

## **MODUL PERMAINAN KEAKSARAAN, ALAT MAIN, DAN SUPLEMEN DETEKSINYA UNTUK ANAK USIA DINI**

Oleh

Tadkiroatun Musfiroh dan Ika Budi Maryatun

### **ABSTRAK**

Penelitian ini merupakan penelitian keaksaraan tahun ketiga. Tujuan umum penelitian adalah menghasilkan seperangkat permainan keaksaraan lengkap dengan alat main dan suplemen deteksinya. Ada pun tujuan khusus tahun ketiga ini adalah (1) melakukan uji produk permainan dengan metode tradisional berbasis fonik dan dengan metode BCCT adaptasi, (2) mendaftarkan metode permainan keaksaraan sebagai hak paten, mendaftarkan teks pelangi sebagai hak cipta keempat, dan (3) melakukan sosialisasi.

Penelitian keseluruhan menggunakan pendekatan *research and development* dengan 10 langkah. Pada tahun III, penelitian ini menggunakan metode eksperimen (untuk uji produk), metode deskriptif (untuk pengajuan hak paten), dan workshop (untuk sosialisasi). Uji produk dilakukan selama dua bulan perlakuan di 6 lembaga PAUD- KB-TK di DIY meliputi Kabupaten Bantul, Kota Yogyakarta, Kabupaten Kulon Progo, dan Kabupaten Sleman. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan deskriptif kuantitatif dengan penghitungan SPSS 16. Instrumen meliputi instrumen minat keaksaraan, instrumen perlakuan BL (bermain Literasi), Senling (sentra Lingakaran), dan FT (Fonik TRadisional), serta instrumen tahap keaksaraan baca dan instrumen tahap keaksaraan tulis. Validitas menggunakan validitas konstruk dan pemanfaatan instrumen yang sudah digunakan.

Hasil penelitian menunjukkan hasil sebagai berikut. **Pertama**, Uji produk untuk tahap **keaksaraan baca**, (a) BL unggul 0,08 dari senling, dengan nilai  $-t$  9,574 (BL) ; (b) BL unggul tipis 0,02 dari FT dengan nilai  $-t$  -10,413 (BL). Uji produk untuk **keaksaraan tulis**, (a) senling unggul 0,09 dari BL; (b) BL unggul 0,06 dari FT. **Kedua**, uji produk **minat keaksaraan**, (a)BL unggul 2,553 dari senling dengan nilai  $-t$  -8,876 ; (b) BL juga unggul 2,44 dari FT dengan nilai  $-t$  -7,784. **Ketiga**, uji produk proses perlakuan (a) BL unggul 0,32 senling dalam membaca; (b) BL unggul tipis 0,03 dari senling dalam menulis; (c) BL unggul 0,14 dari FT dalam membaca; (d) BL unggul 0,52 atas FT dalam menulis Berdasarkan angka-angka tersebut, tampak bahwa perlakuan keaksaraan dengan senling dan FT dimulai dengan skor tinggi, sementara dari BL sebaliknya. Hal ini berimbas pada peningkatan yang diperoleh. Selain itu BL unggul dalam membaca, tetapi kalah dalam hal menulis. Untuk minat BL lebih unggul. keunggulan BL atas senling dan FT mungkin disebabkan oleh faktor integrasi empat permainan ini sehingga hasilnya saling mendukung. Meskipun demikian, baik BL, senling, maupun FT efektif untuk minat keaksaraan anak, proses bermain, dan tahap keaksaraan anak. **Keempat**, proses sosialisasi dengan angket 30 item 3 skala menunjukkan bahwa (a) setelah sosialisasi peserta jadi memahami prosedur 4 jenis BL, (2) merasa yakin 4 jenis BL lebih disukai anak daripada FT dan senling, (3) yakin BL dapat meningkatkan keaksaraan anak, (4) yakin dapat membuat alat main kecuali alat untuk geometri huruf, (5) yakin dapat menerapkan 4 jenis BL di kelas. Hasil ini menunjukkan bahwa setelah memperoleh sosialisasi, guru menjadi memperoleh pengetahuan, keyakinan, dan keterampilan. Selain itu, dihasilkannya 15 penelitian PTK dengan 3 topik riset, yakni peningkatan keaksaraan anak dengan BL, peningkatan keaksaraan anak dengan FT, dan peningkatan keaksaraan anak dengan senling, memperkuat proses sosialisasi ini. Riset PTK tersebut dibuat oleh 30 guru yang terlibat dalam penelitian payung riset ini.

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Kebutuhan akan permainan keaksaraan di Indonesia tidak dapat dibebankan begitu saja kepada pendidikan di KB-TK. Para pendidik mengalami banyak kendala untuk

Permasalahan utama keaksaraan anak yang dihadapi para pendidik dan orang tua saat ini adalah: (a) bagaimana membuat kegiatan main keaksaraan yang tepat dan disukai anak, (2) bagaimana memilih alat permainan keaksaraan integratif (minimal untuk pengembangan koordinasi visual-motorik), (3) dan bagaimana mendeteksi perkembangan keaksaraan anak secara tepat (Musfiroh, 2009). Direktorat PAUD berupaya mengadopsi metode *Beyond Centre and Circle Time* (BCCT) dari Florida (Direktorat PAUD, 2008), tetapi penerapan di lapangan belum seperti yang diharapkan. Beberapa model lain seperti fonik, kartu besar Gland-Domen, CCBM, CR, dan akuisisi-literasi pun masih belum menuntaskan permasalahan di atas. Para pendidik masih dipusingkan dengan penerapan "permainan keaksaraan aplikatif integratif" yang dapat dilaksanakan setiap hari demi memperoleh perkembangan keaksaraan yang berjenjang atau bertahap. Model-model tersebut masih difokuskan pada kompetensi tertentu. Selain itu, para pendidik dan orang tua juga mengalami kesulitan menemukan cara dan ciri interaksi yang tepat. Padahal, interaksi yang menyenangkan dalam proses pemerolehan keaksaraan anak akan memainkan domain pembangunan linguistik, kognitif, sosial, dan emosional (Team.Edu.,2009). Pendapat ini mendukung teori Vygostky bahwa konstruksi di wilayah linguistik, kognitif, sosial, dan emosional akan bekerja sama untuk membantu anak menuju pembangunan keaksaraan (Vygotsky, 1978).

Survei awal yang dilakukan tentang permasalahan pengenalan keaksaraan di beberapa KB dan TK pada tahun 2009 lalu menunjukkan perkembangan yang lebih baik daripada permasalahan yang sama pada tahun 2005. Jika pada tahun 2005-2006 masalah pembelajaran akademik masih mendominasi (Musfiroh, 2006) pada tahun 2009 permasalahan tersebut sudah berkurang. Pengenalan keaksaraan pada kurun sebelum 2006 masih diwarnai oleh pertentangan dua kepentingan, yakni kepentingan untuk melejitkan "prestasi" anak dan kepentingan untuk melindungi anak dari praktik-praktik pengajaran yang merugikan dan melanggar hak azasi anak terus berlanjut. Fakta riil di lapangan menunjukkan bahwa sebagian orang tua dan pendidik masih terus melakukan

praktik-praktik pengajaran semacam itu, padahal sebagaimana dinyatakan Vygotsky, cara-cara pemaksaan dalam pembelajaran tidak akan membuat anak memperoleh ilmu, tetapi justru akan kehilangan masa-masa emas proses pemerolehan mental (via Bodrova & Leong, 1996).

Mulai tahun 2006, berbagai metode pengenalan baca tulis di KB dan TK mulai bermunculan. Metode Glenn Doman (2006) yang mengacu pada perspektif "*whole to part*" pesat dikembangkan dalam versi Indonesia (IDI, 2007; Toysworld.multiply.com, 2009). Pada tahun yang sama, Direktorat PAUD mengadopsi metode BCCT dari Florida oleh Direktorat PAUD yang dalam metode tersebut terdapat "Main Keaksaraan" (Direktorat PAUD, 2006). Pengenalan baca-tulis untuk anak dalam perspektif pemerolehan pun sudah dibuat dan menunjukkan hasil yang relatif memuaskan. Tahap-tahap pemerolehan keaksaraan produktif dan reseptif pun sudah ditemukan oleh Musfiroh (2009). Meskipun demikian, fakta riil di lapangan, khususnya di luar Jawa, menunjukkan, pembelajaran baca-tulis secara formal masih terus dilakukan walaupun secara resmi telah dilarang. Beberapa instruktur dan praktisi, bahkan, tidak mampu membedakan karakteristik belajar formal dan informal pada anak usia dini, sebagaimana terjadi pada pertemuan tim Pos PAUD 17 Provinsi di Bandung, tanggal 25 Februari 2009.

Permasalahan yang masih tersisa di wilayah Jawa, sebagaimana yang ditemukan pada survey 2009 lalu di DIY meliputi, sekurang-kurangnya, empat hal, yaitu: (1) pengenalan baca-tulis yang ada masih menyisakan masalah membaca dan menulis terbalik-balik, (2) pendidik masih sulit mengembangkan permainan sendiri, (3) pendidik mengalami kesulitan menemukan alat main keaksaraan, dan (4) pendidik belum mampu membuat deteksi pencapaian keaksaraan anak (Musfiroh, 2009). Dari permasalahan ini, permasalahan yang pertama diteliti lebih jauh oleh Musfiroh dalam bentuk Hibah Doktor di Universitas Gadjah Mada dan ditemukanlah berbagai metode "Motorik Multisensorik" untuk meminimalkan gejala menulis terbalik-balik.

Penelitian ini merupakan penelitian lanjutan dari penelitian sebelumnya, yakni (1) "Pengembangan Model Pengenalan Bahasa Tulis Anak Usia Dini" (Musfiroh, 2006; Musfiroh, 2007; Musfiroh, 2008) lalu penelitian (2) "Pemerolehan Bahasa Tulis Anak KB dan TK (Musfiroh, 2009), lalu dipertajam dengan (3) penelitian Musfiroh (2009) yang berjudul "Penanganan Bentuk Terbalik-balik dalam Proses Pemerolehan Bahasa Tulis Produktif Anak Usia Dini". Pada penelitian Hibah Bersaing (2006-2008) Musfiroh membuat model pengenalan baca-tulis AUD yang disebut Model Akuisisi Literasi. Model tersebut kemudian

diterbitkan dalam bentuk buku berjudul *Menumbuhkembangkan Baca-Tulis Anak Usia Dini* (Grasindo, 2009). Model tersebut memiliki karakteristik (a) didahului deteksi pemerolehan baca-tulis anak, (b) informal, (3) fungsi komunikasi, (4) bersistem area, (5) pajanan riil, (6) integrasi whole-language dan linear, (7) integrasi metode lain, (8) dan evaluasi informal dan otentik (Musfiroh, 2008). Temuan penelitian di atas (Musfiroh, 2009a) terkait dengan tahap-tahap penguasaan keaksaraan anak, baik tahap membaca maupun menulis. Adapun penelitian ketiga (Musfiroh, 2009b) menghasilkan model untuk mengatasi masalah menulis terbalik.

Penelitian ini merupakan kelanjutan dari penelitian-penelitian terdahulu. Penelitian lebih **diperdalam** dengan dipilihnya permainan keaksaraan untuk mengatasi inti masalah pengenalan keaksaraan yang dihadapi guru, pendidik, dan orang tua, serta penyusunan suplemen deteksi keaksaraan berdasarkan permainan. Penelitian juga **diperluas** dengan dipilihnya alat main yang diperlukan oleh pendidik dan orang tua dalam mengenalkan keaksaraan pada anak. Pendalaman dan perluasan permasalahan tersebut menjawab kebutuhan bagaimana seharusnya “membelajarkan” bahasa tulis sebagai perluasan dari belajar bahasa, sebagaimana dinyatakan oleh Sulzby dan Teale (1991) bahwa Anak, secara alamiah belajar bahasa secara alamiah. Membaca dan menulis merupakan perluasan alami dari pemerolehan bahasa. Selain itu, membimbing bahasa tulis anak haruslah peka melihat aspek perkembangan anak. Riset yang dilakukan Kutiper dan Wilson (1993) menunjukkan bahwa anak akan mudah diperkenalkan kepada tulisan seperti puisi yang mengandung ritme, rima, humor, langsung, dan struktur naratifnya sudah dikenal.

Penelitian ini diharapkan mampu menghasilkan tiga produk. **Produk pertama** adalah **modul** yang dapat diaplikasikan di lembaga PAUD dan di rumah untuk mengenalkan dan mengembangkan kemampuan keaksaraan anak usia 2 hingga 6 tahun melalui cara bermain, sehingga mampu menghidupkan wilayah kognisi, bahasa, sosial, dan emosi anak. **Produk kedua** adalah **suplemen modul** yang digunakan untuk menilai kemampuan keaksaraan anak selama bermain. Produk **ketiga** adalah **prototype alat main** yang digunakan selama proses bermain keaksaraan.

