z dengan mengucapkannya dengan suara lantang. Media ini dapat menarik perhatian anak serta anak menjadi lebih antusias dan konsentrasi terhadap suatu permainan.

Sedangkan pada *Playing (Playmat Singing)* menggunakan modifikasi matras yang sesuai tema dan juga ketika dimainkan dengan cara menyebutkan huruf yang tertera dimatras dan juga bernyanyi lagu huruf vokal dengan melalui

tantangan dalam *Playing (Playmat Singing)* tersebut. Terdapat penekanan dalam setiap huruf sehingga anak dapat mengingat dengan lebih mudah melalui kegiatan bernyanyi dan kegiatan fisik seperti melompat. Selain itu juga terdapat gambar-gambar dalam matras yang dapat menarik perhatian anak secara *visual* (pengelihatan) diikuti dengan adanya lampu yang menyala ketika anak menginjak matras. Tidak lupa simbol-simbol huruf vokal yang juga dapat meningkatkan kemampuan anak untuk membaca dan menulis.

Rumusan masalah dalam penelitian apakah terdapat perbedaan kemampuan mengenal huruf pada anak dengan menggunakan media *Playing (Playmat Singing)*. Kemampuan mengenal huruf vokal yaitu huruf a, i, u, e o pada anak meliputi menyebutkan bunyi huruf vokal, mengidentifikasi huruf awalan dalam gambar dan juga menunjuk huruf vokal yang disebutkan.

II. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan pada penelitian ini yakni metode kuantitatif eksperimen. Menurut Abraham & Supriyati, (2022) penelitian eksperimen merupakan jenis penelitian yang bertujuan mencari hubungan sebab dan akibat antar variabel bebas dan terkait, dimana terdapat unsur kesengajaan dalam mengkondisikan variabel bebas yang diberikan *treatment* atau perlakuan. Jenis penelitian eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *quasi experimental design*. *Quasi experimental design* dalam penelitian ini menggunakan *nonequivalent control group design* dimana pada penerapannya menggunakan *pre-test post-test* namun dalam kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara acak. Pemberian *pre-test* sebelum dilakukan *treatment* pada kelompok sedangkan *post-test* dilakukan sesudah pemberian *treatment* pada kelompok. Berikut merupakan rancangan pada penelitian ini:

Subjek dalam penelitian ini tidak dipilih secara acak, tetapi sudah terbentuk secara alami yaitu dua kelompok. Kelompok eksperimen adalah anak yang berada pada kelas A1 yang berjumlah 15 anak yang akan diberikan *tratment*, sedangkan kelompok kontrol adalah anak yang berada pada kelas A2 yaitu 15 anak. *Pre-test* menggunakan kartu huruf dan gambar yang bertujuan untuk mengetahui tingkat kemampuan awal anak dalam mengenal huruf vokal. Anak diminta untuk bergantian mengikuti tes yang meliputi menyebutkan bunyi huruf vokal, mengidentifikasi huruf awalan dalam gambar dan juga menunjuk huruf vokal yang disebutkan.

Treatment yang diberikan pada kelompok eksperimen adalah menggunakan media *Playing (Playmat Singing)* untuk dapat membantu mengenalkan huruf vokal pada anak seperti membedakan simbol huruf, bunyi huruf serta huruf awalan dalam suatu kata atau gambar. *Post-test* yang diberikan sama dengan *pre-test* yaitu menggunakan kartu huruf dan gambar yang bertujuan untuk mengetahui perbandingan nilai awal dan akhir terutama pada kelompok eksperimen.

