

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah kegiatan membantu manusia agar tergali potensi yang ada pada dirinya sehingga mampu menghadapi kehidupan yang akan dihadapinya baik di dunia maupun di akhirat. Pendidikan harus diberikan sejak dini. Ada juga yang menyatakan bahwa pendidikan diberikan mulai sejak lahir bahkan sebelum lahir (prenatal) (Helmawati, 2015:41).

Syah (2014:11) mengatakan bahwa pendidikan adalah usaha yang dilakukan oleh keluarga, sekolah, maupun masyarakat, bahkan pemerintah itu sendiri yang dilakukan melalui proses bimbingan, pengajaran, maupun pelatihan yang berlangsung sepanjang hayat untuk mempersiapkan peserta didik agar dapat berperan diberbagai lingkungan hidup secara tepat di masa yang akan datang. Pendidikan berarti tahapan kegiatan yang bersifat kelembagaan seperti sekolah dan madrasah yang menguasai pengetahuan, kebiasaan, sikap dan sebagainya.

Pendidikan di Indonesia terbagi menjadi tiga bagian didalamnya yaitu jalur pendidikan formal, informal, dan nonformal. Pendidikan juga terbagi menjadi empat jenjang yaitu pendidikan anak usia dini, pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi. Berdasarkan keempat jenjang pendidikan tersebut salah satunya yaitu pendidikan anak usia dini yang merupakan pendidikan yang diberikan kepada anak sebelum memasuki jenjang pendidikan dasar yang sering disebut dengan pendidikan pra sekolah (Kemendikbud, 2015:2).

Pendidikan anak usia dini merupakan tempat bagi anak usia dini yaitu anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun yang sering disebut masa emas (*golden age*) untuk mengembangkan fondasi dasar dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang khusus sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangannya, karena pada masa ini anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat dan tidak akan tergantikan di masa akan datang (Wiyani, 2016:98). Pada usia ini perlu adanya pemberian stimulus pendidikan agar seluruh

perkembangan dan pertumbuhan baik jasmani maupun rohani sehingga anak memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan lebih lanjut.

Menurut UU No 20 Tahun 2003 Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak agar memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) pada hakikatnya adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak. Oleh karena itu PAUD memberi kesempatan bagi anak untuk mengembangkan potensi dan kepribadian anak secara maksimal (Suyadi, 2017:22).

Pendidikan Anak Usia Dini pada pembelajarannya lebih menekankan aktivitas bermain sambil belajar. Karena salah satu prinsip pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini adalah belajar melalui bermain (Fauziddin, 2015:6). Dunia anak adalah dunia bermain, dalam kehidupan anak-anak sebagian besar waktunya dihabiskan dengan aktivitas bermain. Bermain adalah suatu aktivitas yang menggembarakan, menyenangkan dan menimbulkan kenikmatan. Bermain selalu membahagiakan dan tidak pernah menjadi beban. Bermain juga merupakan cara yang paling baik untuk mengembangkan potensi pada anak secara optimal (Wiyani, 2016:106).

Bermain dapat digunakan sebagai media untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan tertentu pada anak. Istilah bermain diartikan sebagai suatu kegiatan yang dilakukan dengan mempergunakan atau tanpa menggunakan alat yang menghasilkan pengertian, memberikan informasi, memberikan kesenangan, dan dapat mengembangkan imajinasi anak (Hidayat & Aisah, 2015:194-195). Bermain dapat mengembangkan seluruh potensi yang ada pada diri anak mulai dari kreativitas anak, cara bersosialisasi dengan lingkungan, cara berpikir, dan cara berkomunikasi anak tersebut.