Penelitian ini direncanakan dilakukan selama tiga tahun. Pada *Batch I* diwujudkan draf modul permainan keaksaraan, draf suplemen, dan desain alat main. Penelitian dilanjutkan ke *Batch II* yakni penyempurnaan modul menjadi modul jadi 4 jilid, suplemen jadi, dan prototype alat main. Penelitian disempurnakan di *Batch III*, yakni uji produk dan sosialisasinya kepada pendidik, orang tua, dan pihak terkait melalui workshop.

Tujuan penelitian yang terbagi ke dalam 3 *Batch* ini dapat dirumuskan sebagai berikut.

**Tujuan tahun ke-1: (1)** menyusun draf modul permainan keaksaraan untuk anak usia 2 hingga 6 tahun; Untuk itu dilakukan (a) identifikasi pencapaian keaksaraan anak usia 2-3, 3-4, 4-5, dan 5-6 tahun, (b) identifikasi faktor-faktor terkait keaksaraan, dan (c) studi pustaka tentang permainan **(2)** menyusun draf suplemen modul untuk deteksi keaksaraan berdasarkan permainan; Untuk itu dilakukan (a) identifikasi karakteristik permainan dan (b) capaian yang diinginkan, **(3)** membuat draf desain alat main untuk permainan keaksaraan; Untuk itu dilakukan (a) identifikasi kebutuhan alat dan bahan untuk permainan serta spesifikasi terbaik, (b) menggambarkan desain alat main, serta (c) analisis kebutuhan untuk pembuatan alat main.

**Tujuan penelitian tahun ke-2 : (1)** mengembangkan draf modul menjadi modul jadi; Untuk itu dilakukan (a) *desk-evaluation* terhadap draf lalu merevisinya, (b) uji keterbacaan modul kepada calon pengguna modul ; **(2)** mengembangkan draf suplemen modul untuk deteksi keaksaraan menjadi suplemen jadi; Untuk itu dilakukan *desk-evaluation* terhadap draf lalu merevisinya, (b) uji keterbacaan suplemen deteksi keaksaraan; **(3)** membuat prototype alat main; Untuk itu dilakukan (a) pembuatan alat main, (b) melakukan uji-coba alat main, (c) revisi alat main agar memenuhi standar alat untuk anak usia dini.

**Tujuan penelitian tahun ke-3: (1)** melakukan uji produk; Untuk itu dilakukan eksperimen (a) bermain literasi versus senling, (b) bermain literasi versus fonik tradisional. **(2)** pengembangan tutorial dalam bentuk animasi, (3) sosialisasi modul dan alat main yang dilakukan dalam bentuk workshop.

**Penerapan** hasil penelitian dilakukan melalui **(1)** pelatihan atau workshop sehingga penerapan permainan menjadi lebih operasional di lapangan, **(2)** kerjasama dengan penerbit nasional untuk menerbitkan modul sebagaimana dilakukan peneliti pada penelitian Hibah terdahulu, **(3)** bekerjasama dengan produk alat main nasional dengan pendaftaran hak paten, dan bekerja sama dengan IGTKI dan HIMPAUDI, serta Pusdi PAUD lemlit UNY agar permainan keaksaraan ini lebih dikenal.

Faktor pendukung dilaksanakannya penelitian ini adalah (1) peneliti adalah anggota Pusat Studi PAUD di UNY yang telah lama bekerja sama dengan berbagai pihak, terkait dengan pendidikan anak usia dini, (2) peneliti adalah mitra direktorat PAUD yang terlibat langsung dalam penyusunan modul-modul dan kegiatan sehingga mengetahui berbagai

permasalahan PAUD termasuk pengenalan keaksaraan, (3) peneliti adalah telah 5 kali melakukan pelatihan penelitian *classroom action research* untuk guru PAUD, KB, dan TK, dan menghasilkan sekitar 125 penelitian guru.

## **B. Kegiatan Penelitian**

### **1. Penelitian yang telah Dilakukan Peneliti**

Penelitian terdahulu yang mendasari dilakukannya penelitian ini adalah (1) "Pengembangan Model Pengenalan Bahasa Tulis untuk Anak Usia Dini Tahun Pertama" (Musfiroh, 2006) menemukan sejumlah permasalahan pengenalan baca-tulis anak PAUD, KB, dan TK yang melanggar prinsip belajar anak usia dini. Beberapa model yang diterapkan antara lain CCBM, Fonik, CR, dan tradisional memiliki banyak kelemahan. Beberapa efek negatif ditemukan pada anak. Pada penelitian tersebut dibuat draf tentatif yang didasarkan pada lima komponen. Ditemukan juga tahap perkembangan baca-tulis anak yang belum divalidasi.

Penelitian (2) "Pengembangan Model Pengenalan Bahasa Tulis untuk Anak Usia Dini Tahun Kedua" (Musfiroh, 2007) menghasilkan model baca-tulis akuisisi literasi yang telah divalidasi dan diujicoba. Model ini berhasil menaikkan pemerolehan baca tulis anak 1-3 tingkat, baik tahap pemerolehan baca maupun tulisnya. Model ini didasarkan pada 7 komponen, yakni informal, bermain, fungsi komunikasi, bersistem area, pajanan riil, integrasi whole-language dan linear, integrasi metode lain, dan evaluasi informal dan otentik.

Penelitian (3) "Pengembangan Model Pengenalan Bahasa Tulis untuk Anak Usia Dini Tahun Ketiga" (Musfiroh, 2008) menghasilkan model baca tulis akuisisi literasi yang telah diuji produk dan disosialisasi. Model ini disempurnakan dengan karakteristik atau komponen kedelapan, yakni landasan deteksi tahap pemerolehan baca-tulis (yang merupakan hasil dari sebagian penelitian disertasi). Model ini juga terbukti lebih unggul dibandingkan metode tradisional, CCBM, CR, dan fonik karena faktor spesifiknya, yakni pajanan riil, deteksi awal, integrasi baca-tulis dalam satu kegiatan, dan pengembangan fungsi komunikatif. Model ini dikembangkan menjadi buku teks dan diterbitkan oleh Grasindo pada awal 2009. Sosialisasi model ini dibantu oleh Unilever.

Penelitian **(4)** "Pemerolehan Bahasa Tulis Anak KB dan TK" (Musfiroh, 2009) menghasilkan **temuan teoretik** tentang tahap-tahap pemerolehan bahasa tulis produktif (menulis) dan reseptif (membaca) anak usia 2 hingga 6 tahun, menghasilkan prinsip-prinsip

pemerolehan bahasa tulis, perkembangan dalam satu tahun pelajaran, faktor-faktor yang terkait dengan pemerolehan bahasa tulis anak. Salah satu temuan yang tidak diperkirakan sebelumnya, tetapi cukup fenomenal adalah munculnya menulis terbalik pada hampir semua subjek. Temuan terakhir ini mendorong dilakukan riset R & D guna menuntaskan masalah menulis terbalik-balik.

Penelitian **(5)** "Penanganan Bentuk Terbalik-balik dalam Proses Pemerolehan Bahasa Tulis Anak Usia Dini" (Musfiroh, 2009) menghasilkan formula "Motorik Multiinderawi yang dikembangkan menjadi berbagai metode yang diuji-cobakan di 6 lembaga dan dikembangkan di 33 lembaga serta dilakukan riset payung bersama-sama pendidik PAUD, KB, dan TK di DIY. Metode-metode tersebut dapat menurunkan bentuk terbalik satu tingkat dari sebelumnya, meningkatkan 1 tahap atau 1 subtahap bahasa tulis produktif (BTP) anak, dan mengurangi sebab-sebab timbulnya bentuk terbalik 1 tingkat dari sebelumnya.

## **2. Penelitian yang telah Dilakukan**

Penelitian ini merupakan kelanjutan dari kelima penelitian di atas guna mengatasi masalah pengenalan keaksaraan pada anak usia dini secara tuntas. Tindak lanjut yang diperlukan adalah penciptaan permainan untuk keaksaraan anak yang aplikatif di lembaga PAUD dan di rumah dan alat mainnya sekaligus. Agar lebih aplikatif, diperlukan juga evaluasi (dalam bentuk deteksi) perkembangan kemampuan keaksaraan sebelum dan sesudah permainan. Kesemuanya dicakup dalam penelitian ini, yakni (1) membuat permainan keaksaraan yang aplikatif, (2) membuat alat main untuk permainan keaksaraan, dan (3) membuat deteksi perkembangan keaksaraan sebelum dan sesudah permainan.

## **3. Kebaruan Penelitian**

Penelusuran terhadap penelitian yang ada melalui [www.google.co.id](http://www.google.co.id) peneliti belum menemukan modul permainan keaksaraan yang komprehensif untuk anak usia 3-6 tahun di Indonesia. Selain itu, belum ada riset tentang alat main keaksaraan di Indonesia. Alat main yang ada masih merupakan produk lama, turunan dari metode tradisional. Selain itu, metode BCCT yang diadopsi dari Florida telah habis masa berlakunya dan sentra persiapan belum terolah dengan baik.

Penelitian ini memiliki beberapa kebaruan dari penelitian yang ada sebagai berikut:

- (1) Kebaruan dalam kajian, yakni bahwa penelitian ini belum pernah dibuat di Indonesia dan penelitian yang ada masih berfokus pada model pembelajaran yang memuat petunjuk pengenalan. Permainan belum disentuh hingga wilayah aplikatif. Produk ini menjawab kebutuhan riil pendidik dan orang tua saat ini.
- (2) Kebaruan dalam produk, karena penelitian ini diharapkan menghasilkan prototipe alat main yang berperan dalam peningkatan keaksaraan anak melalui permainan. Hasil ini pun menjawab kebutuhan alat main keaksaraan yang sesuai dengan potensi yang ada.
- (3) Kebaruan dalam tinjauan, karena penelitian ini melibatkan perspektif psikolinguistik (permainan-permainan psikolinguistik untuk keaksaraan), pendidikan anak usia dini (penerapan prinsip *learning through playing* dan penerapan evaluasi informal), teknologi pendidikan (penerapan teknologi untuk alat main). Perspektif integratif ini memungkinkan penelitian tidak mengingkari hakikat belajar bahasa anak dan tidak mengisolasi keaksaraan sebagai kecakapan tunggal.
- (4) Kebaruan dalam pengembangan, karena penelitian ini ditindaklanjuti dengan pelatihan penelitian untuk pendidik PAUD, KB, dan TK di DIY sehingga para pendidik memiliki penelitian sendiri.

#### **4. Luaran Kegiatan**

Luaran kegiatan yang ditargetkan selama tiga tahun dapat diperinci sebagai berikut.

##### **Luaran Tahun Pertama:**

- (a) Draf modul permainan keaksaraan untuk anak usia 2 hingga 6 tahun, terdiri dari empat modul.
- (b) Draf suplemen deteksi keaksaraan sebelum dan sesudah kegiatan bermain keaksaraan;
- (c) Draf desain alat main keaksaraan untuk 4 permainan;
- (d) Makalah yang telah diseminarkan dalam seminar nasional.

**Luaran Tahun Kedua**

- (a) Modul permainan keaksaraan untuk anak usia 2 hingga 6 tahun yang telah divalidasi dan diuji keterbacaannya;
- (b) Suplemen suplemen evaluasi (deteksi) keaksaraan sebelum dan sesudah kegiatan bermain keaksaraan yang telah divalidasi dan diuji keterbacaannya;
- (c) Prototipe alat main keaksaraan yang telah divalidasi dan diujicoba;
- (d) Artikel yang siap dipublikasikan Jurnal nasional terakreditasi;
- (e) Makalah yang telah diseminan nasional.
- (f) Beberapa penelitian CAR tentang pengenalan keaksaraan melalui permainan (penelitian dihasilkan oleh pendidik PAUD, KB, dan TK)

**Luaran Tahun Ketiga**

- (a) Buku permainan keaksaraan anak yang diterbitkan oleh penerbit nasional dan telah disosialisasikan melalui workshop;
- (b) Buku deteksi perkembangan keaksaraan anak;
- (c) Alat main keaksaraan yang telah disosialisasikan;
- (e) Artikel yang siap dipublikasikan Jurnal nasional terakreditasi;
- (g) Makalah yang telah diseminarkan minimal skala nasional;
- (h) Pendaftaran dan pengurusan HKI atau pemerolehan HKI.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **A. Pengenalan Keaksaraan untuk Anak**

Pengenalan keaksaraan (selanjutnya disebut bahasa tulis) mengandung arti merangsang anak untuk mengenali, memahami, dan menggunakan simbol tertulis dari bahasa atau *langue*-nya untuk berkomunikasi sesuai dengan tahap perkembangannya. Rangsang diberikan dalam berbagai bentuk, mulai dari pemajanan bentuk hingga produksi.

Pengenalan mendorong pemerolehan, yakni bentuk penguasaan simbol tulis secara alami. Oleh karena itu, pengenalan bahasa tulis mensyaratkan pengetahuan tentang tahap pencapaian anak. Tahap itu dapat diketahui melalui aktivitas “menginterpretasi” simbol tulis dan “menyusun” pesan dalam simbol tulis tersebut. Apa yang ditunjukkan anak secara bebas itulah tahap pemerolehannya.

