



SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIASI
Nomor. 023/PG-PAUD/FKIP-UN-PGRI/VIII/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Intan Prastihastari Wijaya, M.Pd., M.Psi.
NIDN : 0729078402
Jabatan : Kaprodi PG-PAUD

Menyatakan bahwa:

Nama : Stella Nathanie
NPM : 19.1.01.11.0030
Judul Skripsi :

**PERMAINAN KEAKSARAAN DENGAN MEDIA SLIME PADA ANAK USIA 4-5 TAHUN
DI PAUD LABORATORIUM SCHOOL UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI**

Telah melakukan cek plagiasi pada dokumen Skripsi dengan hasil sebesar 31% dan dinyatakan bebas dari unsur-unsur plagiasi.

Demikian surat tugas ini dibuat untuk dilaksanakan dengan penuh tanggung jawab. Atas perhatian dan kerjasamanya disampaikan terimakasih.

Kediri, 8 Agustus 2023

Kaprodi PG-PAUD,



Intan Prastihastari Wijaya, M.Pd., M.Psi.

Bimb Stella 1 revised by Rosa (1) *by Qi Turnitin*

Submission date: 07-Aug-2023 09:06AM (UTC-0700)

Submission ID: 2142710569

File name: Bimb_Stella_1_revised_by_Rosa_1_-7.docx (465.85K)

Word count: 12047

Character count: 75851

Abstrak

Stella Nathanie Permainan Keaksaraan dengan Media Slime pada Anak Usia 4-5 Tahun di PAUD Laboratorium School Universitas Nusantara PGRI Kediri, Skripsi, PG-PAUD, FKIP UN PGRI Kediri, 2023.

Kata kunci: keaksaraan, media slime, anak usia 4-5 tahun.

Penelitian ini didasari oleh hasil pengamatan dan pengalaman peneliti, bahwa konflik yang terjadi di PAUD Lab School UN PGRI Kediri yaitu kurang variasi permainan atau bahan belajar dan kurangnya fasilitas bermain atau bahan belajar berbagi keterampilan membaca dan menyusun istilah untuk anak-anak. Oleh karena itu, pembelajaran hanya mengikuti perintah guru dan tidak menarik berarti mudah membuat anak bosan.

Fokus penelitian ini adalah bagaimana permainan keaksaraan dengan media slime pada anak usia 4-5 tahun di PAUD Lab School UN PGRI Kediri dapat meningkatkan keaksaraan awal anak.

Pendekatan ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data menggunakan studi kepustakaan dan studi lapangan yang meliputi observasi, wawancara dan dokumentasi dengan subyek penelitian anak didik TK A PAUD Laboratorium School UN PGRI Kediri.

Hasil penelitian yang peneliti lakukan menunjukkan bahwa permainan keaksaraan dengan media slime dapat mengembangkan keaksaraan awal pada anak. Tidak hanya itu saja, permainan keaksaraan ini juga dapat meningkatkan motorik halus dan sosial emosional anak karena dalam permainan keaksaraan dengan media slime ini juga melatih kerja sama pada saat bermain.

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Masa kecil adalah masa emas. Masa emas adalah masa untuk meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan anak, karena tubuh dan pikiran sedang menyempurnakan semua aspek perkembangan anak, termasuk aspek NAM (Nilai, Agama dan Etika), SE (Sosial-Emosional), kognitif, bahasa, fisik, motorik dan artistik. Aspek perkembangan tersebut adalah Perkembangan Anak menurut (Kemendiknas, 2014). Dalam proses pengembangan aspek-aspek tersebut perlu adanya bimbingan dari orang dewasa, pendidik/guru dan orang tua. Pembagian aspek tersebut dapat dilakukan melalui permainan.

Bermain berarti kegiatan yang dilakukan secara terpisah yang membuat Anda bahagia tanpa memikirkan apapun, bersifat luwes, aktif dan berdampak positif bagi diri Anda sendiri. Artinya, bermain tidak hanya untuk menyenangkan orang lain tetapi untuk keinginan sendiri. Saat bermain, proses lebih diutamakan daripada apa yang terjadi pada akhirnya. Permainannya juga fleksibel, anak-anak bebas untuk menemukan cara baru dalam bertindak dan menyesuaikan permainan dengan keinginan mereka. Saat bermain, anak harus aktif agar tidak monoton dan mudah bosan. Bermain juga bersifat positif karena membuat anak tertawa terbahak-bahak, membuat mereka mencintai apa yang mereka lakukan (Tadkiroatun, 2018).

Luis & Moncayo (2019) mengklaim bahwa permainan berakhir karena mimpi datang dari dalam tanpa ada paksaan dari orang lain. Bermain adalah sesuatu

yang dilakukan untuk memuaskan diri sendiri tanpa memikirkan tujuan akhirnya. Engel (2014) juga berpendapat bahwa dengan menggunakan permainan akan membantu anak dengan mudah mempelajari hal baru dan mendapatkan pengalaman baru.

Aspek linguistik merupakan aspek perkembangan anak usia dini yang sangat perlu diperhatikan karena bahasa merupakan kemampuan untuk berkomunikasi dengan orang lain melalui kata-kata dan tindakan dalam menanggapi kebutuhan lingkungannya. Aspek bahasa harus dikembangkan di taman kanak-kanak, sehingga penggunaan bahasa yang tepat dapat merangsang kemampuan berbahasa anak. Untuk melatih kemampuan membaca dan berbahasa sejak dini diperlukan permainan bahasa yang menyenangkan. Aspek linguistik memiliki keterampilan mendasar, salah satunya literasi awal (Sekaran, 2018).

Literasi erat kaitannya dengan penggunaan bahasa, literasi sendiri berasal dari kata-kata tertulis yaitu huruf-huruf. bisa disebut melek huruf Jika dibaca atau ditulis, diartikan sebagai asli (Nurjanah et al., 2019). Literasi dini adalah proses keterampilan yang diperoleh anak ketika menggunakan huruf untuk membaca dan menulis. Keterampilan literasi awal anak dimulai dengan mengenal warna dan bentuk, membedakan gambar, menamai simbol, menelusuri abjad, menulis nama, menyusun kata, dan menulis huruf pikiran. . Walaupun hurufnya tidak lengkap, dibalik, pengulangan istilah sering ditulis dalam cerita, membaca sendiri, mengeja abjad, hubungan antar huruf menggunakan bunyi, ungkapan nama bilangan dapat diilustrasikan dengan angka (BPPAUD dan Dikmas, 2017). Literasi merupakan salah satu langkah untuk membantu anak membiasakan diri membaca. ketika anak

sudah siap membaca dan memahami setiap huruf, mereka bisa melafalkan alfabet, mengenal suku kata, kemudian mengenal istilah dan akhirnya membuat kalimat (Sekaran, 2018)

(Syukri, 2008) menyatakan bahwa literasi merupakan wilayah pengembangan keterampilan membaca dan menulis dalam kaitannya dengan lingkungan seseorang. Literasi prasekolah pada usia 4-5 tahun memiliki 4 tingkat perkembangan diantaranya:

1) mengenal simbol-simbol, 2) mengenal suara-suara benda/binatang sekitar, 3) menulis coretan-coretan bermakna/bermakna, 4) meniru waktu penulisan atau petunjuk pengucapan abjad (Kemendiknas, 2014)

Ada juga perbedaan literasi dan numerasi, literasi berarti keterampilan anak usia dini dalam pembelajaran tahap pertama pendidikan prasekolah. Literasi dapat memberikan perbedaan dini bagi anak untuk mengenal alfabet, membedakan huruf, menulis dan membaca.

Seperti yang diamati peneliti di PAUD Lab School UN PGRI Kediri, sebenarnya ada 20 siswa diantaranya Baskoro, Yaya, Gibran, Alinka dan Nino yang masih mengalami kesulitan bahasa, terutama dalam membaca dan persiapan Menyusun huruf dalam satu suku. Banyak sebab yang menyebabkan kemampuan membaca anak kurang baik, yaitu karena orang tua sibuk bekerja, anak jarang berkomunikasi, di rumah hanya tante yang jarang membiarkan anak berbicara. Inilah alasan mengapa anak-anak mengalami kesulitan dalam membaca dan menyusun kata-kata. Saat belajar di sekolah, anak-anak sering kesulitan membaca dan menulis kata-kata sederhana dari guru. Permasalahan tersebut muncul karena

beberapa faktor antara lain kurangnya variasi permainan atau materi pembelajaran dan kurangnya fasilitas permainan atau materi pembelajaran untuk mengembangkan keterampilan membaca anak dan terminologi majemuk. Tidak hanya itu, konflik ini terjadi karena anak sering bermain handphone, kadang bermain sendiri bahkan dengan saudaranya, asyik dengan dunianya sendiri dan juga karena orang tua sibuk dengan pekerjaan. .