Cara berpikir pada anak usia dini sangatlah berbeda dengan orang dewasa, cara berpikir anak usia dini lebih bersifat konkrit, sementara cara berpikir orang

dewasa lebih bersifat abstrak. Maka dari itu pada anak usia dini diperlukan media yang digunakan pada saat pembelajaran lebih menarik dan lebih bersifat nyata. Salah satu media yang digunakan yaitu kartu huruf yang akan dijadikan sebagai salah satu alat permainan untuk menarik minat anak dalam membaca (Yasniwati, Hidayat, & Puspita, 2016).

Permainan kartu huruf menurut Hasan (2009:65) adalah penggunaan sejumlah kartu sebagai alat bantu untuk belajar membaca dengan cara melihat dan mengingat bentuk huruf dan gambar yang disertai tulisan dari makna gambar pada kartu. Kartu huruf adalah kartu abjad yang berisi gambar, huruf, tanda simbol, yang meningkatkan atau menuntun anak yang berhubungan dengan simbol tersebut (Pangastuti & Hanum, 2017). Permainan kartu huruf dianggap dapat meningkatkan minat membaca pada anak, karena dalam permainan ini dilakukan dengan suasana menyenangkan dan menggembirakan sehingga anak tertarik untuk berlatih membaca. Anak yang senang membaca mempunyai minat yang kuat terhadap membaca itu sendiri.

Minat adalah suatu rasa yang lebih suka atau ketertarikan pada suatu kegiatan yang ditunjukkan dengan keinginan, kecenderungan untuk memperhatikan kegiatan tanpa ada seorompokun yang menyuruh, dilakukan dengan kesadaran diri sendiri dan diikuti dengan perasaan yang senang. Minat merupakan sumber motivasi seseorang sehingga minat itu besar pengaruhnya terhadap kegiatan yang dilakukan seseorang. Kegiatan yang menarik minat seseorang akan dilakukan dengan senang hati tanpa adanya paksaan dari orang-orang di luar dirinya (Idris & Ramdani, 2014:9). Tampubolon (dalam Ikawati, 2013) mengemukakan bahwa minat adalah perpaduan antara keinginan dan kemauan yang dapat berkembang jika ada motivasi. Minat membaca merupakan hasrat seseorang atau siswa terhadap bacaan yang mendorong munculnya keinginan dan kemampuan untuk membaca, diikuti oleh kegiatan nyata membaca bacaan yang diminatinya.

Membaca merupakan suatu kegiatan menelusuri, memahami, hingga mengeksplorasi berbagai simbol. Simbol dapat berupa rangkaian huruf-huruf dalam suatu tulisan atau bacaan, bahkan gambar. Membaca dalam proses pembelajaran memiliki peran yang sangat penting. Membaca merupakan sarana utama bagi

seorang anak untuk mengasah pengetahuannya. Anak-anak yang memiliki kemampuan membaca yang baik pada umumnya memiliki kemampuan yang baik pula dalam mengungkapkan pemikiran, perasaan serta tindakan interaktif dengan lingkungannya. Di era modern ini anak banyak mempelajari kata dan simbol cetak sejak dini. Mereka tertarik untuk mengerti dan memahami arti simbol tersebut. Suatu minat dapat diekspresikan melalui suatu pernyataan yang menunjukkan bahwa anak lebih suka suatu daripada hal lainnya, dapat pula dimanifestasikan melalui partisipasi dalam suatu aktivitas.

Berdasarkan pengamatan di RA Al Falah Kecamatan Pangalengan Kabupaten Bandung, diperoleh informasi dari guru kelompok B bahwa penggunaan bermain kartu huruf dalam pembelajaran sering digunakan dan sudah efektif, hal ini terlihat dari keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran seperti : Bermain kartu huruf untuk menarik minat membaca pada anak. Namun pada kenyataannya masih ada sebagian anak dalam hal minat membaca masih tergolong rendah yang terlihat dari kemampuan kompetensi yang masih sekitar 20%. Karena masih ada sebagian peserta didik yang memang merasa tertarik dan merasa senang dengan kegiatan tersebut tetapi sebagian peserta didik merasa tidak tertarik dan mereka menjadi pasif.