Pengenalan bahasa tulis pada anak lebih pada mendorong minat baca, menyediakan lingkungan literat yang siap dieksplorasi oleh anak, menumbuhkan kesadaran fonemik, mendorong munculnya kesadaran grafemis, kesadaran grafonemis, untuk bekal membaca. Hal ini sesuai dengan riset yang dilakukan Adam (1990); Goswami and Bryant (1990) menunjukkan bahwa anak usia 3 – 5 tahun yang memiliki kesadaran rima, grafem awal, bunyi grafem, nama huruf yang menyusun kata-kata memiliki kemajuan membaca yang lebih baik daripada yang tidak.

Pengenalan bersifat individual dan fungsional. Artinya, fitur apa yang menarik minat anak dan bagaimana fitur itu difungsikan, sangat ditentukan oleh anak. Selain itu, pengenalan harus semakna dengan pemfungsian bahasa tulis, yang pada anak dapat dilihat anak melalui aktivitas literasi di sekitarnya, seperti jual beli (bon atau nota), menabung di bank (slip tabungan dan tulisan cetak di buku tabungan, tiket pesawat, dan sebagainya (Brewer, 1995:209). Guru dan orang tua dapat memberikan dukungan dan bantuan, tepat pada saat anak membutuhkan.

Fungsi bahasa muncul melalui interaksi anak dan orang tua. Melalui pemberian pertanyaan atau penunjukan kata dan ilustrasi, orang tua dan guru menghubungkan buku dan kehidupan sehari-hari anak (Beals & Snow, 1994 melalui Rosenquest, 2002). Selain itu, berbahasa tulis merupakan bagian dari kecakapan hidup anak. Dalam wujudnya yang spesifik, yakni membaca dan menulis, bahasa tulis (Sulzby dan Teale, 1991), didasarkan pada gagasan berikut.

- (1) Anak, secara alamiah belajar bahasa secara alamiah. Membaca dan menulis merupakan perluasan alami dari pemerolehan bahasa;
- (2) Membaca dan menulis dipengaruhi oleh bagaimana anak berinteraksi dengan lingkungan;
- (3) Orang dewasa sangat mempengaruhi kemunculan bahasa tulis anak. Oleh karena itu, orang tua perlu menyediakan lingkungan penuh buku dan bacaan yang memungkinkan anak berinteraksi dengannya;
- (4) Membimbing bahasa tulis anak haruslah peka melihat aspek perkembangan anak. Riset yang dilakukan Kutiper dan Wilson (Dyson, 1991) menunjukkan bahwa anak akan mudah diperkenalkan tulisan seperti puisi yang mengandung ritme, rima, humor, langsung, dan struktur naratifnya sudah dikenal anak;
- (5) Bahasa tulis pada anak-anak merupakan suatu periode awal pembelajaran, yang ketika masa itu dijaga, akan memperkuat proses pembelajaran (kelak) di sekolah formal. Pada masa itu anak-anak membangun sendiri kategori-kategori informasi yang disebut "skemata", yang membentuk dasar untuk kegiatan belajar selanjutnya.

## **B. Hal-hal yang Harus Diperhatikan dalam Pengenalan Bahasa Tulis**

Pengenalan bahasa tulis produktif dilakukan dengan memperhatikan perkembangan menulis anak. Dengan demikian, pemberian stimulasi dapat diberikan secara tepat. Melalui observasinya terhadap anak-anak, Marie Clay (Brewer, 1995:226), menunjukkan bahwa perkembangan menulis anak mengikuti prinsip-prinsip berikut.

### **(1) Prinsip Mengkopi**

Anak seringkali mencontoh model-model yang ada di sekitarnya, seperti logo, dan nama. Anak-anak senang melihat namanya tercetak dalam wujud tulisan.

### **(2) Prinsip Tanda-tanda**

Anak-anak belajar bahwa objek atau peristiwa dapat dilambangkan dengan simbol. Anak kemudian belajar bahwa huruf merupakan simbol yang arbitrer dan tidak berkaitan dengan referennya;

### **(3) Prinsip Fleksibel**

Anak-anak menemukan bahwa ternyata huruf memiliki berbagai variasi. Anak-anak belajar mengkonstruksi dan mengenali bentuk-bentuk huruf yang sama.

### **(4) Prinsip Inventori**

Anak-anak sering menginventarisasikan "tulisan" mereka secara sistematis. Mereka membuat daftar huruf yang mereka tahu, atau kata-kata yang dapat mereka tulis. Guru kadang-kadang meminta anak-anak menuliskan kata atau huruf yang mereka tahu, dan anak pun melengkapi koleksi mereka seketika itu.

(5) Prinsip Keberulangan

Anak mengulangi apa yang mereka "tulis" walaupun dalam bentuk yang berbeda. Satu huruf atau kata kadang diulang beberapa kali dalam sekali tulis.

(6) Prinsip Membangkitkan

Anak-anak menggunakan beberapa elemen menulis yang sama dan beberapa kaidah dan mengkombinasikannya untuk membentuk kalimat yang baru. Hal ini merupakan dasar untuk mengembangkan bahasa lisan karena anak-anak tidak selalu pernah mendengar setiap kalimat yang ingin mereka produksi.

Berbagai penelitian mengenai keberhasilan membaca menunjukkan bahwa keberhasilan kegiatan membaca tidak dapat dipisahkan dari kesadaran akan struktur bunyi dari kata-kata. Beberapa penelitian untuk membangkitkan kesadaran fonem pun akhirnya dilakukan, antara lain model pembelajaran yang simultan antara membaca dan menulis dengan instruksi naturalistik. Penelitian ini dilakukan di Universitas Wyoming dan menghasilkan temuan bahwa kesadaran akan fonem dapat dibangkitkan melalui pembelajaran terpadu antara membaca dan menulis (Ukrainetz, 2000).

Pembelajaran membaca tidak akan berhasil apabila tidak didasarkan pada dua hal, yakni kemunculan literacy anak (*emergent literacy*) dan kebermaknaan belajar membaca bagi anak. Ini berarti, pembelajaran membaca akan efektif ketika diberikan pada saat anak membutuhkan dan menginginkan. Oleh karena itu, langkah terbaik adalah menstimulasi anak agar mereka tertarik membaca, senang terhadap tulisan, dan memiliki kesadaran fonem dan leksikal. Menurut Jalongo dan kawan-kawan, buku-buku yang penuh gambar dengan sedikit tulisan justru efektif untuk mendorong anak senang membaca (Jalongo, et al. 2002).

Menurut beberapa ahli, kemunculan bahasa tulis pada anak dapat dirangsang melalui berbagai macam kegiatan, antara lain melalui rekonstruksi cerita dari buku bergambar. Menurut penelitian Kraayenoord & Paris (1996), kegiatan mengkonstruksi cerita dari buku bergambar dapat membangkitkan bahasa tulis anak, terutama karena berkaitan dengan aktivitas memaknai dan mengkonstruksi pemahaman. Kegiatan ini dapat dipergunakan untuk mengukur kemampuan anak mendekoding makna teks.

### **C. Hakikat Bermain**

Secara singkat dapat ditandaskan bahwa bermain memiliki ciri-ciri khas yang harus diketahui oleh guru dan orang tua. Kekhasan itu ditunjukkan oleh perilaku anak. Kegiatan bermain harus: (1) menyenangkan dan menggembirakan bagi anak; anak menikmati kegiatan bermain tersebut; mereka tampak riang dan senang; (2) dorongan bermain muncul dari anak bukan paksaan orang lain; (3) anak melakukan karena spontan dan sukarela; anak tidak merasa diwajibkan; (4) semua anak ikut serta secara bersama-sama sesuai peran masing-masing; (5) anak berlaku pura-pura, tidak sungguh-sungguh, atau memerankan sesuatu; anak pura-pura marah atau pura-pura menangis; (6) anak menetapkan aturan main sendiri, baik aturan yang diadopsi dari orang lain maupun aturan yang baru; aturan main itu dipatuhi oleh semua peserta bermain; (7) anak berlaku aktif; mereka melompat atau menggerakkan tubuh, tangan, dan tidak sekedar melihat; (8) anak bebas memilih mau bermain apa dan beralih ke kegiatan bermain lain; bermain bersifat fleksibel (Musfiroh, 2008: 5-6).

### **D. Permainan Keaksaraan**

Permainan keaksaraan merupakan kegiatan bermain yang berfungsi untuk melandasi, menstimulasi, dan mengembangkan kemampuan keaksaraan secara menyenangkan, informal, dan menantang. Permainan keaksaraan merangsang kemampuan keaksaraan. Permainan keaksaraan tidak sama dengan latihan kesadaran fonemik.

Instruksi sistematis dalam tugas kesadaran fonemik selama tahun-tahun prasekolah tidak mengangkat kemunculan literasi dan tidak pula mengangkat kemampuan keaksaraan di sekolah dasar pada saat instruksi keaksaraan formal dimulai (Yaden et al., 1999).

Permainan keaksaraan dapat dikaitkan kemunculan keaksaraan dan dikaitkan pula dengan faktor-faktor berikut.

#### **(1) Buku cerita**

Riset selama tiga dekade menunjukkan bahwa buku bacaan merupakan prediktor terkuat keberhasilan membaca seperti halnya kesadaran fonemik (Pellegrini et al, 1995). Teks yang berilustrasi, dengan font yang mencolok juga menarik dan menimbulkan diskusi bagi anak (Yaden, 1993).

(2) Permainan dramatik

Permainan dramatik merupakan area untuk mengembangkan keterampilan umum di dalamnya penuh dengan penerapan berbagai domain lain, termasuk membaca dan menulis (Pellgrini & Galda, 1991). Permainan ini menyediakan kesempatan anak untuk membangun kognisi penting dan kecakapan linguistik yang dibutuhkan

(3) Pemerolehan bentuk-bentuk metabahasa (seperti huruf, kata, cerita) sama baiknya kesadaran tentang bahasa tulis melalui peristiwa-peristiwa pembacaan buku (Goodman, 1986). Kesadaran metalinguistik tentang bahasa lisan dan bahasa tulis muncul secara developmental, dari kesadaran tacit tentang teks mulai berfokus pada elemen makna menuju refleksi-refleksi yang lebih eksplisit terkait dengan konvensi buku dan aspek-aspek huruf dan kata itu sendiri.

(4) Belajar keaksaraan secara informal mencapai hasil yang lebih baik dalam kesadaran fonemik selama belajar membaca (Richgels, 1995). Anak-anak belajar dari keaksaraan inkonvensional ke keaksaraan konvensional. Anak-anak juga mengkonstruksi sendiri pengetahuan keaksaraan, dan kemunculan keaksaraan itu terjadi dalam situasi informal (Teale, 1978).

Apabila keaksaraan termasuk dalam wilayah pemerolehan, maka dia memiliki karakteristik proses yang *unsubconsciousness* dan terjadi tanpa pengajaran yang formal (Kutz, 1997). Dengan demikian, buku yang disukai anak (karena dalam buku ada cerita), sangat digemari anak. Buku anak memiliki pengaruh yang kuat terhadap apa yang anak lihat sebagai bahasa teks tertulis (Ron and Scollon, 1981). Apabila dibacakan, anak-anak akan belajar membedakan prosodi dan pola-pola intonasi antara cerita (lisan) dan pelisanan cerita dalam buku. Dengan kata lain, anak-anak belajar pola-pola bahasa tulis melalui buku cerita. Hal ini berarti bahasa tulis pada hakikatnya adalah pola

Materi permainan keaksaraan untuk anak harus memenuhi persyaratan alat atau materi main menurut Bronson (Bronson, 1995).

- (1) Memiliki daya tarik dan menarik bagi anak
- (2) Sesuai dengan kapasitas fisik anak
- (3) Sesuai dengan mental anak dan perkembangan sosial anak
- (4) Sesuai digunakan secara individu maupun kelompok
- (5) Dikonstruksi dengan baik, tahan lama, dan aman untuk anak-anak

## **E. Bermain Literasi**

Bermain Literasi merupakan empat permainan keaksaraan terintegrasi yang dibuat dengan 4 landasan, yakni teks, konstruksi, pola visual, dan sensor. Landasan teks diintegrasikan dengan pemfokusan, konstruksi dengan geometri huruf, pola visual dengan warna dan bentuk, sensor dengan light table. Berikut ini penjelasan tiap-tiap permainan yang dimaksud. Bermain literasi disebut juga permainan keaksaraan.

BL memiliki tiga instrumen, yakni instrumen saat main (terdiri atas instrumen teks pelangi, instrumen geometri huruf, instrumen pola suku kata, dan instrumen keaksaraan sensorik atau light table), instrumen minat keaksaraan, dan instrumen tahap keaksaraan. BL juga menggunakan warna dan urutan pengenalan huruf, yang disebut standar warna aksara atau SWA (Musfiroh 2010). SWA digunakan penuh dalam permainan pola suku kata untuk stimulasi membaca. Keempat permainan BL dideskripsikan sebagai berikut.