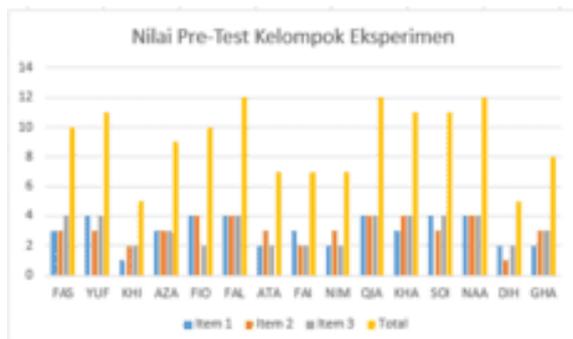
Analisis yang digunakan dalam penelitian adalah analisis deskriptif berguna untuk mendeskripsikan data-data yang sudah berhasil dikumpulkan dari kelompok eksperimen dan kontrol. Uji normalitas dilakukan untuk melihat normal tidaknya dan dianalisis menggunakan perhitungan *Shapiro-Wilk* dengan menggunakan signifikansi 0,05 dengan rincian data yang memiliki signifikansi lebih dari 0.05 atau 5% maka dinyatakan berdistribusi normal dengan pengolahan data menggunakan SPSS 26. Data yang telah didapat dan sudah melewati uji normalitas, apabila hasilnya tidak berdistribusi normal maka tidak bisa dilakukan uji-t sehingga dilanjutkan dengan uji non parametrik yaitu uji *Wilcoxon*.

Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui apakah sampel yang didapatkan dari populasi memiliki varian yang homogen, perhitungannya menggunakan *levene statistic* dan diolah menggunakan SPSS 26 dengan kriteria nilai signifikasinya $< 0,05$ maka data tidak homogen, namun jika nilai signifikasinya > 0.05 maka data homogen. Setelah melalui beberapa persyaratan maka dapat dilakukan pengujian data menggunakan uji *Wilcoxon*. Teknik analisis data ini digunakan untuk mengetahui hasil pengukuran nilai sebelum diberikan perlakuan (*pre-test*) dan sesudah diberikan perlakuan (*post-test*). Tujuan dilakukan analisis ini adalah untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh media *Playing (Playmat Singing)* terhadap kemampuan mengenal huruf vokal yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Analisis ini dihitung menggunakan SPSS 26 dengan kriteria jika nilai signifikasinya $< 0,05$ maka H_0 diterima, artinya terdapat perbedaan antar kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Namun apabila nilai signifikasinya > 0.05 maka H_0 diterima, artinya tidak terdapat perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

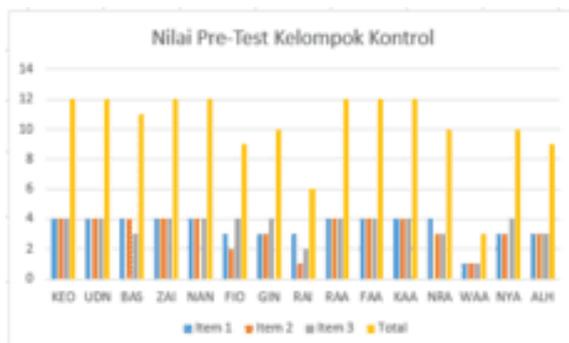
III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Kegiatan *pre-test* dilakukan pada kelompok eksperimen yaitu kelas A1 dan kelompok kontrol kelas A2 dengan 1 pertemuan yaitu pada hari Kamis, 30 Mei 2024. Penilaian ini dilakukan untuk mengetahui nilai awal kemampuan anak. Kelompok eksperimen diberikan 3 kali pertemuan *treatment* yaitu menggunakan media *Playing (Playmat Singing)* sedangkan pada kelompok kontrol tidak diberikan *treatment* sebagaimana yang dilakukan di kelompok eksperimen. Tujuan tidak adanya *treatment* adalah untuk mengetahui pengaruh dari pelaksanaan *treatment* itu sendiri. Kegiatan yang dilakukan saat *pre-test* adalah dengan unjuk tes kepada anak yang meliputi kegiatan menyebutkan bunyi huruf vokal, mengidentifikasi huruf awalan dan juga menunjuk huruf vokal. Berikut adalah data yang di dapatkan dari kegiatan *pre-test* yang dilakukan pada kelompok eksperimen dan juga kelompok kontrol.