Berdasarkan fenomena yang terjadi di RA Al Falah Kecamatan Pangalengan maka perlu dilakukan penelitian lebih lanjut melalui kegiatan penelitian untuk mengetahui apakah terdapat hubungan antara aktivitas bermain kartu huruf dengan minat membaca pada anak usia dini di RA Al Falah Kecamatan Pangalengan Kabupaten Bandung. Maka dari itu peneliti tertarik melakukan penelitian melalui sebuah judul “Hubungan antara Aktivitas Bermain Kartu Huruf dengan Minat Membaca pada Anak Usia Dini”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka rumusan masalah tersebut adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana aktivitas bermain kartu huruf pada anak usia dini di RA Al Falah Kecamatan Pangalengan Kabupaten Bandung ?
2. Bagaimana minat membaca pada anak usia dini di RA Al Falah Kecamatan Pangalengan Kabupaten Bandung ?
3. Bagaimana hubungan antara aktivitas bermain kartu huruf dengan minat membaca pada anak usia dini di RA Al Falah Kecamatan Pangalengan ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuannya adalah untuk mengetahui :

1. Realitas aktivitas bermain kartu huruf pada anak usia dini di RA Al Falah Kecamatan Pangalengan Kabupaten Bandung
2. Realitas minat membaca pada anak usia dini di RA Al Falah Kecamatan Pangalengan Kabupaten Bandung
3. Realitas hubungan antara aktivitas bermain kartu huruf dengan minat membaca pada anak usia dini di RA Al Falah Kecamatan Pangalengan Kabupaten Bandung

D. Manfaat Hasil Penelitian

1. Manfaat teoritis

Sebagai salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk mendapat kajian teori mengenai bermain kartu huruf dengan minat membaca pada anak usia dini.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi sekolah

- 1) Suasana pembelajaran di kelas menjadi menyenangkan dan efektif
- 2) Pihak sekolah menyediakan media pembelajaran untuk menunjang proses pembelajaran

b. Bagi guru

- 1) Membantu guru dalam meningkatkan minat membaca pada anak
- 2) Sebagai referensi bagi guru untuk membuat kegiatan yang menarik dan lebih menarik minat membaca pada anak

c. Bagi peserta didik

- 1) Untuk meningkatkan minat membaca pada anak
- 2) Membantu anak agar lebih termotivasi
- 3) Untuk membantu anak merasakan pengalaman baru secara langsung

d. Bagi peneliti lain

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi peneliti lain untuk menambah pengetahuan dan pemahaman mengenai hubungan aktivitas bermain kartu huruf dengan minat membaca pada anak usia dini

E. Kerangka Pemikiran

Pendidikan pada anak usia dini memiliki prinsip bermain sambil belajar. Materi atau kegiatan belajar pada anak usia dini harus disusun dengan tepat sesuai dengan tingkat perkembangan anak. Materi atau kegiatan ini harus disiapkan secara matang, terperinci dan jelas. Bermain sambil belajar pada anak sangat cocok untuk dilakukan sebab pada pendidikan anak usia dini baru bersifat pengenalan seperti pengenalan huruf dan angka. Salah satu metode yang dijadikan sebagai media pembelajaran dalam mengenalkan huruf dan angka pada anak usia dini yaitu permainan kartu huruf.

Kartu huruf merupakan kartu yang berisi gambar, teks atau tanda simbol yang mengingatkan atau menuntun anak kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar tersebut. Kartu huruf juga berupa kartu gambar yang memiliki dua sisi, sisi yang satu menampilkan gambar objek dan sisi yang lain menampilkan kata yang menerangkan objek. Kartu gambar adalah sekumpulan gambar terpisah yang memuat satuan-satuan gambar serta mewakili serentetan cerita. Kartu gambar ini dapat berbagai jenis, antara lain kartu gambar dengan tampilan berlembar-lembar secara terpisah (Madyawati, 2016:213).