### **1. Permainan Keaksaraan Berbasis Teks**

Anak KB dan TK memerlukan permainan untuk pengenalan membaca teks yang sesuai dengan tahap perkembangan bahasa tulis mereka. Pemfokusan merupakan permainan "membaca" yang memberi peluang pada anak untuk memfokuskan pandangan mereka (visual-spasial) ke simbol, baik huruf, silabel, maupun kata, sehingga memiliki keberanian konsentrasi pada saat memerhatikan aspek keaksaraan tersebut

Selama kegiatan permainan ini, anak-anak sibuk mencari simbol-simbol yang sama dengan alat pembesar, lalu melingkarinya. Permainan ini menantang bagi anak-anak, menimbulkan rasa ingin tahu, dan sekaligus menguatkan memori anak melalui pengulangan yang menyenangkan.

Pemfokusan dapat dilakukan dengan berbagai cara, yakni dengan teropong atau lokalisasi objek langsung dari mata ke objek, melalui kaca pembesar, dan melalui cahaya. Pemfokusan dengan kaca pembesar adalah permainan pemfokusan dengan alat bantu kaca pembesar ukuran kecil. Objeknya adalah huruf, silabel, atau kata yang tercetak dalam buku. Buku yang dimaksud berisi gambar baik gambar tunggal maupun gambar tematik. Di bawah gambar terdapat teks. Pemfokusan dengan cahaya adalah permainan pemfokusan di ruang gelap dengan cahaya senter atau lampu yang menyoroti tulisan dalam buku atau media di dinding. LCD juga dapat dimanfaatkan sebagai ganti lampu. Meskipun demikian, LCD memerlukan program yang berisi kata-kata yang atraktif sehingga menimbulkan rasa tertarik anak.

Permainan dengan teks pelangi dilakukan secara bertahap. Meskipun demikian, materi dapat dimodifikasi tanpa meninggalkan urutan yang telah ditetapkan. Adapun urutan permainan teks pelangi adalah sebagai berikut.

Matriks 1. Dimensi dan Indikator Permainan Teks Pelangi

| <b>Dimensi</b>     | <b>Indikator Permainan</b>                              |
|--------------------|---------------------------------------------------------|
| Warna              | Menemukan kata, silabel, huruf yang sama warna          |
| Bentuk sewarna     | Menemukan huruf, silabel, kata                          |
| Huruf dalam kata   | Menemukan huruf sama beda warna dan menyebut nama huruf |
| Silabel dalam kata | Menemukan silabel sama beda warna dan membacanya        |
| Kata dalam kalimat | Menemukan kata sama beda warna dan membacanya           |
| Sintaktis          | Membaca kalimat                                         |

## **2. Permainan Keaksaraan Bertumpu Keruangan**

Anak KB dan TK memerlukan permainan yang mendukung imajinasi mereka melalui pengaktifan keruangan, visuo-spasial mereka, menyerupai permainan konstruksi. Anak KB dan TK sangat menyukai permainan konstruksi, seperti lego, bricks, dan balok BCCT. Permainan konstruksi membuat anak dapat berimajinasi dengan bebas.

Aksara atau huruf, sebenarnya berasal dari bentuk-bentuk tertentu yang tersusun. Sebuah bentuk sering kali menjadi unsure dari beberapa huruf yang berbeda. Balok persegi panjang, misalnya, terdapat pada 24 huruf (kecil dan kapital). Demikian juga dengan bentuk sedikit lengkung terdapat pada 6 huruf.

Anak bermain konstruksi melalui beberapa tahap. Anak mengalami beberapa perkembangan dari acak hingga konstruksi kompleks. Hal ini dapat dimanfaatkan sebagai pedoman bagaimana anak bermain dengan balok nonBCCT. Hal ini berarti, anak tidak serta merta dapat memanfaatkan balok-balok pembentuk huruf. Selama kegiatan permainan ini, anak-anak dapat membuat satu set konstruksi huruf dari keping geometri yang berjumlah 20 untuk huruf kapital dan 21 jenis keping geometri untuk huruf kecil. Setiap jenis memiliki 1 hingga 17 keping. Keping tersebut ditata hingga membentuk huruf tertentu.

Permainan geometri huruf dapat digunakan untuk mendeteksi kemampuan konstruksi anak terhadap huruf dengan memanfaatkan daya imajinasi dan visuo-spasial. Anak yang sudah mengenal huruf relatif mudah menyusun dalam geometri huruf.

Matriks 2. Dimensi dan Indikator Permainan Geometri Huruf

| DIMENSI      | INDIKATOR                                            |
|--------------|------------------------------------------------------|
| Eksplorasi   | Membuat bentuk sebarang                              |
| Identifikasi | Menata bentuk-bentuk sebarang                        |
| Mirip Huruf  | Membuat bentuk-bentuk mirip huruf                    |
| Transisi     | Menempatkan vokal dan konsonan dalam posisi sebarang |
|              | Membentuk beberapa konsonan benar, sebagian sebarang |
| Sempurna     | Membentuk huruf lengkap secara urut tanpa terbalik   |

Dimensi transisi (disebut juga tahap transisi) merupakan tahap bermain geometri huruf yang sudah mengenal bentuk huruf tetapi belum sempurna. Tahapan bermain geometri huruf ini terkait dengan pemerolehan keaksaraan tulis anak.

### 3. Permainan Keaksaraan Bertumpu Pola

Anak KB dan TK memerlukan permainan yang menstimulasi kemampuan membuat pola keaksaraan, yang melibatkan indera visual, sensorik-motor, indera perabaan, dan meminimalkan kasus menulis terbalik-balik. Bermain keaksaraan pada hakikatnya adalah bermain pola, hanya saja pola itu ditetapkan atau konvensional. Oleh karena itu, sebelum masuk ke wilayah simbol, pola perlu diberikan terlebih dahulu. Pola berdasarkan warna inilah yang akan memberikan stimulasi pada anak untuk memerhatikan bentuk huruf yang memiliki warna-warna tertentu.

Huruf yang memiliki warna tertentu akan menunjukkan pola apabila ditata. Pola warna mendorong anak untuk melihat kepada bentuk. Pada saat pola warna ditata, anak sekaligus belajar tentang bentuk. Pada saatnya, huruf menjadi fokus utama anak, dan pada saat itulah warna tidak lagi dibutuhkan.

Huruf-huruf yang ditata seperti pola, baik pola manik-manik dan ronce dapat dimanfaatkan sebagai latihan membaca secara terbimbing. Anak-anak yang belum bisa membaca justru akan menata huruf sesuai dengan warnanya dan meminta orang dewasa untuk membacakan. Merah-kuning merah-kuning merah kuning, misalnya merupakan contoh pola dari ba-da-ka atau la-ma-na. Anak-anak akan menukarkan huruf dan menjadikannya kata-kata yang bermakna di bawah bimbingan guru.

Warna huruf dalam permainan ini sudah ditentukan. Anak hanya perlu membuat pola, nanti guru yang akan mengajak mereka membunyikan pola-pola tersebut. Bagi anak-anak yang belum mengenal huruf, permainan cukup mengasyikkan dan memacu minat baca mereka. Permainan ini akan mencapai hasil optimal apabila dipadukan dengan permainan pemfokusan.

Matriks 3. Dimensi dan Indikator Permainan Pola Suku Kata

| DIMENSI                 | INDIKATOR                                                        |
|-------------------------|------------------------------------------------------------------|
| Warna                   | Membentuk pola sebarang sama warna                               |
| Bentuk – Warna          | Membentuk pola suku terbuka/tertutup sama warna                  |
| Bentuk – Suku Kata      | Membentuk pola suku terbuka/tertutup dengan mengeja              |
| Bentuk – Kata           | Membuat kata dengan kartu dan membacanya                         |
| Sintaksis - Kolaboratif | Membuat frase atau kalimat kolaboratif dengan kartu & membacanya |
| Sintaksis Mandiri       | Membuat kalimat sendiri dengan membacanya                        |

Dengan demikian, tingkatan pengenalan permainan ini dimulai dari pola sebarang yang terbesar, yakni kata, suku kata, barulah huruf. Setelah anak mengenal bentuk, anak dikenalkan mulai huruf, suku kata, kata, frase, dan kalimat.

#### 4. Permainan Keaksaraan Bertumpu Sensor Motorik

Anak KB dan TK memerlukan permainan yang mengoptimalkan sensor motorik. Permainan ini mengerahkan memori yang berasal dari ujung-ujung jari dan koordinasi mata-tangan. penggunaan **light table** bukan sebagai latihan instruktif tetapi sebagai meja permainan.

Penguatan motorik halus juga perlu diarahkan ke kegiatan yang mengeksplorasi kegiatan manipulasi benda, seperti bermain playdough, menyobek dan meremas kertas, memegang dengan satu tangan, menggunting, menempel, memungut, dan memilin. Penguatan motorik halus juga mengacu pada aktivitas sensorik, menuang, mengoles, dan memungut benda kecil. <http://kirkwoodschools.org>

Anak-anak memerlukan permainan yang mengoptimalkan peran meja putih atau *light table*. Semua permainan yang bertumpu pada sensor motorik dapat dilakukan di *light table*, kecuali yang langsung terkait dengan sensor punggung. Permainan di *light table* merupakan permainan yang dilakukan di meja putih. Permainan yang dimaksud adalah mozaik, kopi tindas, amplas huruf, painting huruf, dan tulis punggung. Alat yang dibutuhkan adalah huruf-huruf kerangka yang dibuat dalam busa tipis, lem, guntingan kertas (untuk mozaik), huruf kerangka, mika atau kertas, spidol (kopi tindas), huruf kerangka dan amplas (amplas huruf), kerangka huruf, pewarna atau finger painting (painting huruf).

Dalam permainan di *light table*, anak-anak dapat mencermati bentuk huruf dengan menggunakan jari jemari dan alat tulis. Pengayaan melalui visuo-spasial, melalui sensorik-

motorik, dan melalui permainan sensorik-warna ini menguatkan memori anak tentang bentuk huruf dan cara penulisannya

Permainan di *light table* memiliki fungsi terapi bagi anak-anak yang mengalami kesulitan mengenali fitur huruf dan cara penulisan huruf. Permainan ini juga meminimalkan resiko terbalik-balik. Apalagi jika dilanjutkan dengan permainan menulis di punggung atau tunggung.

Permainan di *light table* memainkan peranan yang penting dalam menguatkan latihan motorik halus secara menyenangkan, mengatasi kesulitan deiksis, menguatkan koordinasi mata tangan, dan diduga menguatkan fokus anak selama tugas permainan. Permainan *light table* ini merupakan pengembangan dari upaya mengatasi fenomena menulis terbalik pada anak-anak. Melalui riset ini terjawablah permasalahan keterbalikan tersebut bahwa terbalik-balik menulis harus diatasi melalui tiga upaya dalam satu fokus, yakni kopi tindas (penguatan motorik), lukis simbol dengan pelangi (penguatan fitur huruf), dan tulis punggung (mengatasi deiksis).

Matriks 4. Dimensi dan Indikator Permainan Light Table

| DIMENSI      | INDIKATOR                                                   |
|--------------|-------------------------------------------------------------|
| Eksplorasi   | Mengoles, menindas huruf posisi sebarang                    |
| Identifikasi | Mengoles, menindas huruf posisi benar & menyebut nama huruf |
| Huruf Lepas  | Menulis lalu menyebut huruf dari rangsang tulis punggung    |
| Transisi     | Mengopi-tindas suku kata, kata, dan dapat membacanya        |
|              | Menyalin kata atau frase dan dapat membacanya               |
| Sempurna     | Menuliskan sendiri bentuk bebas dan dapat membacanya        |

Berbeda dengan permainan yang lain, permainan *light table* dilakukan di meja dan di punggung anak yang mengalami masalah deiksis saat menulis. Tahap-tahap dalam proses bermain tersebut terkait erat dengan pemerolehan kekasaraan tulis anak.

## F. Metode Senling

Senling merupakan singkatan dari sentra dan lingkaran, adaptasi dari *beyond centre and circle time* (BCCT). Senling merupakan model pembelajaran anak usia dini yang berfokus pada anak yang dalam proses pembelajarannya berpusat di sentra main dan saat anak dalam lingkaran dengan mengguakan 4 jenis pijakan (yang berfungsi sebagai scaffolding) untuk mendukung perkembangan anak, yaitu pijakan lingkungan main, pijakan sebelum main, pijakan selama main dan pijakan setelah main. Yang dimaksud pijakan

adalah dukungan yang berubah-ubah yang disesuaikan dengan perkembangan yang dicapai anak yang diberikan sebagai pijakan untuk mencapai perkembangan yang lebih tinggi.

Senling mengenal sentra main, yakni zona atau area main anak yang dilengkapi dengan seperangkat alat main yang berfungsi sebagai dasar untuk mendukung perkembangan anak dalam 3 jenis main, yaitu main sensomotor atau fungsional, main peran dan main pembangunan. Senling mengembangkan beberapa sentra, salah satunya adalah sentra persiapan. Sentra ini dibagi dua, yakni sentra bahasa dan matematika.