Gambar 1. Diagram Batang *Pre-Test* Eksperimen



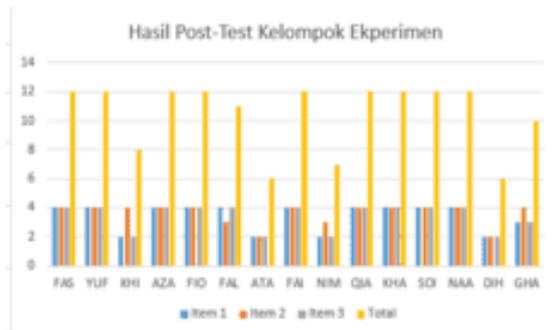
Gambar 2. Diagram Batang *Pre-Test* Kontrol

Kegiatan *treatment* dilakukan sebanyak 3 pertemuan pada kelompok eksperimen yaitu pada tanggal 1, 4, 5 Juni 2024. Pemberian *treatment* ini dilakukan menggunakan *Playing (Playmat Singing)* kepada 15 anak yang berada pada kelas A1, sedangkan pada

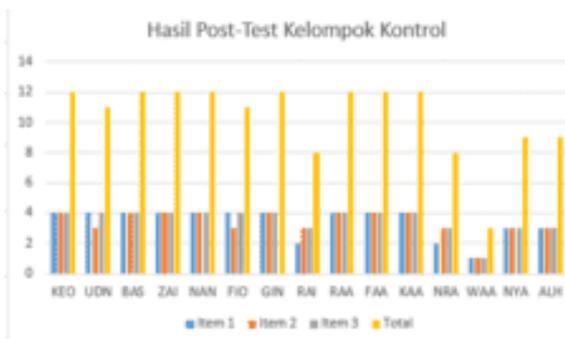
kelompok kontrol kelas A2 pembelajaran dilakukan seperti biasa. Berikut adalah uraian kegiatan saat pemberian perlakuan (*treatment*). Kegiatan *treatment* I dilakukan dalam kurun waktu 1 pertemuan untuk menstimulasi indikator 1 mengenai kemampuan anak untuk menyebutkan bunyi huruf vokal dari kartu yang terdapat pada media *Playing (Playmat Singing)*. Kegiatan meliputi memperkenalkan anak mengenai lagu tentang huruf vokal dan anak diminta untuk menirukan seraya melihat kartu yang ditunjukkan oleh guru yang berisi simbol huruf dan juga gambar yang mewakili huruf tersebut. Selanjutnya anak diminta secara bergantian untuk bermain media *Playing (Playmat Singing)* dimana pada *treatment* I ini anak masih mencoba untuk beradaptasi terhadap media yang digunakan.

Kegiatan *treatment* II dilakukan dalam kurun waktu 1 pertemuan untuk menstimulasi indikator 2 mengenai kemampuan anak untuk mengidentifikasi huruf awalan dalam kartu gambar media *Playing (Playmat Singing)*. Kegiatan meliputi mengajak anak untuk bernyanyi kembali menggunakan kartu dari media *Playing (Playmat Singing)* dan juga bermain tebak-tebakan kata apa yang berawalan huruf vokal. Kegiatan yang dilakukan meliputi mengajak anak untuk mengingat kembali lagu huruf vokal serta menelusuri kartu huruf di media *Playing (Playmat Singing)* sehingga anak dapat merasakan bentuk dan simbol huruf vokal yang dikenalkan dan pada pertemuan 2 ini anak sudah dapat beradaptasi untuk memainkan media *Playing (Playmat Singing)* dengan baik. Kegiatan *treatment* III dilakukan dalam kurun waktu 1 pertemuan untuk menstimulasi indikator 3 mengenai kemampuan anak menunjuk huruf vokal dari kartu media *Playing (Playmat Singing)*. Guru akan menyebutkan satu kata dan anak akan diminta untuk berdiri di huruf media *Playing (Playmat Singing)* yang memiliki huruf awalan sesuai kata yang disebutkan. Setelah itu anak bergantian memainkan media *Playing (Playmat Singing)*. Setelah itu anak diminta bergantian memainkan media *Playing (Playmat Singing)* dimana anak sudah sangat beradaptasi yang dibuktikan dengan kelancaran anak dalam menaati peraturan permainan seperti bermain sambil bernyanyi, melewati rintangan dan juga mengenal huruf dan gambar yang terdapat pada media *Playing (Playmat Singing)*.