Permainan kartu huruf adalah suatu kegiatan dengan menggunakan alat berupa kartu huruf yang terdapat simbol huruf dan gambar yang disertai tulisan dari

makna gambarnya, dengan tujuan meningkatkan kemampuan mengetahui atau mengenal dan memahami huruf abjad.

Manfaat dari bermain kartu huruf menurut Hasan (2009:66) yaitu :

1. Anak lebih mudah dalam membaca. Permainan kartu huruf dapat membantu anak mengenal huruf dengan mudah sehingga membantu anak mengenal dalam kemampuan membacanya.
2. Mengembangkan daya ingat anak. Permainan kartu huruf dapat mengembangkan kemampuan otak kanan anak karena dapat melatih kecerdasan emosi, kreativitas, dan inisiatif.
3. Menambah kosa kata baru. Permainan kartu huruf terdapat tulisan dan makna gambar yang tertera sehingga memperbanyak perbendaharaan kata pada anak.

Fungsi kartu huruf dijelaskan oleh John D. Latuheru sebagai mana dikutip Trisniwati (2014:19) mengungkapkan fungsi permainan kartu huruf adalah sebagai berikut.

1. Kondisi atau situasi saat permainan sangat penting bagi anak didik karena anak-anak bersikap lebih positif terhadap permainan kartu itu.
2. Permainan dapat mengajarkan fakta dan konsep secara tepat guna
3. Cara pembelajaran konvensional pada objek yang sama
4. Pada umumnya permainan kartu dapat meningkatkan motivasi belajar anak didik, permainan dapat juga mendorong siswa untuk saling membantu satu sama lain.
5. Bantuan yang paling baik dari media permainan adalah domain efektif (yang menyangkut perasaan atau budi pekerti) yaitu memberi bantuan motivasi untuk belajar serta bantuannya dalam masalah yang menyangkut perubahan sikap.
6. Guru maupun siswa dapat menggunakan permainan kartu mana yang mengandung nilai yang paling tinggi dan bermakna untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan pendapat Hasan dan John D. Latuheru maka dapat disimpulkan rumusan indikator mengenai bermain kartu huruf dalam penelitian saat yaitu:

- 1) kemampuan anak dalam menunjukkan huruf abjad melalui kartu huruf, 2) pemahaman anak ketika kegiatan bermain permainan kartu huruf berlangsung, 3) kemampuan anak dalam menyusun kata menggunakan kartu huruf, 4) pemahaman anak terhadap kosa kata yang disusun

Penggunaan kartu huruf sangat menarik perhatian anak, dan dapat melatih kreativitas anak dalam menyusun kata, meningkatkan kemampuan penguasaan kosa kata, memudahkan anak mengenal pemahaman konsep huruf vokal dan

konsonan serta lebih mudah diimplementasikan dalam bentuk permainan yang dapat menarik minat baca pada anak.

Minat adalah suatu rasa lebih suka dan tertarik pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh (Slameto, 2003:180). Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, maka minat akan semakin besar. Winkel (Prasetyono, 2008:51) menyatakan bahwa minat yaitu kecenderungan yang agak menetap dan subyek merasa tertarik pada bidang atau hal tertentu dan merasa senang berkecimpung dalam hal itu. Jika dalam hati ada perasaan senang, maka biasanya akan menumbuhkan minat. Bila diperkuat dengan sikap positif, maka minat akan berkembang dengan baik.