Dari pengamatan pertama, kegiatan sekolah beberapa anak usia 4-5 tahun di Taman Kanak-Kanak Laboratorium UN PGRI Kediri masih mengalami kesulitan membaca dan menulis kata karena bahan pembelajaran yang digunakan guru kurang menarik bagi anak-anak, antara lain Gibran, Yaya. , Nino, Alinka dan Baskoro. Minimnya variasi bahan membuat anak cepat bosan dan tidak tertarik dengan bacaan atau terminologi bangunan.

Untuk meningkatkan membaca dan menulis kata pada anak usia 4 sampai 5 tahun, sebaiknya guru menggunakan media yang kreatif dan inovatif untuk memberikan cara belajar yang lebih menyenangkan, mudah dipahami, dan memberikan pemikiran kreatif tentang bahasa khususnya keterampilan literasi dini. Dalam proses belajar mengajar diharapkan bahan ajar yang baik dapat meningkatkan kemampuan belajar anak dan mengoptimalkan perkembangan anak. Jika dikaitkan dengan pendidikan anak usia dini, media adalah sarana yang digunakan oleh guru untuk mendukung proses belajar mengajar agar anak memperoleh pengetahuan, keterampilan dan menentukan tingkah lakunya. APE (Educational Game Engine) mengacu pada kendaraan yang biasa digunakan oleh PAUD.

Pembelajaran hanya dilakukan atas perintah guru dan media yang kurang menarik mudah membuat anak bosan. Perkembangan kemampuan berbahasa pada masa kanak-kanak berarti literasi dini. Literasi dini merupakan langkah awal bagi anak untuk meletakkan dasar bagi pembelajaran selanjutnya. Literasi dini diajarkan agar anak dapat membaca dan menyusun istilah-istilah sederhana.

Contoh bagaimana prasekolah dapat meningkatkan kemampuan membaca atau membaca awal anak adalah permainan literasi menggunakan Media Slime. Alasan peneliti menggunakan slime sebagai media permainan adalah karena bahannya mudah didapat dan relatif mudah dibuat, serta slime sangat digemari oleh anak-anak saat ini. Media slime adalah mainan cair yang kenyal dan padat yang telah diberi pewarna makanan agar lebih menarik perhatian (Aprilia & Samawi, 2017). Slime dapat meningkatkan kreativitas karena permainan ini sangat digemari oleh anak-anak dan bahan untuk membuat slime mudah ditemukan. Permainan Squishy Media Literacy merupakan jenis permainan yang meminta anak untuk mencari huruf-huruf di dalam lumpur, kemudian menyusunnya menjadi satu kata, kemudian meminta anak untuk membaca kata tersebut. Selain itu, anak-anak juga bebas menambahkan warna pada slime sesuai dengan keinginannya. Hal ini dilakukan agar anak tidak bosan saat belajar dan bebas bereksplorasi menggunakan sarana yang tersedia.

Oleh karena itu, dalam penelitian ini peneliti ingin membagikan sebuah media pembelajaran yang bernama Game Literasi dengan Media Slime. Media ini dibuat dengan tujuan untuk meningkatkan literasi awal anak agar anak mengenal simbol alfabet, membaca, mengenal dan menyusun alfabet dalam kata sederhana

untuk anak usia 4 sampai 5 tahun. Hal ini dilakukan untuk membantu mempersiapkan anak membaca secara realistis.

³⁸**B. Fokus Penelitian**

Penelitian ini berfokus pada bagaimana permainan literasi dengan media slime untuk anak usia 4-5 tahun di PAUD UN PGRI Kediri dapat meningkatkan literasi awal anak.

³⁷**C. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan literasi dini bagi anak usia 4-5 tahun agar anak dapat belajar lambang huruf, membaca, mengenal dan menyusun huruf menjadi kata sederhana melalui permainan literasi dengan Media Slime.

D. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini berguna untuk melihat apakah Permainan Keaksaraan dengan Media Slime dapat meningkatkan keaksaraan awal anak. Sedangkan kegunaan bagi guru adalah guru lebih mudah memberikan pembelajaran kepada anak.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Pengertian Bahasa

Perkembangan bahasa artinya keliru satu aspek penting pada perkembangan anak sejak dini, karena dengan bahasa anak dapat berinteraksi menggunakan individu lain, belajar membaca dan menulis, serta pula bahasa dipergunakan buat mewariskan informasi antar generasi (Widiyanti & Darmiyanti, 2021). Bahasa merupakan alat untuk berinteraksi dengan individu lain. Penyebarluasan informasi membutuhkan bahasa yang berurutan dan mudah dipahami, baik dari segi waktu maupun tempat yang tidak sinkron (Wahyudin.n, Fatkhul Ulum, 2019). Bahasa adalah alat komunikasi yang terorganisasi dalam bentuk satuan-satuan seperti kata, kelompok kata, klausa, kalimat yang diungkapkan secara lisan dan tulisan. Ada banyak definisi bahasa yang berbeda, dan definisi ini hanya mengacu pada salah satunya.

Bahasa adalah sistem komunikasi manusia yang diungkapkan melalui susunan bunyi atau ungkapan tertulis yang terstruktur untuk membentuk satuan yang lebih besar, seperti morfem, istilah, dan ungkapan.frasa, diterjemahkan dari bahasa Inggris:

“sistem komunikasi manusia melalui susunan suara (atau representasi tertulis) yang terstruktur untuk membentuk unit yang lebih kecil, misalnya morfem, kata, kalimat” (Sugiarti & Fitriani, 2020).

Bahasa menentukan salah satu aspek yang harus dikembangkan dalam pendidikan anak usia dini, agar anak mampu menggunakan dan mengungkapkan pikirannya dengan kata-kata yang sempurna. Perkembangan bahasa pada masa kanak-kanak lebih ditekankan pada menyimak, berbicara, kemudian membaca dan menulis (Lestaningrum, 2014).

Ada ribuan bahasa di dunia ini dan setiap bahasa memiliki sistemnya sendiri yang dianggap sebagai bahasa. Ada grammar bahasa Indonesia, grammar bahasa Inggris, grammar bahasa Jepang, dll. Meskipun kegiatan komunikasi dapat dilakukan dengan menggunakan alat selain bahasa, pada prinsipnya manusia berkomunikasi dengan menggunakan bahasa. Dalam konteks ini, bahasa yang digunakan adalah bahasa manusia, bukan bahasa binatang.

Dalam beberapa kasus, hewan dapat berkomunikasi satu sama lain menggunakan bahasa hewan. Yang dibahas di sini bukanlah bahasa binatang, melainkan bahasa manusia, dan semua istilah "bahasa" dalam buku ini mengacu pada "bahasa manusia".

Beberapa ahli mengemukakan pendapat tentang kepemilikan bahasa manusia. Menurut penelitian mereka terhadap beberapa hewan, banyak hewan diketahui memiliki cara yang canggih dan cerdas untuk memberi sinyal bahaya serta mengomunikasikan berbagai kebutuhan dasarnya, seperti makan, dan seks. Para ahli sepakat bahwa semua hewan dapat berkomunikasi satu sama lain, dan beberapa hewan dapat dilatih untuk memanipulasi isyarat seperti bahasa. Namun, simbol-simbol ini jauh lebih rendah daripada bahasa manusia. Studi tentang bahasa yang digunakan di antara kera belum memberikan hasil sebaik yang dilakukan

manusia melalui bahasa isyarat. Dalam penelitian ini, tidak ada monyet yang bisa mengetahui lebih dari seratus kata. Terrace (dalam (Nurmawati, 2020) melakukan penelitian terhadap sejumlah kera dan menunjukkan bahwa kera-kera tersebut dapat mengetahui banyak kosakata, tetapi tidak dapat membentuk kalimat asli. , diduga bahasa merupakan alat komunikasi sosial bagi ras lain, manusia, bukan spesies lain.

(Arnianti, 2019) berpendapat bahwa meskipun setiap budaya manusia memiliki banyak variasi bahasa yang berbeda. Namun, ada beberapa ciri umum yang terkait dengan penggunaan bahasa seperti rasa komunikasi dan adanya kreativitas individu yang kreatif. Bahasa adalah sistem simbol untuk berkomunikasi dengan orang lain. Sistem hukum bahasa meliputi fonologi, morfologi, sintaksis, semantik, dan pragmatik. Fonologi adalah studi tentang sistem bunyi bahasa. Morfologi berurusan dengan istilah asosiasi morfem. Morfem adalah kumpulan bunyi terkecil yang memberi makna pada apa yang dikatakan dan didengar orang. Sintaks mencakup bagaimana istilah digabungkan untuk membuat ekspresi dan kalimat yang dapat diterima. Semantik mengacu pada makna istilah dan frase. Pragmatisme berarti kemampuan untuk terlibat dalam percakapan yang sejalan dengan tujuan dan impian. Bahasa memiliki karakteristik yang membuatnya menjadi aspek khusus dalam komunikasi.