Sentra persiapan bahasa bertujuan untuk mengembangkan kemampuan keaksaraan atau literacy anak usia dini. Di sentra ini anak melakukan kegiatan bermain yang dapat melatih kemampuan (1) mendengar : urutan kata, membedakan kata dengan suku awal / akhir yang sama, instruksi sederhana dan menceritakan kembali, (2) berbicara : menyebutkan identitas diri, bercerita dengan urut, bercerita dengan melengkapi kalimat (subjek, predikat, objek, keterangan), membuat gambar dan menceritakannya, (3) pra-membaca : mengelompokkan kata-kata sejenis, mengurutkan dan menceritakan gambar seri, membaca buku cerita dengan kalimat sederhana, menghubungkan tulisan dengan simbol yang melambangkannya atau gambar yang sesuai. (4) pra-menulis : membuat berbagai coretan, membuat tulisan tentang gambar yang dibuat, menulis kata bersuku awal sama, berhuruf awal / akhir sama, mencontoh tulisan. Sentra persiapan mengutamakan penggunaan huruf kecil> selain itu, digunakan juga landasan motorik halus seperti meronce, bermain dengan jepit baju, menggunakan alat jahit, menulis huruf kecil, menyalin, melukis, menguas, menggunting, menggaris, dan mewarnai.

Sentra yang diterapkan dalam uji produk ini tidak dilakukan utuh, tetapi berfokus pada keaksaraan, meliputi:

- 1) Mengenali pola
- 2) Membuat klasifikasi sederhana
- 3) Menyusun huruf dengan kartu kata tanpa membaca
- 4) Membaca huruf dan suku kata
- 5) Menyusun domino kata
- 6) Berlatih membaca bebas sesuka anak
- 7) Mencoret-coret
- 8) Landasan motorik halus (menguas, playdough, )
- 9) Menjiplak huruf, kata

- 10) Menuliskan nama diri
- 11) Menyalin kata-kata di sekitarnya
- 12) Menulis bebas tanpa instruksi

Keaksaraan menelusuri senling tidak hanya terkait dengan kemampuan membaca dan menulis huruf atau kata-kata, tetapi lebih pada bagaimana anak dapat memahami setiap kata dan kalimat dalam tulisan, baik yang ditulis orang lain maupun yang ditulisnya sendiri.

Menurut senling, membaca merupakan aktivitas belajar yang memerlukan kemampuan mengenal bentuk, mengenal perbedaan bunyi huruf (grafofonemik), mengenal rangkaian (pola), dan kemampuan mengenali tanda baca. Kemampuan ini akan mengacu ke menulis apabila disertai dengan kemampuan motorik halus yang baik, koordinasi mata tangan, dan kemampuan spasial terkait cara menulis.

Keaksaraan dalam senling untuk anak dikembangkan sedemikian rupa oleh guru dengan ciri-ciri antara lain sebagai berikut.

- 1) Selalu tersedia buku bacaan bergambar
- 2) Membolehkan anak untuk memilih buku cerita yang diminatinya
- 3) Menuliskan nama anak, lalu anak menyusunnya dengan menggunakan kartu huruf
- 4) Menuliskan kegiatan yang dikerjakan anak, misalnya menuliskan menu bila praktek memasak, menuliskan ceritanya.
- 5) Mendiskusikan kata baru yang didapatkan dari buku bacaan.
- 6) Bermain menyelesaikan kata, misalnya bo + la = bola
- 7) Menggabungkan kartu suku kata dengan mencocokkan kata yang telah dibuat guru
- 8) Memancing kartu huruf sesuai nama sendiri
- 9) Mencetak huruf dengan playdough sesuai dengan namanya
- 10) Mencari kartu yang bertuliskan nama temannya
- 11) Membaca puisi yang memuat kata-kata yang hampir sama hurufnya, misalnya Tari senang menari, Tari juga senang berlari,
- 12) Membuat cerita dari kumpulan kalimat yang diucapkan anak.
- 13) Menuliskan nama anak dengan mengubah huruf awal dengan huruf yang sedang diperkenalkan, misalnya mengenalkan huruf S, nama Kania jadi Sania, Tiara menjadi Siara, dst. Anak diminta untuk membaca nama dan menebak nama siapa yang dituliskan.

- 14) Mengelompokkan nama binatang yang huruf depannya sama, misalnya katak, kura-kura, kadal, kuda.

Untuk merangsang kemampuan menulis anak, senling menyediakan kegiatan sebagai berikut.

- 1) Menyediakan berbagai huruf, kata dan suku yang terkait dengan nama anak atau kata-kata yang sudah dikenal anak.
- 2) Melukis dengan kuas, dengan cat jari
- 3) Menjiplak huruf-huruf dengan menggunakan cetakan huruf
- 4) Menjiplak kata yang sudah ditulis guru
- 5) Mengingatkan anak untuk selalu menuliskan namanya pada setiap kertas kerjanya
- 6) Membuat buku dari kumpulan gambar anak dengan cerita yang ditulis anak
- 7) Membuat kata-kata yang paling sering diucapkan guru untuk ditunjukkan kepada anak saat guru menyebutkan kata tersebut, lalu anak menuliskannya. Misalnya kata "terima kasih" "maaf" "tolong".
- 8) Menyediakan kertas, pensil, craton, spidol warna di setiap tempat yang disukai anak.

## **G. Metode Fonik Tradisional**

Metode Fonik tradisional, merupakan metode belajar membaca yang dipadukan dengan kegiatan menulis, yang didasarkan pada pengenalan *part to whole*, dari satuan lingual terkecil berupa huruf hingga terbesar berupa wacana, dengan didasarkan pada prinsip latihan dan imitasi.

Fonik tradisional dimulai dari materi bagian (part). Pada membaca, anak diajari menghafal huruf demi huruf. Secara integratif, fonik tradisional selalu disertai dengan penguatan motorik halus sebagai latihan, peniruan, dan penguatan. Oleh karena itu, latihan di FT sering dilakukan berpuluh kali, bahkan hingga 120 kotak. Para pendidik meramu Fonik ke dalam tiga tingkatan, yakni:

### **Level A**

- a. Pengenalan membaca huruf besar A-Z, huruf kecil a-z, pengenalan suku kata, kata dari suku kata hidup, diftong, kalimat sederhana maupun pengenalan kata benda sehari-hari (pembimbing membacakan, anak menirukan dan menghafal).

- b. Latihan motorik halus dengan cara menarik garis, menebalkan, dan melingkari huruf dan angka. Anak melingkari lambang bilangan sambil membaca sendiri bilangan 1-30.

#### Level B

- a. Anak mampu membaca A-Z baik huruf besar maupun kecil dengan baik. Anak mampu membaca lambang bilangan 1-90 dengan baik.
- b. Anak membaca kata dari suku kata hidup, kata yang terdiri dari dua huruf vokal. Anak dilatih untuk membaca kata dari suku kata mati dan kalimat sederhana. Latihan menebalkan pra-huruf dan menebalkan huruf A-Z (besar dan kecil)
- c. Menebalkan angka 1-90. Anak mampu memahami konsep urutan maju 1-90.

#### Level C

- a. Anak merangkai, menulis ulang, dikte kata, dan kalimat.
- b. Anak menulis tegak bersambung.
- c. Anak mampu memahami kalimat dan karangan pendek dengan baik.
- d. Anak mampu menuangkan ide dengan bentuk tulisan.

Pengenalan baca tulis melalui fonik tradisional memiliki risiko ke pembelajaran formal. Meskipun demikian, dalam penelitian ini, uji-coba diarahkan ke pembelajaran informal. Adapun urut-urutan kegiatan tetap sama, sesuai yang diyakini para penggunanya dengan berbagai variasinya. Urut-urutan yang dimaksud adalah sebagai berikut.

- (1) Membaca huruf
- (2) Mengenali bunyi huruf
- (3) Menemukan bunyi huruf yang sama pada dua kata
- (4) mengeja dan menyatukan huruf ke silabel
- (5) Membaca kata bermakna dan tak bermakna
- (6) Membaca wacana dan menjawab pertanyaan
- (7) menirukan garis
- (8) membuat garis-garis
- (9) Menyalin huruf dengan tahapan (cara membuat huruf)
- (10) Menyalin silabel
- (11) Menyalin kata
- (12) Menulis sendiri secara bebas

## **BAB III**

### **TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN**

#### **A. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini dirancang untuk tiga tahap selama tiga tahun. Laporan ini adalah laporan penelitian tahun ketiga. Penelitian tahun ketiga ini diisi dengan uji produk dan sosialisasi. Adapun tujuan spesifik dari penelitian tahun kedua ini adalah sebagai berikut.

- (1) Menguji BL dengan Senling dan Fonik Tradisional dalam meningkatkan keaksaraan baca dan keaksaraan tulis anak;
- (2) Menguji BL dengan Senling dan Fonik Tradisional dalam meningkatkan minat keaksaraan anak;
- (3) Menguji BL dengan senling dan Fonik Tradisional dalam pelaksanaan perlakuan bermain atau pembelajaran keaksaraan anak;
- (4) Mensosialisasikan BL dalam bentuk workshop dengan perangkat yang telah dihasilkan, meliputi modul, buku, buku teks pelangi, buku panduan deteksi, alat main, dan media petunjuk bermain

#### **B. Manfaat Penelitian Tahun III**

Penelitian tahun III ini telah dapat dimanfaatkan secara khusus untuk mengembangkan keaksaraan untuk anak usia dini, dapat dikembangkan untuk merangsang minat keaksaraan pada anak, serta dapat digunakan untuk mengurus HKI (Hak Kekayaan Intelektual) di Kementerian Hukum dan Hak Azasi Manusia RI di tahun ketiga, setelah proses sosialisasi selesai.

Selain tujuan di atas, hasil penelitian tahun III ini dapat digunakan sebagai (1) judgment bahwa permainan yang diciptakan dalam penelitian ini memenuhi persyaratan karena secara efektif dapat meningkatkan (1) minat keaksaraan, (2) tahap keaksaraan, dan (3) proses bermain. Pihak calon pengguna dapat memanfaatkan permainan ini tanpa ragu-ragu serta dengan mudah dapat menerapkannya dengan petunjuk yang ada serta perangkat yang dihasilkan.

## **BAB IV**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Pendekatan Penelitian**

Penelitian keseluruhan menggunakan pendekatan *research and development*. Pada tahun III, penelitian ini menggunakan quasi eksperimen menggunakan kelompok kontrol bermetode lain (termasuk dalam *nonequivalent control group design*). Kelompok kontrol dalam penelitian ini dibagi hanya berdasarkan jumlah anak tetapi tidak dilakukan uji homogenitas dan pemilihan secara random. Desain ini dipilih karena anak-anak tidak dapat dipilah kelas begitu saja berdasarkan keseimbangan kemampuan. Anak memiliki ikatan kuat dengan kelompoknya.

Metode ini digunakan karena penelitian tahun III ini berupaya untuk menguji "keampuan" produk sehingga memerlukan data tentang (1) perbedaan minat, (2) proses bermain, dan (3) tahap keaksaraan anak. Pada proses bermain, digunakan juga instrumen proses bermain meliputi instrumen 4 permainan BL: teks pelangi, geometri huruf, pola suku kata, dan *light table*, 1 instrumen senling, dan 1 instrumen FT.

#### **B. Konsep dan Definisi Kerja Variabel**

Keaksaraan adalah bentuk komunikasi yang didasarkan pada sistem simbol tertulis atau aksara, terdiri atas satuan lingual yang disebut huruf, kata, kalimat. Satuan-satuan lingual tersebut digunakan oleh anak untuk menyampaikan ide pada orang lain dan untuk memahami ide orang lain. Dengan demikian, keaksaraan mencakup simbol untuk kegiatan aktif reseptif (membaca) dan aktif ekspresif (menulis).

Pengenalan adalah strategi menarik minat anak agar terlibat dalam penggunaan simbol tulis untuk menyampaikan ide dan memahami ide tertulis orang lain. Pengenalan keaksaraan dilakukan dengan cara-cara yang memungkinkan anak dapat terlibat aktif untuk memahami informasi tulis dan menyampaikan ide dengan satuan lingual tulis sesuai perkembangan mereka. Pengenalan keaksaraan mencakup beberapa permainan yang didasarkan pada eksplorasi simbol, identifikasi simbol, dan pengenalan teks.

Konsep pengenalan mengacu pada pandangan tentang bagaimana anak belajar, hakikat bahasa (termasuk bahasa tulis), dan tingkat perkembangan kognitif anak. Pengenalan terkait dengan pendekatan nonakademik dalam pendidikan anak usia dini.

### **C. Subjek Penelitian dan Lokasi Penelitian (sudah)**

Penelitian ini dilakukan di DIY. Penelitian dilakukan Kelompok Bermain dan Taman Kanak-kanak, di wilayah Kabupaten Sleman, Kabupaten Bantul, Kabupaten Kulon Progo, dan Kota Yogyakarta. Lembaga yang digunakan sebagai lokasi penelitian adalah lembaga yang aktif dalam proses pembelajaran di Taman Kanak-kanak, memiliki sumber daya manusia yang baik, memiliki fasilitas yang relatif baik. Subjek penelitian ini adalah anak-anak di Taman Kanak-kanak.