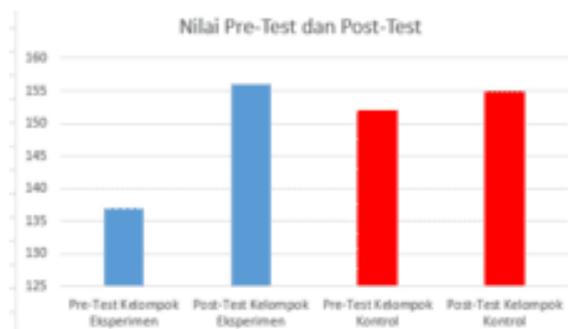
Data *post-test* digunakan untuk mengetahui kemampuan anak mengenal huruf setelah diberikan treatment. Pertemuan *post-test* dilakukan 1 kali di kelompok eksperimen A1 dan kelompok kontrol A2 yang dilakukan pada tanggal 6 Juni 2024. Kegiatan yang dilakukan saat *post-test* adalah dengan unjuk tes kepada anak yang meliputi kegiatan menyebutkan bunyi huruf vokal, mengidentifikasi huruf awalan dan juga menunjuk huruf vokal. Berikut adalah data yang di dapatkan dari kegiatan *pre-test* yang dilakukan pada kelompok eksperimen dan juga kelompok kontrol.



Gambar 3. Diagram Batang *Post-Test* Eksperimen



Gambar 4. Diagram Batang *Post-Test* Kontrol



Gambar 5. Diagram Batang *Pre-Test* dan *Post-Test*

Berdasarkan bagan tersebut menunjukkan bahwa nilai total skor dari *pre-test* ke *post-test* pada kelompok eksperimen meningkat secara signifikan dibandingkan nilai total pada

kelompok kontrol. Kelompok eksperimen memiliki nilai *pre-test* sebesar 137 dan nilai *post-test* sebesar 156, dimana hasil tersebut menunjukkan peningkatan skor sebesar 19 poin. Sedangkan pada kelompok kontrol memiliki nilai *pre-test* sebesar 153 dan *post-test* sebesar 155, dimana menunjukkan peningkatan sekitar 2 poin.

Setelah diputuskan bahwa data yang diperoleh tidak berdistribusi normal maka analisis data dilakukan menggunakan *non parametrik* salah satunya adalah uji *Wilcoxon*. Pada perhitungan ini membandingkan antara hasil belajar huruf vokal menggunakan media *Playing (Playmat Singing)* sebelum diberikan perlakuan (*treatment*) dan sesudah diberikan perlakuan (*treatment*) yang dilihat dari hasil *pre-test* dan *post-test* kelompok eksperimen. Analisis data *Wilcoxon* diolah menggunakan SPPS versi 26 dengan total 15 anak dalam kelompok eksperimen. Berikut merupakan hasil uji *Wilcoxon* kelompok eksperimen:

Tabel 1. Ranks Uji *Wilcoxon* Kelompok Eksperimen

Wilcoxon Signed Ranks Test				
Ranks				
	N	Mean Ranks	Sum of Ranks	
PostTest Eksperimen - PreTest Eksperimen	Negative Ranks	2 ^a	3.50	7.00
	Positive Ranks	10 ^b	7.50	71.00
	Ties	3 ^c		
Total				15

a. PostTest Eksperimen < PreTest Eksperimen
b. PostTest Eksperimen > PreTest Eksperimen
c. PostTest Eksperimen = PreTest Eksperimen

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa *negative ranks* atau terdapat 2 anak yang memiliki penurunan nilai dari *pre-test* ke *post-test*, dan anak yang mengalami peningkatan atau *positive ranks* sebanyak 10 anak, serta terdapat 3 anak yang memiliki skor yang sama dari *pre-test* ke *post-test* atau *ties*.