Ada beberapa ciri bahasa sebagai berikut.

1. Sistematisitas, yaitu bahasa merupakan perpaduan antara bunyi dan huruf dengan keteraturan, standar, dan konsistensi. Setiap bahasa memiliki jenis konsistensi

tertentu. Bahasa Inggris memiliki jumlah variasi pola yang konsisten jauh lebih banyak daripada pola yang tidak konsisten. Indonesia juga memiliki pola khusus.

2. Arbitrase, khususnya bahasa, mencakup hubungan timbal balik antara berbagai suara dan gambar, objek, dan gagasan. Setiap bahasa memiliki istilah yang berbeda yang memberikan simbol untuk angka tertentu. Misalnya istilah ³one dalam bahasa Indonesia dan istilah ³one dalam bahasa Inggris berarti simbol dengan konsep yang sama. Beberapa bahasa dunia memiliki alfabet 26 jenis, tetapi negara-negara seperti Cina menggunakan sistem berbeda yang memiliki sekitar tiga ribu karakter. Keputusan sewenang-wenang (opsional) adalah memilih cara membaca bahasa.

¹⁰3. Fleksibel, yaitu bahasa dapat berubah mengikuti perkembangan zaman. Kosakata terus berkembang dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Penambahan ribuan kosakata mencakup banyak istilah baru terkait penggunaan istilah teknologi, berbagai akronim, serta slogan bahasa yang relatif banyak digunakan oleh tim eksklusif.

³4. Kata majemuk artinya dalam hal pengucapan, bahasa tersebut memiliki banyak variasi dialek atau tata krama. Perbedaan dialek terjadi pada pengucapan, kosa kata, dan sintaksis. Awalnya, perbedaan dialek ditentukan oleh wilayah geografis, tetapi kelompok sosial saat ini tidak sama dalam masyarakat yang menggunakan dialek secara asinkron. adalah model Indonesia dengan budaya yang berbeda, ia ³memiliki ratusan dialek yang digunakan oleh masyarakat. India memiliki lebih dari dua puluh bahasa dan delapan puluh dialek.

5. Kompleksitas, kecerdasan, dan penalaran tersebut dipengaruhi oleh kemampuan menggunakan bahasa untuk merepresentasikan berbagai konsep, gagasan, dan hubungan yang dapat dimanipulasi dalam berpikir dan bernalar.

Menurut (Chaer, 2004), bahasa adalah makna kata-kata untuk berkomunikasi. Sebelumnya, Chaer menunjukkan bahwa bahasa adalah simbol suara arbitrer yang digunakan oleh audiens untuk interaksi dan identifikasi. berbagai kendala bahasa dan tidak ada satupun yang memuaskan. Keterbatasan tersebut, yaitu (1) manusia (human), (2) terpelajar (non-instinctive), (tiga) sistem, (4) arbitrer (produksi sukarela), (5) simbol. Sedangkan menurut (Ponorogo et al., 2022), bahasa merupakan salah satu ciri manusia yang paling menonjol yang membedakan manusia dengan makhluk lainnya.

(Rina Devianty, 2017) mengungkapkan bahwa ada dua pengertian bahasa. Pertama, bahasa adalah sistem yang sistematis, mungkin juga sistem reproduksi. kedua, bahasa berarti seperangkat simbol atau simbol yang berubah-ubah. Menurut (Melani, 2019), bahasa memiliki dua makna. Pertama, bahasa berarti indera yang digunakan untuk menciptakan pikiran dan perasaan, cita-cita dan tindakan, alat untuk mempengaruhi dan mengambil keputusan. Kedua, bahasa adalah tanda yang jelas tentang karakter baik atau buruk, tanda yang jelas tentang keluarga dan bangsa, tanda yang jelas tentang humanisme.

Bahasa belum tentu merupakan prasyarat untuk keterampilan berpikir luas. namun, bahasa membantu penalaran karena keduanya berkembang bersama. Misalnya, anak di bawah usia dua tahun belum memiliki kemampuan bahasa yang baik, anak tersebut sudah memiliki kemampuan penalaran. Kami menggunakan dan

memanipulasi bahasa untuk membangun pengetahuan dan konsep. Dengan demikian, kesimpulan yang dapat ditarik dari teori-teori di atas adalah bahwa bahasa merupakan aspek yang sangat penting dalam kehidupan manusia, terutama pada masa kanak-kanak, karena bahasa merupakan alat komunikasi orang lain untuk menyampaikan informasi. Bahasa bukan hanya alat komunikasi, tetapi juga pengembang logika pikiran, mengungkapkan cara berpikir manusia, hasil pemikiran, perasaan, dan bahkan apa yang ingin dicapai di masa depan.

B. Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini

Beberapa ahli berpendapat bahwa bahasa menandakan kemampuan bawaan sejak lahir, sementara yang lain berpendapat bahwa ada pengaruh faktor eksternal dan internal terhadap kemampuan berbahasa. Uraian di bawah ini akan mengungkap beberapa teori perkembangan bahasa mengenai perbedaan pendapat di antara para ahli tersebut.

1. Teori maritim

Teori maritim ini menunjukkan bahwa ada hubungan yang erat antara faktor biologis dan perkembangan bahasa. Teori navitik menganggap kemampuan bahasa sebagai kemampuan bawaan sejak lahir. Selain itu, pembelajaran bahasa tidak ditentukan oleh kecerdasan atau pengalaman pribadi. Menurut siklus maritim ini, evolusi biologis berperan dalam menciptakan individu menjadi makhluk linguistik. Seiring dengan pertumbuhan fisik dan mental anak, perkembangan bahasa semakin lama semakin baik.

Para pakar Navitis berpendapat bahwa kemampuan berbicara yang sangat alamiah (bawaan), seperti halnya kemampuan berjalan, merupakan bagian dari

perkembangan manusia yang ditentukan oleh pematangan otak. Selain itu, alasan mereka ialah beberapa bagian neurologi tertentu dari otak insan mempunyai korelasi menggunakan perkembangan bahasa sebagai akibatnya kerusakan di bagian tadi mengakibatkan hambatan bahasa. Navigator juga percaya bahwa anak-anak menginternalisasi aturan tata bahasa sehingga mereka dapat membangun berbagai jenis kalimat tanpa berlatih, memperkuat, atau meniru bahasa orang dewasa. Selanjutnya, teori ini menyarankan deteksi beberapa jenis bahasa, seperti fonologi, sintaksis, dan semantik. Teori Navitis menganggap kemampuan bahasa sebagai kemampuan bawaan, yang juga didukung oleh Lenneberg yang berpendapat bahwa kemampuan linguistik adalah kemampuan yang dimiliki seseorang berdasarkan pengetahuan awal yang diperoleh secara biologis tersedia (Isna, 2019).

Seperti yang dikatakan Chomsky bahwa hanya manusia yang mampu menguasai bahasa lisan, ia mendasarkannya pada perkiraan tertentu. Pertama, perilaku bahasa adalah sesuatu yang bersifat genetik, di mana ia memiliki pola perkembangan yang universal dan lingkungan memiliki peran yang kecil dalam pematangan suatu bahasa. kedua, orang bisa menguasainya dalam waktu yang cukup singkat. Ketiga, lingkungan bahasa tidak memiliki cukup data untuk tata bahasa orang dewasa yang kompleks. Chomsky juga berpendapat bahwa setiap anak dilahirkan dibekali dengan alat penguasaan bahasa yang disebut LAD (Language Acquisition Device). Adapun bahasa yang akan dikuasai seorang anak, sangat bergantung pada lingkungan tempat tinggal anak tersebut. Dengan demikian, keturunan dari negara mana pun dapat berbicara dalam bahasa apa pun tergantung

di mana mereka tumbuh dewasa, sehingga anak-anak yang tinggal di AS hampir pasti dapat berbicara bahasa Inggris, seperti halnya wilayah lain seperti wilayah Arab, Cina, dan Indonesia. Tanpa perangkat LAD, anak tidak dapat memperoleh keterampilan berbahasa dalam waktu singkat (Yusuf, 2016).

SATU. Manfaat teori navigasi

1) dapat mempromosikan bakat yang dimilikinya. 2) Mendorong aktualisasi diri.

3) Mendorong orang untuk membuat pilihan.

4) Mendorong terciptanya potensi dari dalam.