Lokasi dan subjek untuk tahun III sebanyak 6 TK, meliputi 3 TK untuk uji produk Bermain Literasi (BL) dengan Senling dan 3 TK untuk uji produk Bermain-Literasi dengan Metode Fonik-Tradisional (FT). Adapun jumlah subjek seluruhnya adalah 162 anak, meliputi 68 anak untuk uji produk BL–Senling (lokasi A 22 anak, lokasi B 26 anak, lokasi C 20 anak), 94 anak untuk uji produk BL-FT (lokasi D 30 anak, lokasi E 36 anak, lokasi F 28 anak). Adapun untuk sosialisasi, guru yang dilibatkan sebanyak 100 orang (dari 107, 7 angket gugur), terdiri atas guru-guru PAUD dan TK di Sleman, Kulon Progo, Bantul, dan Kota.

### **D. Model Pengembangan**

Model pengembangan penelitian mengacu pada rancangan Meredith D. Gall, Joyce P. Gall, dan Walter R. Borg tahun 2003 dalam bukunya *Educational Research : An Introduction* edisi ketujuh. Model ini sesuai dengan penelitian yang menghasilkan produk tertentu dan efektif untuk memperbaiki praktik. Produk penelitian ini adalah permainan keaksaraan dan alat main yang dibutuhkan. Produk lain penelitian ini adalah modul permainan keaksaraan dan suplemen deteksinya. Adapun praktik yang akan diperbaiki adalah praktik pengenalan keaksaraan anak sehingga sesuai dengan prinsip “belajar melalui bermain”.

### **E. Prosedur Pengembangan**

Prosedur pengembangan yang dilakukan dalam penelitian ini menganut prosedur R & D Borg & Gall (2003). Meskipun demikian, dilakukan modifikasi terhadap langkah-langkah tersebut sebagaimana dilakukan Sukmadinata (2005).

- (1) Studi pendahuluan yang terkait dengan tujuan untuk program. Dalam hal ini dilakukan identifikasi kebutuhan.
- (2) Melakukan perancangan dan draf kasar meliputi : tujuan, prosedur, dan alat main.
- (3) Mengembangkan produk awal

- (4) Melakukan uji coba lapangan terbatas untuk alat main
- (5) Penyempurnaan alat main
- (6) Melakukan uji coba lapangan luas untuk 4 permainan
- (7) Penyempurnaan permainan
- (8) Melakukan uji keterbacaan modul dan suplemen deteksinya
- (9) Penyempurnaan modul dan suplemen
- (10) Uji produk
- (11) Sosialisasi

## **F. Metode Pengambilan Data dan Instrumen**

Teknik pengumpulan data disesuaikan dengan tujuan penelitian tiap tahun. Pada tahun ketiga, dilakukan eksperimen untuk dengan menggunakan teknik pengumpulan data observasi, dokumentasi. Observasi dilakukan dengan mengamati perilaku anak-anak pada saat bermain dengan alat main yang disediakan, saat menerima ajakan guru untuk berinteraksi dengan teks permainan "Memburu jejak", "Mencari Jejak", dan "Detektif Simbol" membelajarkan keaksaraan pada anak serta reaksi anak-anak pada saat proses pembelajaran terjadi. Observasi juga dilakukan terhadap perilaku keaksaraan anak, baik yang masuk dalam kategori capaian keaksaraan maupun dalam kategori minat keaksaraan. Observasi juga dilakukan terhadap guru pada tiga waktu, yakni sebelum, pada saat, dan sesudah kegiatan permainan keaksaraan terjadi. Dokumentasi dilakukan terhadap "hasil bermain" anak seperti hasil bermain teks pelangi, hasil bermain geometri huruf, hasil bermain pola suku kata, dan *light table*, juga dengan mengumpulkan dan mendokumentasikan hasil "membaca" anak secara visual serta mendokumentasikan kegiatan bermain dalam senling.

Instrumen yang digunakan meliputi pedoman observasi untuk minat keaksaraan anak yang diadaptasikan dari Linda Baker dan Allan Wigfield, instrumen proses perlakuan (instrumen permainan teks pelangi, instrumen geometri huruf, instrumen pola suku kata, instrumen *light table*, instrumen senling, dan instrumen fonik-tradisional). Instrumen lainnya adalah catatan lapangan yang dilakukan untuk mencatat hal-hal yang terjadi selama proses eksperimen berlangsung.

### **G. Metode Analisis Data**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini relevan dengan tujuan penelitian yang akan dicapai setiap tahunnya. Metode analisis data tahun ketiga ini, berupa deskriptif kuantitatif untuk mengetahui perbedaan hasil uji produk BL-Senling, dan BL-FT. Deskripsi berupa perbedaan minat keaksaraan, proses perlakuan, dan tahap literasi anak, meliputi literasi baca dan literasi tulis. Penghitungan SPSS 16.

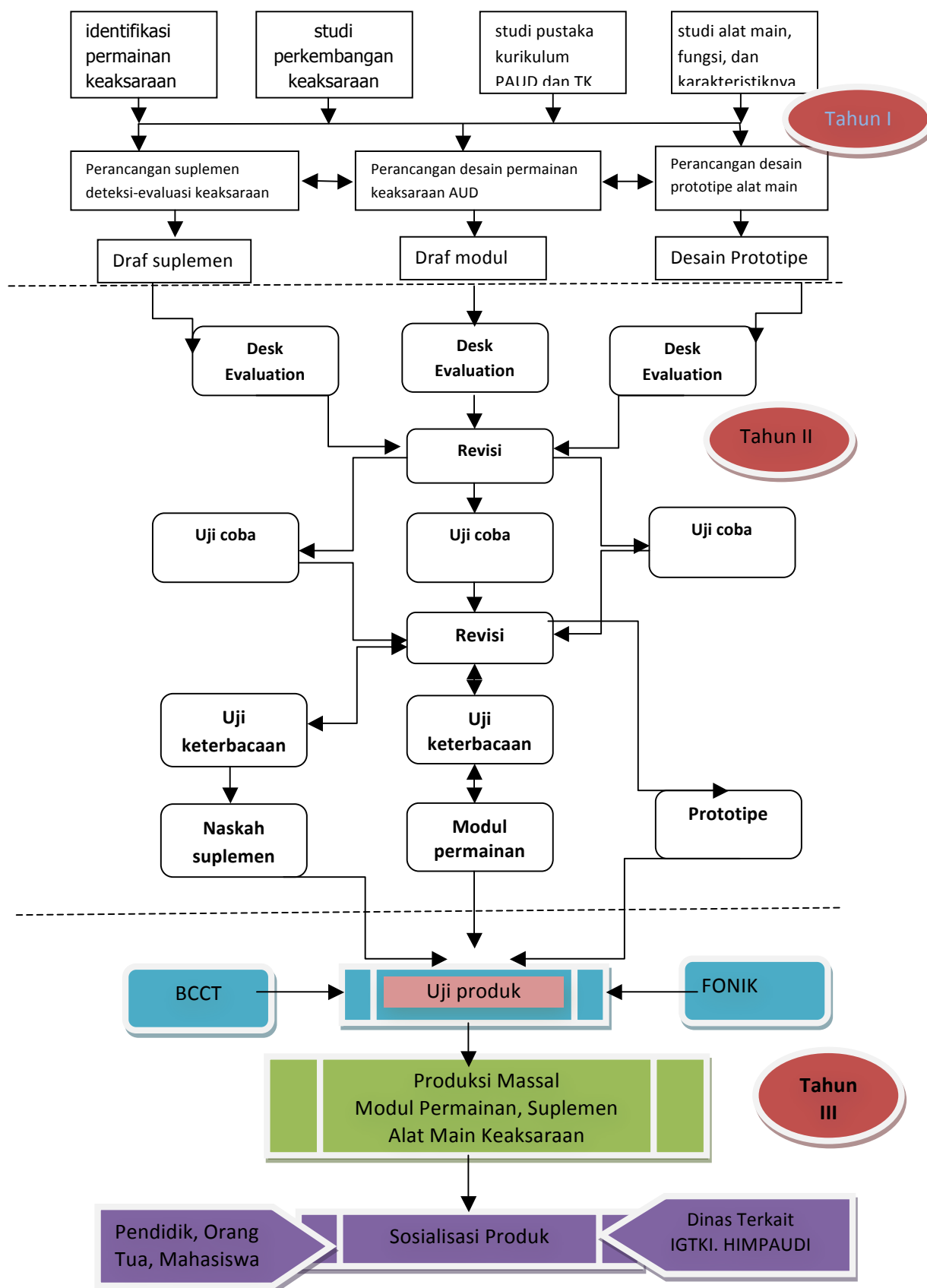
### **H. Validitas**

Validitas instrumen diperoleh melalui validitas konstruk, yakni membuat instrumen berdasarkan kajian teoretik yang mendalam tentang proses permainan. Selain itu, digunakan juga instrumen yang sudah teruji dari Linda Baker dan Allan Wigfield dengan pengadaptasian dan instrumen pemerolehan literasi dari hasil disertasi Musfiroh, serta adaptasi fonik yang telah menjelma menjadi beberapa metode seperti CCBM. Urutan instrumen dikonsultasikan dengan fonik yang standar.

Validitas data diperoleh dengan cara melatih guru menerapkan proses pengenalan literasi dengan BL, senling persiapan, dan FT. Selain itu, guru juga dilatih menggunakan instrumen yang ada, mengidentifikasi ciri-ciri minat literasi, mengidentifikasi tahapan literasi, dan mempraktikannya pada anak didik.

### **I. Desain Penelitian**

Penelitian dilakukan menurut desain R & D, berorientasi produk, berproses dan dilaksanakan secara bertahap selama tiga tahun. Kegiatan dalam setiap tahapan dibuat untuk mewujudkan tujuan penelitian. Apabila digambarkan dalam bentuk visual, akan diperoleh gambar berikut.

**Bagan 1. Desain Penelitian**

## IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### A. Hasil Penelitian

Berdasarkan eksperimen di 6 lokasi diketahui bahwa Bermain Literasi yang meliputi 4 kegiatan main, Sentra Lingkaran Persiapan, dan Fonik Tradisional efektif meningkatkan minat keaksaraan, tahap keaksaraan, dan proses bermain. Peningkatan minat dan tahap keaksaraan terjadi seiring dengan peningkatan kemampuan bermain atau belajar anak. Berikut ini dibahas satu demi satu hal tersebut.

#### 1. Uji Produk BL - Senling

Bermain Literasi dengan senling memiliki beberapa kesamaan, di antaranya: (a) meletakkan kegiatan main lain sebagai landasan keaksaraan, (b) dilakukan secara integratif, (c) memiliki instrumen pengamatan yang bertahap, (d) disesuaikan dengan tahap pencapaian anak.

Perbedaannya antara BL dan Senling antara lain: (a) BL menekankan pada 4 kegiatan main, yakni teks, konstruksi, pola, dan sensorik; senling menekankan pada 3 jenis atau landasan yakni konstruk, sensor, dan simbol, (b) BL menggunakan warna – bentuk – detil fitur secara bertahap sementara senling tidak, (c) BL dilengkapi dengan alat deteksi keaksaraan.

Uji produk BL-SEnling meliputi hasil terhadap minat, hasil terhadap tahap keaksaraan baca dan tulis, serta hasil terhadap proses bermain.

##### a. BL – Senling dan Minat Kekasaraan

Minat keaksaraan yang terdiri dari 10 dimensi, yakni rasa ingin tahu, keterlibatan, pengakuan kepentingan, pengakuan kesenangan, nilai perkembangan, kompetisi, efikasi diri, tantangan, ketiadaan penghindaran, dan pemenuhan waktu baca diperoleh hasil: minat keaksaraan BL sebesar 28,44 dan minat keaksaraan Senling sebesar 25,53 dan uji beda menunjukkan nilai  $-t$  sebesar -8.876.

##### b. BL – Senling dan Tahap Keaksaraan

Berdasarkan instrumen tahap keaksaraan diperoleh hasil peningkatan sebagai berikut.

Tabel 1. Perbandingan Keaksaraan Baca – Tulis Antara BL dan Senling

| Analisis  | KEAKSARAAN BACA |         | KEAKSARAAN TULIS |             |
|-----------|-----------------|---------|------------------|-------------|
|           | BL              | Senling | BL               | Senling     |
| Pre-test  | 3,68            | 3,76    | 4,03             | 3,79        |
| Post-test | 4,41            | 4,41    | 4,91             | 4,76        |
| Selisih   | <b>0,73</b>     | 0,65    | 0,88             | <b>0,97</b> |
| Nilai -t  | -9,574          | -7,778  | -33,000          | -10,771     |

### C. BL – Senling dan Keaksaraan Main

Selama proses bermain, baik di lokasi A, B, maupun C menunjukkan proses yang progresif. Kemampuan bermain anak terus meningkat, baik dengan perlakuan BL maupun senling, sebagaimana ditunjukkan tabel berikut.