Tabel 2. Hasil Uji *Wilcoxon* Kelompok Eksperimen

Test Statistics ^a	PostTest Eksperimen - PreTest Eksperimen
Z	-2.550 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.011

a. Wilcoxon Signed Ranks Test
b. Based on negative ranks

Dasar pengambilan keputusan dalam uji *Wilcoxon* adalah apabila nilai *Asymp Sig. (2-tailed)* kurang dari 5% (<0,05) maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sebaliknya apabila

nilai *Asymp Sig. (2-tailed)* lebih dari 5% (>0,05) maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Berdasarkan tabel di atas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa nilai *Asymp Sig. (2-tailed)* sebesar 0,011 yang berarti $0,011 < 0,05$.

Hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. H_0 : tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan *Playing (Playmat Singing)* terhadap kemampuan mengenal huruf vokal pada anak usia 4-5 tahun
2. H_a : terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media *Playing (Playmat Singing)* terhadap kemampuan mengenal huruf vokal pada anak usia 4-5 tahun

Berdasarkan hasil perhitungan uji *Wilcoxon*, diperoleh nilai *Asymp Sig. (2-tailed)* sebesar 0.011 yang memiliki nilai lebih kecil dari batas *alpha* signifikansi sebesar 5% yaitu 0,05. Hasil perhitungan tersebut maka H_0 dapat ditolak dan H_a diterima yang dimana berarti terdapat pengaruh signifikan antara penggunaan media *Playing (Playmat Singing)* terhadap kemampuan mengenal huruf vokal pada anak usia 4-5 tahun di kelompok eksperimen kelas A1 TK Aisyiyah Bustanul Athfal 39.

B. Pembahasan

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji *Wilcoxon*. Keputusan dari hasil uji *Wilcoxon* diperoleh nilai *Asymp Sig. (2-tailed)* sebesar 0.011, yang dimana nilai tersebut lebih kecil dari batas signifikansi 5% (0.05). Dengan demikian, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan sebelum diberikan perlakuan (*treatment*) dengan sesudah diberikan perlakuan (*treatment*) yang terlihat pada nilai *pre-test* dan *post-test*. Diterimanya H_a juga mengartikan bahwa penggunaan media *Playing (Playmat Singing)* dapat menjadi salah satu media yang efektif untuk membantu memperkenalkan huruf vokal pada anak.

Penggunaan media *Playing (Playmat Singing)* efektif karena dapat memfasilitasi kemampuan dan minat anak untuk belajar melalui kegiatan bermain. Penggunaan media *Playing (Playmat Singing)* berdasarkan ketertarikan anak dalam belajar yang bermacam-macam seperti lebih suka mendengarkan, melihat ataupun dengan gerakan sebagaimana teori *multisensory learning* serta di dukung

penelitian lain yang menggunakan media matras yang dilakukan oleh Anis Umi Khoirotnunisa et al. (2020). Pada penelitian tersebut membuktikan bahwa menggunakan media matras dapat meningkatkan minat dan motivasi anak untuk belajar huruf dan implementasi pada penelitian ini diberikan modifikasi berupa *design* matras dan juga adanya lagu mengenai huruf vokal yang turut dinyanyikan saat menggunakan bermain matras. Pada penelitian ini anak menjadi antusias dalam mengikuti alur permainan sehingga anak dapat menyerap informasi yang diberikan dengan mudah.