5) Mendorong pengembangan bakat dan minat.

B. Kekurangannya adalah teori ini beranggapan bahwa sifat manusia tidak dapat diubah karena telah dipengaruhi oleh sifat keturunannya.

2. Teori perilaku

Pandangan behavioris berpendapat bahwa bahasa adalah masalah tanggapan dan peniruan. Tokoh yang mengikuti behavioristik ini adalah Skinner dan Bandura. ia menulis buku lisan Perilaku untuk menjadi referensi bagi pengikut sirkulasi ini. ia mengungkapkan bahwa berbicara dan memahami bahasa dicapai melalui rangsangan lingkungan, terutama berdasarkan teori belajar yang dikenal sebagai pengkondisian operan, sehingga Skinner percaya bahwa sikap yang diungkapkan adalah perilaku yang diinginkan, yaitu perilaku dikendalikan oleh hasil. Jika hasilnya berupa hadiah atau sesuatu yang menyenangkan, maka perilaku tersebut akan terus dipertahankan, dan kapasitas serta frekuensinya akan terus

bertambah. tetapi sebaliknya, hasilnya adalah eksekusi, maka yang terjadi sebaliknya.

Sedangkan dari Bandura dimungkinkan pengembangan bahasa melalui peniruan atau peniruan terhadap orang lain. Bandura juga berpendapat bahwa anak belajar bahasa dengan cara meniru atau mencontoh, yang artinya mereka tidak harus meniru penguatan dari orang lain. Dengan kata lain, perkembangan kemampuan bahasa dasar pada masa kanak-kanak dicapai melalui percakapan dan hubungan yang dimiliki anak dengan teman sebaya atau orang dewasa.

Tokoh kunci dalam teori ini adalah Watson (dalam (Isna, 2019), dimana ia mempraktikkan teori pembelajaran manusia yang memusatkan perhatian pada aspek perilaku yang dirasakan secara langsung, bahasa dan hubungan antara penggunaan rangsangan dan respon terhadap lingkungan ini. teori percaya bahwa respon atau tanggapan terhadap apapun tidak dapat terjadi di mana ada stimulus atau preferensi stimulus. Sederhananya, ada reaksi karena ada aksi, ada akibat karena ada asap karena ada api (Isna, 2019).

SATU. Kelemahan teori perilaku

- 1) Pembelajaran siswa hanya terfokus pada guru.
- 2) siswa hanya mendengarkan guru menjelaskan dengan tertib.
- 3) siswa tidak bebas berkreasi dan berimajinasi.

B. Manfaat teori perilaku

1) Cocok untuk pembelajaran keterampilan yang membutuhkan latihan dan pembiasaan.

dua) Dokumentasi yang disediakan sangat rinci.

tiga) menciptakan konsentrasi pikiran.

3. Teori Perkembangan Kognitif

Teori ini berpendapat bahwa berpikir merupakan prasyarat bagi bahasa untuk terus berkembang karena pengalaman dan penalaran. Teori ini menekankan pada proses berpikir dan penalaran. salah satu kepribadian terpenting adalah Jean Piaget. Jean Piaget (dalam (Pertwi, 2018) berpendapat bahwa perkembangan bahasa bersifat progresif dan terjadi pada semua tahap perkembangan, erat dengan berbagai jenis kegiatan, benda, dan peristiwa yang dialami anak melalui sentuhan, pendengaran, penglihatan, penciuman, dan penciuman. Menurut Piaget dalam (Isna, 2019), perkembangan kognitif terjadi pada anak dengan empat aspek, yaitu maturasi (yang merupakan perkembangan sistem saraf), pengalaman (yang merupakan hubungan timbal balik antara organisme dan lingkungannya), penalaran sosial (yang dihasilkan efek yang berhubungan dengan lingkungan sosial), keseimbangan (kemampuan anak menyesuaikan diri sehingga anak tetap seimbang dan adaptif setiap saat).beradaptasi dengan lingkungannya).

Selanjutnya Piaget dalam (Isna, 2019) menyusun tahapan perkembangan kognitif menjadi 5 tahapan sebagai berikut:

a) Istilah sensorik-motorik

Pada tahap ini, bayi menggunakan reaksi dan keterampilan motoriknya untuk belajar tentang dunia. Mulailah dengan refleksi dan akhiri dengan kombinasi kompleks dari kemampuan penginderaan. b) tahap Praoprasional

di tahap ini, anak memiliki ilustrasi mental serta mampu buat berpura-pura, anak mulai memakai simbol.

c) termin ² Konkret Operasional

di tahap ini, anak tidak hanya menggambarkan simbol tetapi dapat memanipulasi simbol secara nalar.

d) termin ³² Formal Operasional

di tahap ini, gaya berpikir melibatkan penggunaan operasional logika dan menggunakannya secara absolut.

Selain Piaget, Vygotsky dalam (Isna, 2019) juga berpendapat bahwa perkembangan kognitif dan linguistik anak terkait dengan budaya dan masyarakat di wilayah tempat anak dibesarkan. Sejauh menyangkut pengembangan kemampuan bahasa, itu tidak sepenuhnya bawaan (Nativis), bukan perilaku atau perubahan (perilaku), melainkan budaya dan dari mana anak itu berasal. Vygotsky juga berpendapat bahwa melalui indera pemikiran (alat pikiran) bahasa dan perkembangan kognitif seseorang berkembang dari masa kanak-kanak hingga dewasa.

Vygotsky dalam (Isna, 2019) ⁶ mengemukakan beberapa fungsi akal berpikir, yaitu:

a) Membantu memecahkan dilema

b) Memfasilitasi tindakan, memperpanjang tindakan dan melakukan sesuatu sesuai dengan kemampuan alamiahnya.

Vygotsky juga menyarankan peningkatan fungsi mental seseorang, terutama kehidupan sosial atau kelompok, dan bahwa kata Perkembangan Proksimal (ZAP) ⁹ muncul untuk tugas-tugas yang sulit dipahami oleh anak-anak

sendiri. Dengan bimbingan dan bantuan orang dewasa, anak akan memiliki keterampilan untuk melakukan tugas-tugas tersebut. Tokoh lain yang masuk dalam peredaran teori kognitif adalah Bruner. Bruner mengatakan anak-anak belajar kata-kata konkret melalui tiga tahap, yaitu aktivitas, simbol, dan simbol. Dalam istilah aktivasi, anak berinteraksi dengan objek berupa objek, orang, dan peristiwa. Dari interaksi ini, anak belajar nama dan mencatat simbol dan peristiwa. Selama proses simbolik, anak mulai belajar bagaimana memperbesar simbol dengan benda. istilah terakhir, simbolis, anak membuat draf. Pada tahap ini, anak mulai belajar berpikir tanpa pola, mereka dapat menghubungkan istilah-istilah tersebut, mereka dapat membuat hubungan antara objek, orang, atau benda yang berbeda secara berurutan. itu juga mulai menyiarkan makna atau pentingnya suatu peristiwa (Isna, 2019).

SATU. Manfaat teori perkembangan kognitif

1) Siswa dibimbing oleh guru dalam proses pembelajaran.

dua) Pembelajaran yang berpusat pada otak.

3) siswa belajar sesuai dengan tahap perkembangannya.

B. Kelemahan teori perkembangan kognitif

1) Kemampuan fungsi kognitif asalkan setiap siswa dianggap sama

2) siswa tidak dapat menemukan cara belajarnya sendiri. 3) Persepsi

kuantitatif lebih disukai daripada kualitas.

4. Teori interaksi

Dari teori ini, pemerolehan bahasa berarti akan terjadi interaksi antara kemampuan psikologis siswa dengan lingkungan berbahasa. Bahasa yang diperoleh siswa berkaitan erat dengan kemampuan intrinsik siswa dan kontribusi lingkungan.

LAD sejak lahir, hanyalah kemampuan berbahasa anak yang berbanding lurus dengan kualitas menurut pendapat Howard Gardner yang mengatakan bahwa sejak lahir, anak memiliki kecerdasan pengetahuan bahasa. Hanya saja, kecerdasan linguistik bukan satu-satunya sarana untuk membantu anak agar memiliki kemampuan berbahasa yang baik, tetapi juga harus ada faktor eksternal yang membantu anak memperoleh bahasa dengan baik (Bahasaanak & Dini, n.d.).

5. Teori fungsional

Teori fungsional telah merevolusi studi tentang pembelajaran dan akuisisi bahasa, di mana mereka melihat bahasa sebagai ekspresi kemampuan kognitif dan afektif yang bermanfaat bagi orang itu sendiri, orang, dan lingkungan yang kurang lebih terkait. konteks belajar. . Teori ini juga menjelaskan tentang teori kemaritiman yang bersifat umum, abstrak, formal, eksplisit dan logis. Teori fungsional lebih menekankan bahasa daripada fungsi komunikatifnya.