Tabel 2. Perbandingan Keaksaraan Main dalam BL dan dalam Senling

| Analisis  | BERMAIN MEMBACA |         | BERMAIN MENULIS |         |
|-----------|-----------------|---------|-----------------|---------|
|           | BL              | Senling | BL              | Senling |
| Pre-test  | 2, 35           | 2,79    | 2,94            | 3,09    |
| Post-test | 3,53            | 3,65    | 3,88            | 4,00    |
| Selisih   | 1,18            | 0,86    | 0,94            | 0,91    |
| Nilai -t  | -10,954         | -9,938  | -22,978         | -18,466 |

## 2. Uji Produk BL – Fonik Tradisional

Baik BL maupun FT cukup dikenal guru di DIY. Meskipun demikian, dalam skala besar, FT lebih populer dan lebih dahulu dikenal. Hal yang membedakan keduanya adalah, (1) BL lebih menekankan pada tahapan warna, bentuk, dan fitur detil, maka FT menekankan pada fitur detil untuk penguasaan bentuk, (2) BL menekankan pada aspek keinformalan (bermain) sedang FT menekankan pada aspek latihan, (3) BL menekankan pada aspek konteks linguistik sedangkan FT menekankan pada penguasaan grafonemik dalam latihan, (4) BL menekankan pada segi permainan yang dimotori anak, FT menekankan pada aspek latihan berulang dengan penguatan motorik halus, (5) BL berisi 4 permainan, sementara FT berisi landasan motorik dan grafonemik.

BL dan FT memiliki kesamaan dalam hal (1) menahapan, (2) menolak pengejaan, (3) penggunaan media yang berbentuk teks dan kartu kata. Keduanya juga terkait dengan identifikasi kedirian grafem dan penggunaan pola (penguatan masukan), serta motorik halus untuk penguatan produksi (menulis).

**a. BL – FT dan Minat Keaksaraan**

Minat keaksaraan yang terdiri dari 10 dimensi dan 17 indikator dimiliki oleh BL maupun FT. Dalam uji produk ini, BL sedikit lebih unggul dengan mean BL sebesar 28,53 dan mean FT sebesar 26,09, dan nilai  $-t$  sebesar -7,784. Hal ini menunjukkan BL lebih menarik minat keaksaraan anak daripada FT, dan perbedaan keduanya cukup signifikan.

**b. BL – FT dan Tahap Keaksaraan**

BL dan FT memiliki kemampuan yang seimbang dalam meningkatkan keaksaraan anak, baik keaksaraan baca maupun keaksaraan tulis. BL hanya menang tipis dari FT dengan selisih pada kisaran angka 0,02 hingga 0,06. Meskipun demikian, nilai  $-t$  tabel relatif signifikan. Kisaran Peningkatan tersebut ditunjukkan melalui tabel berikut.

Tabel 3. Perbandingan Tahap Keaksaraan Antara BL dengan FT

| Analisis  | KEAKSARAAN BACA |        | KEAKSARAAN TULIS |         |
|-----------|-----------------|--------|------------------|---------|
|           | BL              | FT     | BL               | FT      |
| Pre-test  | 4,26            | 4,26   | 4,62             | 4,57    |
| Post-test | 4,96            | 4,94   | 5,62             | 5,51    |
| Selisih   | 0,70            | 0,68   | 1,00             | 0,94    |
| Nilai -t  | -10,413         | -9,059 | -23,249          | -19,851 |

**c. BL – FT dan Keaksaraan Main**

BL dan FT memiliki kemampuan yang baik dalam meningkatkan kemampuan anak bermain keaksaraan baik produktif maupun reseptif. Berbeda dengan selisih pada tahap keaksaraan, selisih pada keaksaraan main relatif besar. Selisih yang ditunjukkan berada pada kisaran 0,14 hingga 0,52. selisih pada keaksaraan tulis lebih tajam sebagaimana ditunjukkan oleh tabel berikut ini.

Tabel 4. Perbandingan Keaksaraan Main Antara BL dengan FT

| Analisis  | BERMAIN MEMBACA |         | BERMAIN MENULIS |         |
|-----------|-----------------|---------|-----------------|---------|
|           | BL              | FT      | BL              | FT      |
| Pre-test  | 2,19            | 2,45    | 2,19            | 2,96    |
| Post-test | 3,45            | 3,57    | 3,49            | 3,74    |
| Selisih   | 1,26            | 1,12    | 1,30            | 0,78    |
| Nilai -t  | -19,526         | -22,919 | -19,248         | -11,650 |

### 3. Sosialisasi Produk

Sosialisai produk, yang meliputi ceramah tentang BL, demonstrasi melalui animasi, demonstrasi langsung dalam grup, serta latihan penerapan dan penggunaan media dalam kelompok menunjukkan hasil yang relatif baik. Setelah sosialisasi, diperoleh hasil bahwa BL relatif mudah diterapkan. Para peserta juga yakin, walaupun dengan peningkatan yang tipis, BL akan lebih disukai anak-anak daripada FT dan Senling, dan BL lebih cepat meningkatkan keaksaraan anak daripada FT dan Senling. Meskipun demikian harus diakui bahwa selisih yang sangat kecil dari sebelum sosialisasi, sebagaimana ditunjukkan oleh tabel berikut ini.

Tabel 5. Skor Sosialisasi Bermain Literasi

| No. | Variabel                                                                                                  | Hasil |      |         |
|-----|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------|------|---------|
|     |                                                                                                           | SBLM  | SSDH | Selisih |
| 1   | Mengetahui prosedur permainan BL secara keseluruhan                                                       | 1.78  | 1.99 | 0.21    |
| 2   | Yakin permainan keaksaraan BL lebih disukai anak-anak daripada metode fonik tradisional.                  | 2.20  | 2.38 | 0.18    |
| 3   | Yakin permainan keaksaraan BL lebih cepat meningkatkan keaksaraan anak daripada metode fonik tradisional. | 2.39  | 2.50 | 0.11    |
| 4   | Yakin BL lebih disukai anak-anak daripada Senling.                                                        | 2.40  | 2.54 | 0.14    |
| 5   | Yakin BL lebih cepat meningkatkan keaksaraan anak daripada metode senling.                                | 1.87  | 2.12 | 0.25    |

Hasil sosialisasi 4 permainan dalam BL menunjukkan hasil yang relatif lebih baik. Peserta mengaku lebih memahami apa itu BL, apa itu teks pelangi, bagaimana pola suku kata, bagaimana geometri huruf, dan seperti apa permainan *light table* serta tulis punggung itu. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 6. Nilai -t Sosialisasi 4 Permainan dalam BL

| No. | Variabel                                         | Hasil |       |         | -t     |
|-----|--------------------------------------------------|-------|-------|---------|--------|
|     |                                                  | PRE   | POS   | Selisih |        |
| 1.  | Bermain Literasi (Literasi Natural)(keseluruhan) | 10.64 | 11.53 | 0.89    | -5,473 |
| 2.  | Teks Pelangi                                     | 8.99  | 9.99  | 1       | -5,551 |
| 3.  | Pola suku Kata                                   | 9.85  | 10.86 | 1.01    | -5,574 |
| 4.  | Geometri huruf                                   | 9.60  | 9.88  | 0.28    | -4,425 |
| 5.  | Permainan Light table dan tulis punggung         | 9.42  | 10.45 | 1.03    | -5,395 |

Sosialisasi secara lebih terperinci meliputi prosedur, pembuatan media, penerapan permainan, keyakinan dampak, dan kemungkinan permainan disukai anak-anak menunjukkan hasil sebagai berikut.

Tabel 7. Hasil Sosialisasi 4 Permainan dalam BL dalam Skala

| No. | Variabel                                                                                        | Hasil |      |         |
|-----|-------------------------------------------------------------------------------------------------|-------|------|---------|
|     |                                                                                                 | PRE   | POS  | Selisih |
| 1   | Mengetahui prosedur permainan teks pelangi                                                      | 1.74  | 1.91 | 0.17    |
| 2   | Dapat membuat media teks pelangi.                                                               | 1.55  | 1.75 | 0.2     |
| 3   | Dapat menerapkan permainan teks pelangi di kelas.                                               | 1.43  | 1.62 | 0.19    |
| 4   | Yakin teks pelangi dapat meningkatkan keaksaraan anak.                                          | 2.00  | 2.24 | 0.24    |
| 5   | Yakin teks pelangi disukai anak-anak.                                                           | 2.27  | 2.47 | 0.2     |
| 6   | Mengetahui prosedur permainan pola suku kata.                                                   | 1.72  | 1.93 | 0.21    |
| 7   | Dapat membuat sendiri media permainan keaksaraan pola suku kata.                                | 1.54  | 1.75 | 0.21    |
| 8   | Dapat menerapkan permainan pola suku kata di kelas.                                             | 1.94  | 2.20 | 0.26    |
| 9   | Yakin permainan pola suku kata dapat meningkatkan kemampuan membaca anak.                       | 2.33  | 2.49 | 0.16    |
| 10  | Yakin teks pelangi disukai anak-anak.                                                           | 2.32  | 2.49 | 0.17    |
| 11  | Mengetahui prosedur permainan geometri huruf.                                                   | 1.85  | 2.04 | 0.19    |
| 12  | Dapat membuat sendiri media permainan geometri huruf .                                          | 1.26  | 1.22 | -0.04   |
| 13  | Dapat menerapkan permainan geometri huruf di kelas.                                             | 1.54  | 1.70 | 0.16    |
| 14  | Yakin permainan keaksaraan geometri huruf dapat meningkatkan kemampuan keaksaraan anak .        | 2.31  | 2.49 | 0.18    |
| 15  | Yakin permainan geometri huruf disukai anak-anak.                                               | 2.20  | 2.43 | 0.23    |
| 16  | Mengetahui prosedur permainan light table & tulis punggung.                                     | 1.57  | 1.77 | 0.2     |
| 17  | Dapat membuat sendiri media light table & tunggung.                                             | 1.57  | 1.79 | 0.22    |
| 18  | Dapat menerapkan permainan light table & tunggung.                                              | 1.72  | 1.93 | 0.21    |
| 19  | Yakin permainan keaksaraan light table & tunggung dapat meningkatkan kemampuan keaksaraan anak. | 2.27  | 2.47 | 0.2     |
| 20  | Yakin permainan keaksaraan light table & tunggung disukai anak-anak.                            | 2.29  | 2.49 | 0.2     |

## B. Pembahasan

### 1. Uji Produk

Uji produk yang dilakukan untuk mengetahui seberapa “ampuh” BL dalam “membermainkan” anak sehingga anak memiliki kemampuan bermain yang baik dan berhasil menarik minat anak, yang pada akhirnya meningkatkan kemampuan keaksaraan main anak menunjukkan hasil yang memuaskan. BL versus Senling yang memiliki banyak keunggulan di berbagai sentranya menunjukkan bahwa BL lebih unggul dalam menarik minat keaksaraan anak daripada Senling. Selain itu, BL juga lebih unggul meningkatkan keaksaraan baca anak daripada Senling. Meskipun demikian, BL kalah dalam meningkatkan keaksaraan tulis anak dibandingkan Senling. Hal dapat ditelusuri hal yang mungkin menjadi penyebab, yakni sebagai berikut.

Matriks 5. Perbandingan BL dan Senling

| <b>BERMAIN LITERASI</b>                                                                                                                                             | <b>SENLING</b>                                                                                                                                  |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. BL memiliki teks pelangi memiliki jenjang kesulitan dan cukup diminati anak                                                                                      | 1. Senling didukung buku-buku yang tersedia di lingkungan anak                                                                                  |
| 2. BL memiliki geometri huruf dan menantang dalam tingkat kesulitan                                                                                                 | 2. Senling memiliki balok-balok yang terstandar dan dalam jumlah banyak                                                                         |
| 3. BL memiliki pola suku kata yang memiliki bentuk sederhana tetapi memiliki metode main yang berjenjang                                                            | 3. -                                                                                                                                            |
| 4. BL memiliki light table yang telah terbukti mengurangi gejala menulis terbalik dan menarik minat anak duduk di meja lebih lama, serta memiliki gradasi kesulitan | 4. Senling memiliki berbagai permainan yang mendukung “bermain dengan alat tulis”, memiliki berbagai metode dan alat pendukung rangsang motorik |
| 5. BL memiliki alat deteksi keaksaraan                                                                                                                              | 5. Senling memiliki alat deteksi keaksaraan                                                                                                     |
| 6. -                                                                                                                                                                | 6. Senling memiliki alat deteksi motorik, seperti tahap menggunting, tahap bermain motorik.                                                     |
| 7. BL memiliki modul                                                                                                                                                | 7. Senling memiliki modul                                                                                                                       |
| 8. BL dalam proses HAKI                                                                                                                                             | 8. Senling telah terstandar karena adopsi dari Florida                                                                                          |
| 9. BL lebih tepat untuk TK an membutuhkan adaptasi untuk diberikan di PAUD.                                                                                         | 9. Senling lebih banyak digunakan di PAUD dan membutuhkan adaptasi untuk digunakan di TK                                                        |

Akan halnya hasil uji produk antara BL dengan Fonik Tradisional, menunjukkan sedikit keunggulan BL dibanding FT. Banyak pihak mengetahui bahwa fonik pada mulanya diberikan kepada anak-anak yang telah siap diajar membaca. Metode ini cukup berat bagi

anak-anak usia dini. Metode ini telah memiliki banyak varian sehingga alat yang digunakan pun semakin beragam.

Keunggulan BL atas FT telah diprediksikan sebelumnya, karena BL lebih sesuai dengan karakter anak usia dini. Pada BL guru tidak direpotkan dengan adaptasi, sementara di FT guru harus mati-matian mengadaptasikan pembelajarannya sehingga tidak "terjatuh" kepada pembelajaran formal. Latihan dan peniruan yang banyak berpotensi menyurutkan minat belajar anak didik. Oleh karena itu, guru memadukannya dengan kegiatan lain yang bersifat permainan.