Secara implisit dalam *Concise Enciclopedia of Psychology* dapat dikatakan bahwa minat adalah kesukaan individu terhadap topik-topik atau kegiatan tertentu (Hildayani, 2005:8). Minat-minat anak yang berkembang mempunyai pengaruh yang kuat terhadap tingkah laku mereka, tidak hanya selama masa kanak-kanak, tetapi sejalan dengan pertambahan usia. Maka penyebab mengapa perkembangan minat yang disesuaikan dengan kemampuan dan kebutuhan anak menjadi suatu hal yang penting. Minat adalah suatu bentuk motivasi yang berupa perasaan senang, gembira dan suka yang timbul dari keinginan sendiri.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli mengenai pengertian minat, maka dapat disimpulkan bahwa minat adalah kesukaan dan ketertarikan individu yang ditunjukkan dengan rasa senang terhadap topik atau kegiatan tertentu dengan inisiatif sendiri pada akhirnya memotivasi individu untuk melakukan hal tersebut secara berulang-ulang. Kemauan yang disertai perasaan senang yang timbul dari dalam diri seseorang untuk melakukan kegiatan yang terpadu yang mencakup beberapa kegiatan seperti mengenali huruf dan kata-kata, menghubungkannya dengan bunyi, makna serta menarik kesimpulan mengenai maksud bacaan dan memahami hingga mengeksplorasi berbagai simbol

Membaca adalah kegiatan meresepsi, menganalisis, dan menginterpretasi yang dilakukan oleh pembaca untuk memperoleh pesan yang hendak disampaikan oleh penulis dalam media tulisan. Tujuan membaca adalah untuk mencari serta

memperoleh informasi dari sumber tertulis. Membaca permulaan merupakan tahapan anak dalam keterampilan membaca yang lebih tinggi. Membaca membuat pengetahuan semakin bertambah, banyak hal-hal positif yang dapat kita ambil melalui membaca (Musfiroh, 2008:50). Membaca merupakan kegiatan yang membutuhkan sejumlah keterampilan, seperti memperhatikan, melihat, hati-hati kepada tulisan, mengingat bunyi huruf, dan kemampuan menerka bahasa. Anak usia dini mengeluarkan banyak energi untuk membaca, sehingga jika anak menunjukkan tanda frustrasi, berarti guru harus benar-benar berhenti (Aisyah, 2007:45).

Membaca permulaan merupakan tahapan anak dalam keterampilan membaca yang lebih tinggi. Membaca membuat pengetahuan semakin bertambah, banyak hal-hal positif yang dapat kita ambil melalui membaca. Membaca merupakan salah satu indikator dalam perkembangan bahasa anak usia dini. Membaca adalah suatu kesatuan kegiatan yang terpadu yang mencakup beberapa kegiatan seperti mengenali huruf dan kata-kata, menghubungkannya dengan bunyi, makna, serta menarik kesimpulan mengenai maksud bacaan.

Minat membaca adalah suatu perhatian yang kuat dan mendalam disertai perasaan senang terhadap kegiatan membaca sehingga dapat mengarahkan seseorang untuk membaca dengan kemauan sendiri. Sinambela mengartikan minat membaca sebagai sikap positif dan adanya ketertarikan dalam diri terhadap aktivitas membaca dan tertarik terhadap buku bacaan. Minat baca adalah dorongan yang dapat mempengaruhi perilaku dan tindakan yang kemudian diikuti dengan perasaan senang dan ketertarikan terhadap kegiatan membaca. Minat baca berarti dorongan atau motivasi untuk membaca, minat baca juga bisa berfungsi sebagai alat motivasi pada seseorang untuk membaca, yang berarti pula motivasi untuk belajar (Ikawati, 2013).