Penelitian Bloom, Piaget dan Slobin dalam (Yusuf, 2016) menawarkan perspektif baru terhadap kajian bahasa anak, dimana mereka berfokus pada perkembangan kognitif melalui penguasaan bahasa pertama. Piaget berpendapat bahwa perkembangan bahasa adalah dimana terdapat korelasi yang kuat antara anak dengan lingkungannya serta hubungan yang saling melengkapi antara perkembangan kognitif dan pengalaman bahasa anak. Kemampuan belajar anak sangat dipengaruhi oleh tingkat pemahaman mereka tentang dunia di sekitar mereka dan kemampuan mereka untuk menginterpretasikan konsep dengan menciptakan kategori global di sekitar mereka.

⁶ Kemampuan berbahasa anak banyak bergantung pada faktor kognitif anak, apa yang diketahui anak akan menentukan kemampuannya dalam mengungkapkan dan pesan yang diketahuinya. Oleh karena itu, ahli bahasa menjadi tertarik pada struktur aturan fungsi linguistik dan hubungan bentuk linguistik yang menggunakan fungsi tersebut. ² Slobin mengklaim bahwa kompleksitas makna lebih dipengaruhi oleh perkembangan kognitif dan urutan perkembangannya daripada kompleksitas bahasa itu sendiri. Menurut Slobin sur (Yusuf, 2016), yang menentukan hal tersebut adalah:

1) Prinsip fungsional bahwa perkembangan diikuti oleh perkembangan kemampuan komunikatif dan konseptual, yang bekerja bersama dengan pola kognitif internal.

2) Prinsip formalitas, yang diikuti oleh perkembangan itu adalah kemampuan mempersepsi dan mengolah informasi yang beroperasi pada kombinasi pola gramatikal internal. ² Saat ini, semakin jelas bahwa fungsi bahasa berkembang dengan baik di luar struktur kognitif pemikiran dan memori.

Ternyata konstruktivisme sosial lebih menekankan pada perspektif fungsionalis. ² Bahasa pada dasarnya digunakan untuk komunikasi interaktif mirip dengan fungsi komunikatif bahasa dan untuk analisis bahasa yang tepat, fungsi pragmatis dan komunikatif harus dipelajari dengan segala variabelnya. .

C. Keaksaraan Awal

¹⁸ Menurut (Kementerian Pendidikan Nasional RI, 2014), standar tingkat pencapaian perkembangan bahasa anak 4-5 tahun meliputi pemahaman bahasa

reseptif, mengekspresikan bahasa, dan keaksaraan. (F. A. Sari et al., 2020) menyatakan bahwa perkembangan keaksaraan anak dimulai pada saat anak baru lahir sampai anak sekolah, hal ini dilakukan untuk mengembangkan keterampilan membaca dan menulis anak pada saat yang akan datang.

Pada kurikulum 2013, kemampuan ini disebut literasi, dimana anak dapat mengenal huruf, lambang, dan angka serta dapat menulis namanya sendiri. Mengajarkan literasi memiliki kelebihan dan kekurangan karena pada tahap ini anak belum mampu berpikir secara terstruktur. de (Rahayu, 2018), tidak melarang untuk mengajarkan membaca dan menulis kepada anak usia dini, tetapi yang terpenting adalah cara penanamannya sesuai dengan tahapan perkembangan anak dan prinsip pendidikan anak usia dini, karena anak usia dini menganut prinsip belajar sambil bermain. (Kemendiknas, 2014) mengatakan bahwa indikator penilaian kemampuan literasi dini anak usia 4-5 tahun adalah anak dapat mengenal dan mengungkapkan simbol-simbol alfabet yang dikenalnya, mengenal alfabet alfabet awal yang sama. dan dapat menulis dan membaca nama mereka sendiri.

Salah satu kemampuan berbahasa yang perlu ditingkatkan bagi anak adalah literasi sejak dini. Literasi merupakan pondasi anak usia dini yang sangat penting dan merupakan salah satu bentuk pengembangan keterampilan berbahasa. Kemampuan ini juga menjadi dasar bagi anak untuk menguasai membaca dan menulis. Pembelajaran keterampilan literasi pada anak usia dini masih memerlukan pertimbangan tahapan usia dan prinsip (Sekaran, 2018). Literasi dini merupakan kemampuan awal anak untuk menulis dan membaca (Mandasari et al., 2021). Untuk menyebarluaskan literasi dini di kalangan anak usia dini, diperlukan model,

lingkungan, dan fasilitas yang tepat untuk merangsang literasi dini (Herwina, 2021). Literasi awal adalah kemampuan membaca, menulis, dan berbicara (Shaleh et al., 2022).

Persyaratan literasi dini atau literasi dini pada anak merupakan bentuk ekspresi berkelanjutan dari kemampuan anak untuk mendengar atau merespon (Nita Nurcahyani WS, Elizabeth Prima, 2020). Literasi dini merupakan kata yang sering digunakan untuk menjelaskan kemampuan seorang anak sebelum ia dapat menulis dan membaca (Khasanah, 2020). Literasi dini sendiri dapat terjadi melalui tindakan orang tua dan melalui lingkungan sekitar dalam kegiatan yang bermakna yang melibatkan interaksi karakter dan tuturan. Literasi dini merupakan aspek penting yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan dan kreativitas anak, umumnya anak yang sudah bisa membaca dianggap sebagai anak yang cerdas. namun dalam praktiknya, tidak mungkin mengukur kecerdasan anak yang hanya bisa membaca (Matin et al., 2019).

Mengembangkan kemampuan literasi dini bagi anak merupakan hal yang perlu dilakukan selaras dengan perkembangan anak agar proses perkembangan bahasa pada anak menjadi paling efektif. Literasi dini pada bayi artinya persiapan sangat penting dilakukan sebelum anak belajar membaca, sehingga guru dapat mempersiapkan tahapan pembelajaran sesuai dengan kemampuan dan usia anak (Morning et al., 2019). Kemampuan kognitif dan keterampilan berbahasa merepresentasikan keluasan keterampilan literasi awal (Nurjanah, 2018). Pada masa kanak-kanak, kemampuan literasi awal dimulai dengan sosialisasi warna, bentuk, membaca gambar, membaca simbol yang meniru huruf di awal nama,

menulis huruf abjad dengan yang memiliki nama, menulis apa yang anda pikirkan, meskipun masih ada beberapa kesalahan penulisan.

D. Media Slime

Slime diteliti dan diciptakan oleh dua ilmuwan bernama Meyer dan Mark pada tahun 1930. Awalnya, mainan ini hanyalah tanah liat buatan tangan. Bentuk mainan ini terus berkembang dan berubah seiring berjalannya waktu. kemudian pada tahun 1980 mainan slime mulai menggebrak pasar. Slime terbuat dari bahan polimer sintetik seperti PVA yang terdapat pada lem cair transparan, guar gum (bubuk kaya serat, dll). Permainan slime menjadi permainan yang digemari anak-anak sejak tahun 2015 (Sandra K, 2014).

Slime adalah salah satu permainan yang disukai banyak anak karena kelembutan dan kelucuannya dengan banyak variasi yang cerah dan berwarna-warni. Bagi anak-anak, bermain slime merupakan kegiatan yang menyenangkan. Anak-anak sangat senang ketika orang tuanya membelikan alat untuk membuat slime. Bermain slime membantu anak belajar sambil bermain, yang bisa membuat anak lebih ngidam saat makan dan bermain. Bermain slime juga sangat baik untuk melatih perkembangan psikis dan motorik anak. Bermain slime bisa menghilangkan stres saat anak sakit dan dirawat di rumah sakit. sebagai permainan untuk menciptakan suasana gembira pada anak, sehingga merangsang nafsu makan anak sehingga proses penyembuhan berlangsung lebih cepat. Menurut penelitian, ternyata bermain game warna warni dapat mengaktifkan sistem otak seseorang. Bermain slime juga akan menggugah anak untuk berpikir dan berimajinasi, berkreasi dan berinovasi dalam membuat mainan untuk dirinya sendiri. Beberapa

manfaat yang dapat diperoleh berasal bermain slime bagi anak dari (Sandra, 2014) adalah menjadi berikut:

1. membuat anak lebih bahagia
2. sarana membimbing emosi anak
3. Meningkatkan kemampuan anak untuk berkonsentrasi
4. Sarana ekspresi anak
5. Cara menghilangkan rasa jenuh pada anak secara efektif
6. Bantu anak menjadi lebih kreatif
7. Meningkatkan kemandirian anak
8. Tingkatkan mood anak Anda
9. Singkirkan depresi