Pada saat *pre-test* anak masih banyak yang kesulitan mengenal huruf baik itu hanya satu atau lebih dari satu huruf. Kemudian ketika mulai diberikan perlakuan (*treatment*) anak bisa mengenal huruf vokal seiring meningkatnya minat dan motivasi anak untuk belajar. Ketiga *treatment* dilakukan untuk membantu anak mengenal simbol dan bunyi huruf vokal sebagai kemampuan dasar untuk membaca. Kegiatan *treatment* dilakukan secara beratahap mulai dari mengenalkan bunyi, simbol hingga kemampuan anak untuk membedakan simbol dan bunyi huruf awalan dalam suatu gambar. Pada kegiatan *treatment* tersebut juga memperhatikan kemampuan anak untuk membedakan simbol maupun bunyi huruf sebagaimana yang dikemukakan Piaget (dalam Bodedarsyah & Yulianti, 2019). juga mengemukakan bahwa pada tahapan praoperasional (2-7 tahun) anak-anak mengalami kemajuan yang pesat dalam kemampuan berbahasa dan mulai berpikir simbolik. Teori tersebut juga di dukung oleh kemampuan fonetik pada anak yang mana anak usia 4 tahun sudah mengetahui 90% fonem dan sintaks melalui stimulasi kesamaan bunyi pada kata dan lagu sehingga anak dapat memiliki kesadaran untuk mengungkapkan kata yang memiliki bunyi mirip (Abidin, 2020). Setelah diberikan *treatment* maka dilakukan *post-test* untuk mengukur sejauh mana kemampuan anak sebelum dan sesudah pemberian *treatment*. Dari hasil analisis data *Wilcoxon* terlihat bahwa kemampuan anak dalam mengenal huruf dalam kelompok eksperimen mengalami peningkatan yang signifikan dibandingkan pada kelompok kontrol.

Hasil dari penelitian ini adalah terdapat pengaruh antara penggunaan media *Playing (Playmat Singing)* pada kemampuan mengenal huruf vokal pada anak. Penilaian *pre-test* ke

post-test mengalami peningkatan yang signifikan pada kelompok kontrol. Ketika pertemuan treatment anak sangat antusias untuk turut serta dalam bermain bahkan berada pada posisi guru mengkondisikan posisi anak berkali-kali untuk memberi ruang dan tidak berada terlalu dekat dengan media. Anak juga ingin cepat-cepat mencoba permainan bahkan ingin menjadi yang pertama untuk memainkan media *Playing (Playmat Singing)*. Dengan adanya keantusiasannya anak tersebut anak lebih mudah untuk menerima informasi yang diberikan oleh guru dan bahkan terkadang dalam satu hari anak memainkan secara bergantian hingga dua kali sehingga anak dapat dua kali menerima informasi yang ada dalam *Playing (Playmat Singing)* diantaranya terdapat simbol dan juga gambar dan lagu huruf vokal. dengan Dampak yang ditimbulkan dari pembelajaran menggunakan *Playing (Playmat Singing)* pada minat yang dilihat dari antusias anak tersebut, dapat membantu anak untuk memahami informasi huruf vokal yang diberikan dan juga membantu untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran mengenai huruf vokal.

Berdasarkan pemaparan dari pembahasan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan media *Playing (Playmat Singing)* diantaranya bernyanyi, gerakan dimatras yang terdapat gambar dan simbol huruf serta bermain dengan anak dapat memberikan hasil yang positif pada anak sehingga dapat digunakan sebagai referensi kegiatan yang dilakukan oleh guru untuk memperkenalkan huruf vokal.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan analisis data yang diperoleh pada bagian hasil dan pembahasan menunjukkan bahwa nilai *pre-test* ke *post-test* yang lebih berkembang antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, yang lebih berkembang adalah kelompok eksperimen. Keputusan ini di dasarkan pada hasil uji *Wicoxon* kelompok eksperimen dimana di dapat hasil *Asymp Sig. (2-tailed)* sebesar 0,011 yang dimana hasil tersebut lebih kecil dari batas signifikan 5% atau 0,05 ($0,011 < 0,05$). Maka dari itu H_0 ditolak dan H_a dapat diterima yang menyatakan bahwa adanya pengaruh yang signifikan dari penggunaan media *Playing (Playmat Singing)* terhadap kemampuan mengenal huruf vokal pada anak usia 4-5 tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athfal

39. Keberhasilan *Playing (Playmat Singing)* meliputi meningkatnya pemahaman anak mengenal simbol dan bunyi huruf vokal serta pemahaman fonik anak untuk membedakan bunyi baik itu dalam huruf atau bunyi dalam gambar.