Berdasarkan berbagai pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa minat membaca adalah suatu kekuatan awal yang mendorong anak agar dapat memperhatikan tentang hal yang berhubungan dengan membaca. Namun minat membaca awal tersebut belum tentu terbentuk dengan sendirinya melainkan didukung oleh stimulasi dari lingkungan sekitar. Berdasarkan pengertian ini dapat disimpulkan bahwa minat membaca adalah suatu kemauan yang disertai perasaan

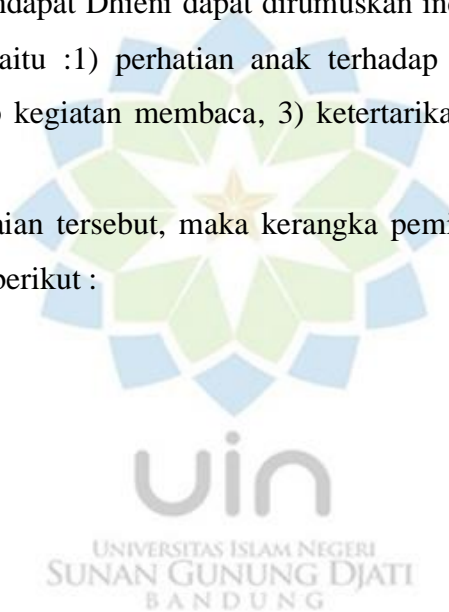
senang yang timbul dari dalam diri seseorang untuk melakukan kegiatan yang terpadu yang mencakup beberapa kegiatan seperti mengenali huruf dan kata-kata, menghubungkannya dengan bunyi, makna serta menarik kesimpulan mengenai maksud bacaan dan memahami hingga mengeksplorasi berbagai simbol.

Indikator-indikator minat baca anak menurut Dhieni (2010: 3.18) yaitu :

1. Anak sudah mulai senang atau gemar pada buku.
2. Anak mulai mengeja berbagai tulisan yang dimuat dimajalah, kotak susu, pasta gigi, surat kabar atau bacaan lainnya.
3. Anak mulai bertanya arti dan maksud suatu gambar.
4. Anak membaca hal-hal yang dilihat dalam perjalanan.

Berdasarkan pendapat Dhieni dapat dirumuskan indikator minat membaca dalam penelitian ini yaitu :1) perhatian anak terhadap kegiatan membaca, 2) perasaan anak terhadap kegiatan membaca, 3) ketertarikan anak dalam kegiatan membaca

Berdasarkan uraian tersebut, maka kerangka pemikiran penelitian secara skematis yaitu sebagai berikut :





Gambar 1.1 Skema Kerangka Pemikiran

F. Hipotesis

Berdasarkan kerangka pemikiran bahwa aktivitas bermain kartu huruf memiliki pengaruh terhadap minat membaca pada anak usia din, maka dalam penelitian saat ini dapat dirumuskan hipotesis “Terdapat hubungan positif yang signifikan antara aktivitas bermain kartu huruf dengan minat membaca pada anak usia dini”. Untuk menguji hipotesis tersebut maka akan dilakukan dengan membuktikan hubungan dari hipotesis nol Rumusan untuk hipotesis penelitian ini adalah sebagai berikut :

Ha : $R_{xy} \geq 0$: Terdapat hubungan positif yang signifikan antara aktivitas bermain kartu huruf terhadap minat membaca pada anak usia dini di RA Al Falah Kecamatan Pangalengan Kabupaten Bandung

Ho : $R_{xy} \leq 0$: Tidak terdapat hubungan positif yang signifikan antara aktivitas bermain kartu huruf terhadap minat membaca pada anak usia dini di RA Al Falah Kecamatan Pangalengan Kabupaten Bandung

G. Hasil Penelitian Terdahulu

1. Hasil penelitian yang ditulis oleh Sekar Arum Marlinawati (2013) yang berjudul “Meningkatkan Minat Membaca Permulaan Melalui Media Buku Cerita Bergambar Pada Anak Kelompok B TK Pamardisiwi Madureso, Temanggung” Universitas Negeri Yogyakarta.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dengan menggunakan media buku cerita bergambar dapat meningkatkan minat membaca permulaan pada anak kelompok B TK Pamardisiwi Madureso Temanggung. Hasil pembelajaran dari pra tindakan sampai siklus II mengalami peningkatan, yaitu hasil pra tindakan mencapai 28%, hasil siklus I mencapai 49% dan hasil siklus II mencapai 79%.

Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Sekar Arum Marlinawati dengan penelitian yang dilakukan saat ini yaitu pada salah satu variabelnya mengenai minat membaca pada anak usia dini. Perbedaan penelitian yang dilakukan saat ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Sekar Arum Marlinawati adalah bahwa minat membaca anak bisa meningkat dengan menggunakan media buku cerita bergambar dan lebih menekankan pada upaya untuk meningkatkan minat membaca pada anak usia dini, sedangkan penelitian yang dilakukan saat ini yaitu ingin lebih mengetahui adakah hubungan antara aktivitas bermain kartu huruf dengan minat membaca pada anak usia dini.

Selain itu penelitian yang dilakukan oleh Sekar Arum Marlinawati merupakan jenis penelitian tindakan kelas, sedangkan penelitian yang dilakukan saat ini adalah jenis penelitian pendekatan kuantitatif dengan metode penelitian korelasi.

2. Hasil penelitian yang ditulis oleh Rizky Agustina (2014) yang berjudul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca pada Anak Usia Dini Melalui Media Kartu Huruf Kelompok A di RA Muslimat NU Donorojo I Mertoyudan Magelang” Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media kartu huruf, anak yang tadinya malu, penakut dan enggan membaca serta kurang aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, setelah diberi tindakan anak semakin berani untuk membaca dan lebih semangat untuk belajar. Peserta didik merasa senang dan tampak aktif, sehingga suasana di dalam kelas menjadi asyik dan kualitas hasil belajar semakin baik. Berdasarkan hasil observasi kegiatan pembelajaran secara keseluruhan terlihat dari observasi yang dilakukan yaitu hasil pra tindakan 24,75%, siklus I : 44,75% dan siklus II: 56,25%.

Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Rizky Agustina dengan penelitian yang dilakukan saat ini yaitu pada salah satu variabelnya (Variabel X) berupa media kartu huruf. Perbedaan penelitian yang dilakukan saat ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Rizky Agustina yaitu pada aspek kemampuan membacanya. Sedangkan penelitian yang dilakukan saat ini adalah untuk mengetahui hubungan antara aktivitas bermain kartu huruf dengan minat membaca pada anak usia dini yang tidak ada kaitannya dengan upaya untuk meningkatkan kemampuan membaca anak. Selain itu jenis penelitian yang dilakukan oleh Rizky Agustina adalah Penelitian Tindakan Kelas sedangkan penelitian yang akan dilakukan saat ini adalah penelitian pendekatan kuantitatif dengan metode penelitian korelasi.

3. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Merinda Eka Etianingsih (2016) yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Anak Kelompok A dalam Mengenal Huruf Melalui Permainan Kartu Huruf di TK Dharma Wanita Tegal Gede Kecamatan Sumpalsari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2015/2016” Universitas Jember, Kota Jember.

Melalui permainan kartu huruf, kemampuan anak kelompok A dalam mengenal huruf di TK Dharma Wanita Tegal Gede Kecamatan Sumpalsari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2015/2016 mengalami peningkatan. Nilai rata-rata hasil belajar anak yaitu pada pra siklus sebesar 67, siklus I sebesar 69,37 dan pada siklus II sebesar 76,87.

Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Merinda Eka Etianingsih dengan penelitian yang dilakukan saat ini yaitu salah satu variabelnya mengenai permainan kartu huruf. Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Merinda Eka Etianingsih dengan penelitian yang dilakukan saat ini yaitu dari jenis penelitian yang dilakukan. Penelitian yang dilakukan saat ini adalah penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode penelitian korelasi dengan tujuan untuk mengetahui ada tidaknya hubungan antara kedua variabel. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Merinda Eka Etianingsih adalah jenis penelitian dengan pendekatan campuran dan menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan tujuan mengatasi kelemahan anak dalam mengenal huruf.