E. Permainan Keaksaraan dengan Media Slime

Saat mempelajari anak-anak, beberapa anak belum membentuk kata-kata. Hal tersebut mengakibatkan peneliti menginspirasi peneliti untuk membuat sesuatu yang baru, diantaranya membuat game literasi slime-medium. Alasan peneliti menggunakan slime sebagai wahana permainan adalah karena pembuatannya yang cukup mudah dan slime sangat digemari oleh anak-anak saat ini. Media slime merupakan mainan cair dengan tekstur yang kental dan elastis yang diberi pewarna makanan agar lebih menarik perhatian (Aprilia & Samawi, 2017). Slime dapat meningkatkan kreativitas karena permainan ini sangat disukai anak-anak dan bahan untuk membuat slime mudah ditemukan. Literasi dini adalah pengajaran huruf dasar dan aritmatika yang awalnya diajarkan dalam program (formal) kepada anak-anak prasekolah. Durkin (dalam (Nafiqoh et al., 2019) menyatakan bahwa tidak ada

dampak negatif terhadap literasi dini. Anak-anak yang telah belajar literasi dasar dan berhitung sebelum masuk sekolah dasar seringkali lebih maju di sekolah dibandingkan dengan anak-anak lain yang tidak pernah belajar literasi dini. keterampilan Steinberg (dalam (Nafiqoh et al., 2019) mengemukakan bahwa setidaknya ada empat manfaat literasi dini dalam proses belajar mengajar:

(1) literasi dini memuaskan rasa ingin tahu anak, (2) situasi akrab dan akrab di rumah dan di kelompok bermain merupakan faktor yang membantu anak belajar dengan aman, (3) anak prasekolah Anak kecil seringkali sensitif dan mudah dipengaruhi, dapat mengatur, (4) anak pada usia dini dapat mempelajari sesuatu secara praktis dan cepat.

Permainan kata menggunakan Media Slime adalah jenis permainan yang meminta anak-anak untuk menemukan huruf-huruf di dalam lumpur, kemudian menyusunnya menjadi satu kata, dan kemudian menyuruh mereka membaca satu kata tersebut. Selain itu, anak-anak juga bebas mewarnai slime sesuai keinginan. Hal ini dilakukan agar anak tidak mudah bosan saat belajar dan bebas bereksplorasi menggunakan sarana yang tersedia.

Saat mempelajari anak-anak, beberapa anak belum membentuk kata-kata. Hal tersebut mengakibatkan peneliti menginspirasi peneliti untuk membuat sesuatu yang baru, diantaranya membuat game literasi slime-medium. Alasan peneliti menggunakan slime sebagai wahana permainan adalah karena pembuatannya yang cukup mudah dan slime sangat digemari oleh anak-anak saat ini. Media slime adalah mainan cair yang kental dan elastis yang telah diberi pewarna makanan agar lebih menarik perhatian (Aprilia & Samawi, 2017). Slime dapat meningkatkan

keaktivitas karena permainan ini sangat disukai anak-anak dan bahan untuk membuat slime mudah ditemukan.

Literasi dini adalah pengajaran huruf dasar dan aritmatika yang awalnya diajarkan dalam program (formal) kepada anak-anak prasekolah. Durkin (dalam Nafiqoh et al., 2019) menyatakan bahwa tidak ada efek negatif pada anak-anak dengan literasi dini. Anak-anak yang telah belajar literasi dasar dan aritmatika sebelum memasuki sekolah dasar seringkali jauh lebih baik di sekolah daripada anak-anak lain yang tidak pernah belajar. keterampilan literasi awal mereka. Steinberg (dalam Nafiqoh et al., 2019) mengemukakan bahwa setidaknya ada empat manfaat literasi dini ditinjau dari proses belajar mengajar:

(1) literasi dini memuaskan rasa ingin tahu anak, (2) situasi akrab dan akrab di rumah dan di kelompok bermain merupakan faktor yang membantu anak belajar dengan aman, (3) anak prasekolah Anak kecil seringkali sensitif dan mudah dipengaruhi, dapat mengatur, (4) anak pada usia dini dapat mempelajari sesuatu secara praktis dan cepat.

Permainan kata menggunakan Media Slime adalah jenis permainan yang meminta anak-anak untuk menemukan huruf-huruf di dalam lumpur, kemudian menyusunnya menjadi satu kata, dan kemudian menyuruh mereka membaca satu kata tersebut. Selain itu, anak-anak juga bebas mewarnai slime sesuai keinginan. Hal ini dilakukan agar anak tidak mudah bosan saat belajar dan bebas bereksplorasi menggunakan sarana yang tersedia.

Berikut gambar media slime dan mainan alfabet:



Gambar 2.1 Media Slime dan Mainan Huruf

Di atas merupakan gambar media slime dan mainan huruf. Selanjutnya peneliti akan menjelaskan bahan dan cara pembuatan media slime:

1. Bahan:

- a. Air bersih 400 ml
- b. Tepung kanji 2 gelas
- c. Pewarna makanan 2 sdt (Warna sesuai yang diinginkan)
- d. Minyak goreng 150 g

2. Cara Pembuatan:

- a. Masukkan tepung kanji ke dalam wadah (baskom) lalu tambahkan air perlahan-lahan sambil diaduk (tangan atau sendok) agar tidak menggumpal.
- b. Tambahkan minyak goreng, sampai dirasa kenyalnya pas.
- c. Tambahkan pewarna ke dalam adonan.

¹⁴ BAB III

METODE PENELITIAN

¹³ A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode naratif kualitatif. Menurut Sugiono, penelitian kualitatif adalah penelitian yang di dalamnya peneliti dianggap sebagai alat utama, teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggabungkan dan menganalisis data secara induktif (Sugiyono, 2010).

Penelitian kualitatif menghasilkan dan mengolah data naratif, seperti transkrip wawancara dan observasi. Kirk dan Miller mendefinisikan penelitian kualitatif sebagai cara mengamati individu secara pribadi dan menghubungi orang tersebut untuk mendapatkan data yang telah mereka ekstrak (Listiana & Septiyan, G., 2021).²² Dasar pemikiran penggunaan metode ini adalah penelitian ini ingin mengetahui fenomena-fenomena yang ada dan dalam keadaan alamiah, bukan dalam keadaan terkendali, laboratorium atau percobaan. Selain itu, karena peneliti harus terjun langsung ke lapangan dan subjek penelitian, maka jenis penelitian kualitatif deskriptif akan lebih cocok. Berdasarkan penggunaan masalah yang menjadi objek penelitian ini yaitu gambaran deskriptif kemampuan membaca anak kelompok A usia 4-5 tahun di Sekolah Lab PAUD Universitas Nusantara PGRI Kediri peneliti sejarah dengan menggunakan metode kualitatif. dengan cara mendeskripsikan data yang diperoleh peneliti menjadi apa yang terjadi dalam suatu penelitian.⁵³²⁷⁶

Dengan menggunakan metode ini peneliti akan mendapatkan data yang lengkap dan dapat dideskripsikan dengan jelas sehingga apa yang akan terjadi dalam penelitian ini benar-benar sesuai dengan kebutuhan yang ada di lapangan.

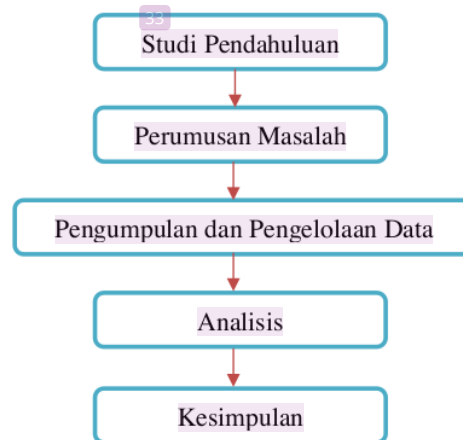
B. Kehadiran Peneliti

Kehadiran peneliti di hal ini sangatlah penting dan utama, karena pada penelitian kualitatif kehadiran peneliti sendiri atau donasi orang lain adalah alat pengumpul data primer.

Penelitian menggunakan penelitian kualitatif, kehadiran peneliti dilapangan merupakan sangat penting serta dibutuhkan secara optimal. Peneliti adalah kunci utama pada berkata makna serta sekaligus alat pengumpul data. karena itu peneliti wajib terlibat pada kehidupan anak disekolah. sang karena itu, peneliti terjun pribadi ke lapangan buat mengamati serta mengumpulkan data yang dibutuhkan.

3. Tahapan Penelitian

Fase penelitian meliputi fase implementasi end-to-end, sedangkan tonggaknya meliputi; penelitian pendahuluan, perumusan masalah, pengumpulan dan pengelolaan data, analisis, kesimpulan dan rekomendasi.