B. Saran

Penelitian ini dapat menjadi gambaran untuk memanfaatkan apa yang sudah ada dengan usaha berpikir kreatif yang tidak harus berupa hal yang baru, tetapi bisa dengan memanfaatkan media dan metode yang sudah ada dengan diberikan sedikit sentuhan sesuai dengan evaluasi dari implementasi sebelumnya.

DAFTAR RUJUKAN

- Abidin, R. (2020). *Buku Ajar Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini* (M. Ridlwan (ed.)). UM Surabaya Publishing.
- Abraham, I., & Supriyati, Y. (2022). Desain Kuasi Eksperimen Dalam Pendidikan : Literatur Review. *Jurnal Ilmiah Mandala Education (JIME)* Vol., 8(3), 2476-2482. <https://doi.org/10.36312/jime.v8i3.3800/> http://ejournal.mandalanursa.org/index.php/JIME_DESAIN
- Andriani, R., Samsu, & Musa. (2022). Meningkatkan Pengenalan Huruf Vokal dan Konsonan Melalui Metode Bercerita Menggunakan Media Kartu Kata Bergambar. *JOURNAL OF EDUCATIONAL RESEARCH (JER)*, 1(2), 237-252. <https://doi.org/https://doi.org/10.56436/jer.v1i2.104>
- Azkie, N., & Rohman, N. (2020). Analisis Metode Montessori dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas Rendah SD/MI. *Al-Aulad: Journal of Islamic Primary Education*, 5, 69-77. <https://doi.org/10.29240/jpd.v4i1.1411>
- Bodedarsyah, A., & Yulianti, R. (2019). Meningkatkan Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia Dini Kelompok A (Usia 4-5 Tahun). *Jurnal Ceria*, 2(6), 354-358. <https://doi.org/https://doi.org/10.22460/ceria.v2i6.p354-358>
- Eleti, S. S., Utina, S. S., & Talango, S. R. (2021). Meningkatkan Konsentrasi Belajar Anak Usia Dini Melalui Metode Gerak dan Lagu Kelompok A1 di Pusat Pendidikan Anak

- Usia Dini Islam Terpadu (PPAUD IT) Lukmanul Hakim Kecamatan Limboto Kabupaten Gorontalo. *ECIE Journal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 02(01), 52-62.
<https://doi.org/https://doi.org/10.58176/eciejournal.v2i1.224>
- Fadila, A. I. (2023). Pengaruh Media Pop Up Book berbasis Multisensori terhadap Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini di Taman Kanak-Kanak Perwati. *Ar-Raihanah: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 3(2), 193-200.
<https://doi.org/10.53398/arraihanah.v3i2.368>
- Hilmawati, Darwin, E., & Padilah. (2024). The Effect Of The Multisensory Method On The Beginning Reading Ability Of Children In Group B Kb Thia Ananda Mariana. *Journal on Education*, 06(02), 11695-11705.
<https://doi.org/https://doi.org/10.31004/joe.v6i2.3968>
- Khoirotunnisa, A. U., Mayasari, N., & Puspita, N. C. (2020). Penggunaan Media Matras Listrik Untuk Mengasah Kecerdasan Psikomotorik Bagi Siswa TK Pertiwi Desa Sekaran. *Jurnal PKM: Pengabdian Kepada Masyarakat*, 03(03), 195-202.
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30998/jurnalpkm.v3i3.5260>
- Ningsih, S. D., Khotimah, N., Hasibuan, R., & Komalasari, D. (2023). Pengembangan Media Busy Book Dalam Meningkatkan Kemampuan Bahasa Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Riset Sosial Humaniora*, 3(3), 331-341.
<https://doi.org/https://doi.org/10.3153/kaganga.v3i3>
- Sa'ida, N. (2018). Bahasa Sebagai Salah Satu Sistem Kognitif Anak Usia Dini. *PEDAGOGI: Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 16-22.
<https://doi.org/https://doi.org/10.30651/pedagogi.v4i2.1937>