Meskipun memiliki beberapa risiko, FT merupakan metode tertua yang hampir semua guru mahir menggunakannya. Hal ini tampak dari selisih mean yang dihasilkan dalam uji produk ini (hanya sekitar 0,02 untuk membaca dan 0,06 untuk menulis) dan keduanya berada pada tingkat efektif dalam meningkatkan tahap keaksaraan anak. Meskipun demikian, dalam keaksaraan main, BL menunjukkan hasil lebih baik. Hal-hal yang dapat ditelusuri sebagai faktor terkait dengan hasil uji-produk ini adalah sebagai berikut.

Matriks 6. Perbandingan BL dan FT

| BERMAIN LITERASI                                                                                                                                                    | FONIK TRADISIONAL                                                                                                                                           |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. BL memiliki teks pelangi memiliki jenjang kesulitan dan cukup diminati anak                                                                                      | 1. Fonik didukung buku-buku bacaan yang digunakan untuk kegiatan bercerita                                                                                  |
| 2. BL memiliki geometri huruf dan menantang dalam tingkat kesulitan                                                                                                 | 2. -                                                                                                                                                        |
| 3. BL memiliki pola suku kata yang memiliki bentuk sederhana tetapi memiliki metode main yang berjenjang                                                            | 3. FT memiliki pola latihan membaca dari huruf, suku kata, kata bermakna, hingga kata tak bermakna                                                          |
| 4. BL memiliki light table yang telah terbukti mengurangi gejala menulis terbalik dan menarik minat anak duduk di meja lebih lama, serta memiliki gradasi kesulitan | 4. FT dilengkapi dengan sistem latihan dan praktik menulis mulai dari tataran garis, konstruk garis, hingga huruf-huruf yang standar, hingga menulis halus. |
| 5. BL memiliki alat deteksi keaksaraan                                                                                                                              | 5. FT memiliki tahap literasi dalam 3 bagian                                                                                                                |
| 6. -                                                                                                                                                                | 6. FT dikembangkan ke dalam varian dan masing-masing memperkaya dengan berbagai media .                                                                     |
| 7. BL memiliki modul tunggal                                                                                                                                        | 7. FT telah dibuat dalam berbagai modul yang bervariasi                                                                                                     |
| 8. BL relatif baru                                                                                                                                                  | 8. FT telah dikenal lama                                                                                                                                    |
| 9. BL lebih tepat untuk TK                                                                                                                                          | 9. FT lebih banyak digunakan SD kelas awal                                                                                                                  |

Dengan demikian jelaslah bahwa tiap-tiap keunggulan yang dikandung metode-metode di atas terdapat pada poin yang berbeda. FT, walaupun sesuai untuk SD, tetapi

memiliki pengalaman yang lebih bervariasi dan telah dikenal luas. Sementara itu, Senling sebagai turunan BCCT, meskipun telah lama digunakan di PAUD, tetapi belum dikenal luas di TK. BCCT relatif lengkap tetapi menuntut kreativitas yang tinggi dari guru. BL memiliki kedudukan di antara kedua metode tersebut.

## **2. Sosialisasi Hasil**

Sosialisasi hasil menunjukkan hasil yang tidak begitu menggembirakan. Tidak semua komponen direspon baik oleh semua peserta. Guru-guru yang pernah memperoleh pelatihan BL memang menunjukkan "pengetahuan" dan "kesiapan" mengimplementasikan BL di TK masing-masing. Sementara itu, guru-guru yang baru menyimak ceramah tentang BL terlihat ragu-ragu. Melihat kondisi ini, karena faktor ketidakseimbangan informasi antara BL – senling – FT, maka ditampilkanlah animasi untuk memperjelas proses.

Hasil sosialisasi menunjukkan bahwa BL memiliki prospek baik sebagai metode baru yang dirancang dengan komponen bermain 4 in 1, dan dilengkapi dengan buku teori *Pemerolehan Keaksaraan pada Anak* (2011), *Deteksi Keaksaraan* (2012), Modul Permainan Keaksaraan Anak Usia Dini (2012), dan Animasi Cara Pengenalan Keaksaraan (2012 belum revisi). Meskipun menurut interpretasi hitungan hanya 4 hingga 24 orang saja dari 100 peserta yang beranjak dari persepsi awal ragu-ragu ke yakin terhadap indikator sosialisasi, tetapi cukup memberikan gambaran bahwa sosialisasi berlangsung baik. Sosialisasi menghasilkan perubahan yang efektif signifikan berdasarkan hitungan.

Melalui hitungan diketahui bahwa setelah proses sosialisasi, separuh lebih guru yang hadir yakin bahwa BL lebih cepat meningkatkan pemerolehan keaksaraan anak dibanding FT dan lebih disukai anak daripada Senling. Meskipun demikian sebagian guru ragu-ragu apakah mereka benar-benar memahami prosedur BL ataukah tidak. Guru juga masih ragu-ragu membuat media untuk BL, dan bahkan sebagian merasa tidak mampu membuat media setelah melihat keping geometri huruf (skor pre 1,26; skor post 1,22). meskipun demikian, peserta merasa lebih mampu membuat media teks pelangi, pola suku kata, dan permainan *light table*. Hal yang dapat ditelusuri sebagai kaitan dari hasil sosialisasi adalah sebagai berikut.

Matriks 7. Interpretasi Indikator BL dalam Sosialisasi

| INDIKATOR DALAM BUTIR | INTERPRETASI INDIKATOR                                                                          |
|-----------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Pengetahuan           | Belum pernah mendapatkan materi BL sebelumnya, waktu yang dimiliki untuk memahami materi kurang |
| Media                 | Tidak mampu membuat alat dari MDF tetapi cukup baik dalam pembuatan media berbasis kertas.      |
| Penerapan             | Berusaha berinovasi, berani mencoba demi memperbaiki proses pembelajaran                        |
| Keampuan produk       | Mempercayai hasil riset, memahami proses ketercapaian.                                          |
| Minat siswa           | Memperkirakan reaksi siswa atas permainan yang ditawarkan                                       |

Dihasilkannya 15 riset PTK payung oleh guru-guru, baik yang studi lanjut maupun untuk keperluan profesionalisme mereka sendiri terkait riset ini menunjukkan bahwa BL dapat diterapkan. Faktor pendukung lain adalah kesaksian para guru yang meriset BL, FT, dan Senling. Mereka menyatakan bahwa BL tidak terlalu rumit, bahkan jelas karena didukung panduan deteksi, panduan pelaksanaan, dan keberadaan buku teori yang dapat dimanfaatkan sebagai landasan teori, serta alat main yang sudah disediakan. Meskipun demikian, tanpa praktik langsung, sebagian guru tidak berani memberikan pernyataan yang menunjukkan bahwa mereka menerima BL sepenuhnya.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil dan pembahasan di atas dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut.

- (1) Bermain Literasi dengan 4 permainan, yakni teks pelangi (pemfokusan), geometri huruf, pola suku kata, dan light table memiliki kemampuan (lebih efektif) menarik minat keaksaraan anak, lebih tinggi dari pada metode Sentra Lingkaran Persiapan dan metode fonik tradisional.
- (2) Bermain Literasi lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan keaksaraan baca anak dibandingkan dengan metode senling persiapan dan metode fonik tradisional.
- (3) Bermain Literasi lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan keaksaraan tulis anak dibandingkan dengan metode fonik tradisional, tetapi kalah unggul dibandingkan dengan metode senling persiapan
- (4) Bermain Literasi lebih efektif dalam meningkatkan keaksaraan main anak dibandingkan metode senling persiapan dan metode fonik tradisional.
- (5) Sosialisasi menunjukkan bahwa para guru relatif menjadi lebih tahu, lebih yakin, dan lebih merasa mampu melaksanakan BL di kelas setelah menerima sosialisasi tentang BL di TK.

#### **B. Saran**

- (1) Penelitian ini perlu ditindaklanjuti dengan penelitian yang lebih besar akan aspek produksi dari riset ini benar-benar dapat dijangkau dengan melibatkan beberapa industri alat main kecil, tim evaluasi bahan, dan sentuhan manajemen pemasaran. hal ini penting karena
- (2) Alat main telah dihapciptakan, maka metode bermain literasi perlu dihap патенkan.
- (3) Penelitian ini perlu disosialisasikan melalui jaringan IGTKI dan Himpaudi di luar provinsi DIY agar semakin banyak lembaga PAUD (formal maupun nonformal) yang mempraktikkan permainan keaksaraan ini sehingga diperoleh berbagai metode pengenalan literasi yang aman untuk anak usia dini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Baker, Linda and Wigfield, Allan. 1999. "*Dimension of Children for Reading and Their Relation to Reading Activity and Reading Achievement*" in *Reading Research Quarterly* 34.452-477. International Reading Association.
- Beaty, Janice J. 1996. *Skills for Preschool Teachers*. New Jersey : Merrill an imprint of Prentice Hall.
- Berk, L.E. 1994. *Child Development*. Boston : Allyn & Bacon.
- Bodrova, Elena & Leong, Deborah. 1996. *Tools of The Mind : The Vygotskian Approach to Early Childhood Education*. New Jersey : Merill Prentice Hall.
- Bredekamp, Sue & Copple, Carol. 1999. *Developmentally Appropriate Practice in Early Childhood Programs*. Washington, D.C. : NAEYC.
- Brewer, J.A. 1995. *Introduction to Early Childhood Education : Preschool through Primary Grades*. Boston : Allyn and Bacon.
- Bronson, M. B. 1999. *The Right Stuff : Selecting Play Materials to Support Development*. Washington, D.C. : National Assosiation for the Education of young Children. (hal. 83-152).
- Bruner, J.S. 1983. *Child's talk : Learning to Use Language*. New York : Norton.
- Cox. Carole. 1999. *Teaching Language Arts : A Stident- and Response- Centered Classroom*. Boston : Allyn and Bacon.
- Direktorat PAUD. 2006. *Pedoman Penerapan Pendekatan "Beyond Centre anda Circle Time (BCCT) (Pendekatan Sentra and Lingkungan dalam Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas, PLS, Direktorat PAUD.
- Doman, J. Glenn and Janet Doman. 2006. *How Smart Is Your Baby?: Develop And Nurture Your Newborn's Full Potential*. Square One Publishers.
- Garvey, 1990. *Play : Developing Child. (enlarged edition)*. Massachusetts : Harvard University Press.
- Hoorn, et/el. 1999. *Play at the Centre of the Curriculum*. New Jersey : Merill, Prentice.
- Isenberg, J.P. & Jalongo, M.R. 1993. *Creative Expression and Play in The Early Childhood Curriculum*. New York :Merrill, Macmillan Publisng Company.
- Musfiroh, T. & Kusmiatun A. 2006. "Pengembangan Model Pengenalan Bahasa Tulis untuk Anak Usia Dini." Yogyakarta: laporan Penelitian Hibah Bersaing Tahun I

- Musfiroh, T. & Kusmiatun, A. 2007. "Pengembangan Model Pengenalan Bahasa Tulis untuk Anak Usia Dini." Yogyakarta: laporan Penelitian Hibah Bersaing Tahun II
- Musfiroh, T. & Kusmiatun, A. 2008. "Pengembangan Model Pengenalan Bahasa Tulis untuk Anak Usia Dini." Yogyakarta: laporan Penelitian Hibah Bersaing Tahun III.
- Musfiroh, T. 2008. *Cerdas Melalui Bermain : Cara Pengasah Multiple Intelligences pada Anak Sejak Usia Dini*. Jakarta : Grasindo.
- Musfiroh, T. 2009. "Pemerolehan Bahasa Tulis Anak Kelompok Bermain dan Taman Kanak-kanak. Yogyakarta : Universitas Gadjah Mada. Disertasi
- Musfiroh, T. 2009. "Menumbuhkembangkan Baca-Tulis Anak Usia Dini". Jakarta: Grasindo.
- Musfiroh, T. 2009. "Penanganan Bentuk Terbalik-balik dalam Proses Pemerolehan Bahasa Tulis Produktif Anak Usia Dini". Yogyakarta : Laporan Penelitian Hibah Doktor Universitas Gadjah Mada.
- Musfiroh, T, dkk. 2010. "Modul Permainan Keaksaraan, Alat Main, dan Suplemen Deteksinya untuk Anak Usia Dini". Laporan Penelitian Hibah Kompetensi. Yogyakarta: Lemlit UNY
- Team Edu. "The Role of Child Development and Social Interaction in the Selection of Children's Literature to Promote Literacy Acquisition" *Resume Jurnal 1 ECRP Vol. 5 No. 2 Fall 2003..* <http://abc-edu.blogspot.com/2009>
- Vygotsky, L. (1978). Interaction between Learning and Development (pp. 79-91). In *Mind in Society*. (Trans. M. Cole). Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Ziniewicz, Gordon L. 1999. "John Dewey : Experience and Nature : Individuality and Association". <http://www.fred.net/tzaka/deweynew.html>