Gambar 3.1 : Tahapan Penelitian

1. Studi Pendahuluan

Misi asal tahap ini ialah buat menghimpun data yg berafiliasi menggunakan persoalan yg diteliti. Ini berfungsi agar akar problem bisa diketahui secara jelas. gosip yang akan diperoleh nantinya akan dicatat pada kerangka teori yang nantinya akan bermanfaat untuk hipotesis lalu diuji kesesuaiannya, apakah benar atau keliru. Studi ini mampu dilaksanakan menggunakan studi referensi kepustakaan, studi dokumen dan studi lingkungan.

2. Perumusan Masalah

Pada strata ini peneliti akan membangun rumusan masalah yg berlandaskan dilema yg telah diketahui untuk dicari penyelesaiannya. pada termin ini peneliti akan membentuk ruang lingkup persoalan sehingga penggunaannya mampu lebih terfokus.

3. Pengumpulan dan Pengelolaan Data¹⁹

Aktivitas ini harus berlandaskan pada panduan yg sudah direncanakan pada rancangan rumusan dilema. Data yg telah terhimpun nantinya akan menjadi dasar buat dianalisis hasilnya.

4. Analisis

Analisis serta manajemen data dilaksanakan selesainya data terhimpun. Selanjutnya hipotesis yang diberikan akan dianalisis sah tidaknya. Data yang berbentuk kualitatif maka akan diselesaikan menggunakan deduktif.

5. Kesimpulan

Kesimpulan berisikan inti atau kesimpulan tentang bagaimana hasil dari media yang sudah dipraktekkan kepada siswa.

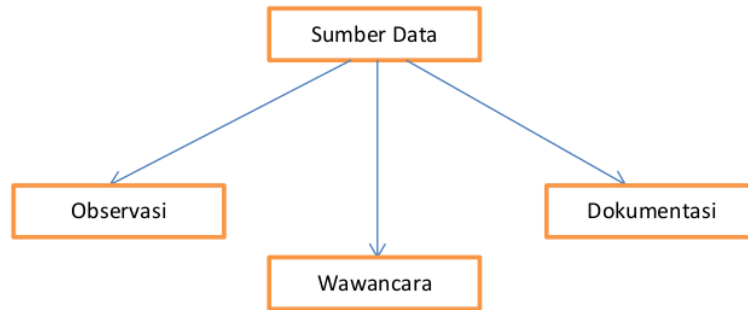
B. Tempat dan Waktu Penelitian⁵⁵

Penelitian dilakukan pada PAUD Lab School UN PGRI Kediri. Gedung TK²⁷ Lab School UN PGRI Kediri beralamat di Jalan Lintasan No.7 Kelurahan Mojoroto Kecamatan Mojoroto Kota Kediri. Peneliti menggunakan penelitian ini sebab³⁵ keadaan lokasi yang mudah dijangkau pula memperoleh data-data yang sesuai, menjawab persoalan, serta fenomena yg terjadi sinkron menggunakan pokok penekanan problem yang diajukan.

C. Sumber Data

Desain penelitian yg didesain studi literatur dimana peneliti akan mempelajari¹ konsep teori yg mendasari keaksaraan, media, model permainan, pra membaca,

anak usia dini bersumber dari jurnal, kitab , atau bukti lain yg relevan. Berikut asal data yg akan digunakan:



Gambar 3.2 : Skema Alur Sumber Data

1. Temukan

³⁰ Teknik observasi digunakan untuk mengekstraksi data dari sumber data berupa rekaman peristiwa, area atau tempat, objek, dan gambar. Dalam peran observasi ini yang dilakukan adalah melihat secara langsung aktivitas, dalam penelitian ini dengan melihat secara langsung aktivitas pembelajaran menggunakan media viscous literasi game di Laboratorium TK Sekolah UN PGRI Kediri.

2. Pemeliharaan

Dalam penelitian kualitatif, wawancara seringkali tidak dilakukan secara terstruktur. Wawancara dilakukan dengan menggunakan pertanyaan yang menunjukkan kedalaman berita dan dilakukan secara informal terstruktur. Wawancara mendalam dapat dilakukan pada saat dan dalam kondisi kontekstual yang dianggap paling tepat untuk memperoleh data yang detail, terpercaya dan mendalam.

3. Dokumen

Dokumen datang dalam berbagai bentuk, asalkan hanya ditulis dalam bentuk yang lebih lengkap dan bahkan mungkin dalam bentuk objek lain. Dalam penelitian ini pengumpulan data dilakukan dengan cara meneliti dokumen atau dokumen serta gambar dokumen yang berhubungan dengan topik yang diangkat dalam penelitian ini.

F. Prosedur Pengumpulan Data

Teknik analisis data yang digunakan yakni observasi langsung ke lapangan, wawancara, dan dokumentasi.

Berikut merupakan format dari asesmen ceklis dan wawancara:

1. Asesmen Ceklis

Tabel 3.1 Asesmen Ceklis Kemampuan Keaksaraan Anak

Tujuan	Hasil Pengamatan			
	Sudah Muncul	Konteks	Tempat & Waktu Kemunculan	Kejadian yang teramati
Anak mampu berkomunikasi dengan mengajukan pertanyaan sederhana				
Anak mampu menjawab pertanyaan sederhana				

Anak mampu mengenal huruf				
Anak mampu membaca sederhana dari huruf-huruf				
Anak mampu menceritakan kembali pengalaman bermain slime				

2. Tabel Instrumen Wawancara

Tabel 3.2 Instrumen Wawancara Guru tentang Permainan Keaksaraan dengan Media Slime

No	Pertanyaan	Keterangan/Komentar
1.	Apakah permainan keaksaraan dengan media slime cocok dimainkan oleh anak usia 4-5 tahun?	
2.	Apakah permainan keaksaraan dengan media slime sangat bermanfaat dalam perkembangan bahasa anak?	
3.	Apakah permainan keaksaraan dengan media slime merupakan media	

No	Pertanyaan	Keterangan/Komentar
	pembelajaran yang menarik?	
4.	Apakah penataan permainan keaksaraan dengan media slime sudah baik?	
5.	Menurut bapak atau ibu, adakah kesulitan-kesulitan yang dialami anak dalam menggunakan media?	
6.	Apa saja kekurangan dan kelebihan dari media ini?	
7.	Menurut bapak atau ibu apakah media ini sudah digunakan secara maksimal?	
8.	Menurut bapak atau ibu apa yang harus dikembangkan dalam permainan keaksaraan dengan media slime?	

⁴ D. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah sebagai bagian berasal proses pengujian data yang hasilnya digunakan menjadi bukti yang memadai buat menarik kesimpulan

penelitian (Suparyanto dan Rosad (2015, 2020). contoh analisis data yg dipergunakan pada penelitian ini artinya analisis naratif. Metode naratif bisa diartikan menjadi prosedur pemecahan persoalan yang diselidiki dengan menggambarkan/melukiskan keadaan subjek/objek penelitian (seseorang, forum, rakyat serta lain-lain) di waktu sekarang berdasarkan liputan-warta yang tampak atau sebagaimana adanya (Savira & Suharsono, 2019).

Melalui analisis deskriptif, peneliti mendeskripsikan informasi yang sudah didapat dengan variabel yg diteliti. pada penelitian ini akan mendeskripsikan perihal kemampuan keaksaraan awal di anak usia 4-lima tahun

H. Pengecekan Keabsahan Temuan

Demi kepentingan keabsahan data dan yang akan terjadi temuan tadi artinya syarat sebenarnya serta disetujui sang subjek penelitian, maka diperlukan teknik investigasi. aplikasi teknik pemeriksaan didasarkan atas sejumlah kriteria yaitu menggunakan 2 langkah sebagai berikut:

1. Tes kredibilitas

Saat melakukan penelitian kualitatif atau naturalistik, alat penelitian utama adalah peneliti. oleh karena itu, sangat mungkin terjadi keberpihakan dalam pelaksanaan penelitian atau kecenderungan bias. Oleh karena itu, untuk menghindari hal tersebut, disarankan untuk dilakukan pengecekan keabsahan data (reliabilitas) (Fabiana Meijon Fadul, 2019). Reliabilitas data adalah usaha peneliti untuk mengkonfirmasi keabsahan data dengan melakukan konfirmasi antara data yang diperoleh dengan subjek

penelitian. Tujuannya adalah untuk menggambarkan bahwa apa yang peneliti amati sesuai dengan apa yang sebenarnya ada dan dengan apa yang sebenarnya terjadi pada subjek penelitian (Fbiana Meijon Fadul, 2019). Untuk memastikan keabsahan data, ada beberapa teknik untuk mendapatkan kehandalan data, seperti:

(1) partisipasi penelitian yang luas, (2) pengamatan yang gigih dan (tiga) pemeriksaan silang (menggunakan latar belakang, teori dan metode).

Cross-checking mengacu pada teknik verifikasi data yang menggunakan data selain data, kegunaannya adalah untuk memverifikasi atau membandingkan data yang telah diperoleh. Ada beberapa jenis segitiga (Denzin, 1978, atas (Moleong, 2014), yaitu:

SATU. segitiga sumber

Membandingkan pengumpulan data dengan menggunakan data yang diperoleh dari sumber yang sama tetapi menggunakan alat dan kerangka waktu yang berbeda. B. metode segitiga

Ada dua cara yang dapat dilakukan, yaitu:

- 1) Memverifikasi tingkat kepercayaan terhadap inovasi yang akan terjadi dalam mempelajari beberapa teknik pengumpulan data.
- 2) Periksa keandalan beberapa sumber data dengan menggunakan metode yang sama.

dibandingkan dengan Teori Segitiga

Bandingkan hasil dengan data yang diperoleh dengan menggunakan teori yang ada.

D. penyidik segitiga

Berbeda dengan triangulasi asli, dalam triangulasi ini peneliti membandingkan hasil dari sumber dan instrumen yang sama, tetapi peneliti tidak berafiliasi. 2. Uji reliabilitas

⁴ Dalam penelitian kuantitatif, reliabilitas disebut reliabilitas. Penelitian yang kredibel adalah jika orang lain dapat mengulang atau menyalin proses penelitian tersebut. Dalam penelitian kualitatif, pengujian reliabilitas dilakukan dengan cara memeriksa keseluruhan proses penelitian. Hal ini dilakukan oleh auditor atau supervisor independen untuk memeriksa semua kegiatan peneliti dalam melaksanakan penelitian. Bagaimana peneliti mulai mendefinisikan masalah atau fokus, memasuki bidang, memilih sumber data, melakukan analisis data, memeriksa keabsahan data, hingga menarik kesimpulan (Sugiyono, 2009).

¹⁴ BAB IV

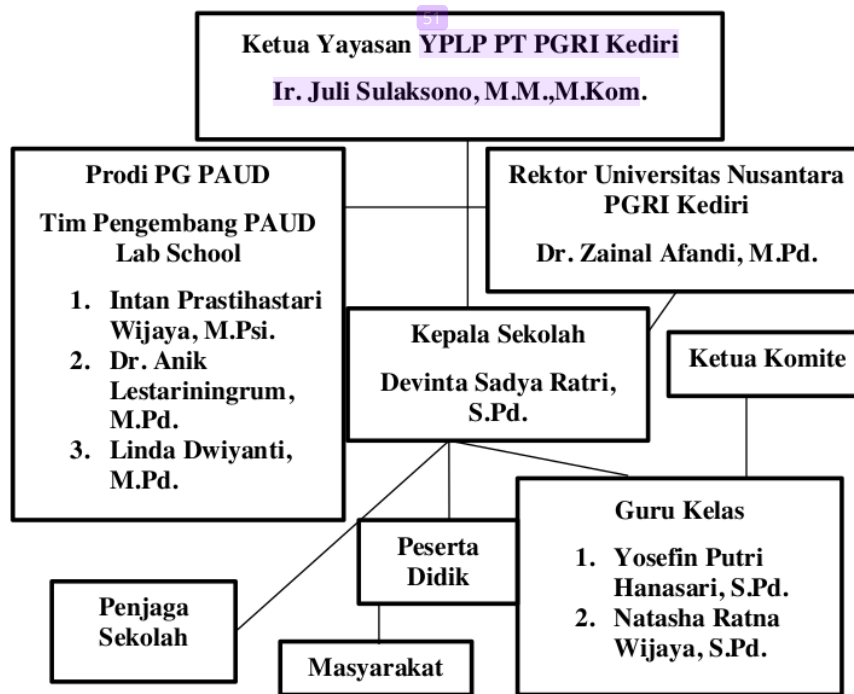
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Setting/Lokasi Penelitian

Gedung Kampus 4 Universitas Nusantara PGRI Kediri beralamat di Jalan Lintasan No 7 Kelurahan Mojo Kota Kediri. Gedung dan status tanah yang ditempati sekarang ini milik YPLP PT PGRI Kediri yang merupakan Gedung Kampus 4 Universitas Nusantara PGRI Kediri dengan status pinjam pakai kepada TK Lab School Universitas Nusantara PGRI Kediri. Dengan luas tanah 3280 m² dan luas bangunan 1105 m². ⁴⁹ Bangunan ini terdiri dari beberapa ruangan antara lain; ruang kantor, ruang belajar, kamar mandi, mushola, kolam renang, gazebo, dan tempat bermain diluar.

Kegiatan pembelajaran TK Lab School UN PGRI Kediri awalnya dilaksanakan 5 hari seminggu kurang lebih selama ⁵⁰ 2,5 jam, mulai pukul 07.30 sampai 10.00 WIB. Model pembelajaran yang diterapkan adalah model pembelajaran sentra. Setelah menyesuaikan dengan peraturan Kemendikbud maka TK Lab School UN PGRI Kediri melaksanakan pembelajaran menjadi 5 hari dalam 1 minggu, pada hari senin sampai jumat.

Berikut adalah Struktur Organisasi TK A PAUD Lab School Universitas Nusantara PGRI Kediri:



Gambar 4.1 : Struktur Organisasi

B. Deskripsi Data Hasil Penelitian

Penelitian pengembangan yang dilakukan penelitian ini melewati 5 tahap yaitu analisis studi pendahuluan, perumusan duduk perkara, pengumpulan data, analisis, serta kesimpulan dengan klasifikasi sebagai berikut:

34

1. Studi Pendahuluan

Studi pendahuluan merupakan tahap awal dalam melakukan penelitian serta pengembangan contoh. di tahap ini, peneliti melakukan observasi dan mengumpulkan data-data terkait menggunakan penerapan contoh pembelajaran di

TK Lab School UN PGRI Kediri. ⁵⁷ Data-data yang perlu digali oleh peneliti merupakan data tentang media pembelajaran yang menarik bagi anak.

Tujuan dilakukannya observasi ini artinya buat memperoleh informasi mengenai media pembelajaran apa yg cocok serta menarik bagi anak. sehabis memperoleh berita ⁴⁰ tersebut, maka peneliti dapat menetapkan konsep produk yang dikembangkan sampai produk tadi benar-benar final serta bisa dimanfaatkan sang lembaga pendidikan.

2. Perumusan duduk perkara

⁶¹ Penelitian ini dilakukan pada Taman Kanak-kanak Laboratorium School UN PGRI yg berada pada Kota ²⁸ Kediri. Penelitian ini dilakukan penulis dikarenakan masih rendahnya kemampuan membaca anak usia 4-5 tahun dan bertujuan buat berbagi kemampuan tersebut menggunakan memakai permainan keaksaraan dengan media slime.

Penelitian ini dilakukan sang peneliti menggunakan melakukan observasi dan wawancara pada forum TK Laboratorium School UN PGRI Kediri, berdasarkan yang akan terjadi observasi serta wawancara memberikan bahwa pembelajaran membaca anak telah dilakukan secara aporisma menggunakan memakai kitab serta pula ²⁹ media pembelajaran, namun media tadi dirasa kurang bervariasi sehingga anak merasa bosan serta kurang tertarik jika memakai media yang sama pada jangka waktu yang usang. dari pengajar grup A di ⁶² TK Laboratorium School UN PGRI Kediri ada beberapa anak kesulitan pada mengenal alfabet serta jua kata sederhana hal ini dikarenakan kurang bervariasinya media pembelajaran serta di rasa kurang penekanan pada sosialisasi istilah sederhana.

sesuai yang akan terjadi wawancara serta observasi. Peneliti serta guru ²⁸ menentukan solusi dari masalah tadi yaitu dengan menyebarkan media pembelajaran yg dirasa menarik dan pula memfokuskan di sosialisasi istilah-istilah sederhana.

3. Pengumpulan Data

Analisis data berupa asesmen ceklis dan wawancara supaya mengetahui kebutuhan yg diharapkan ²⁹ anak dan pula menganalisis kurikulum, membagikan bahwa anak membutuhkan permainan keaksaraan dengan media slime. Berikut pengumpulan data melalui asesmen ceklis: **Tabel 4.1**

Hasil Penilaian Melalui Asesmen Ceklis Kemampuan Keaksaraan Anak

1. ABRIZAM SETYARENDRA GALAHAD

Tujuan	Hasil Pengamatan			
	Sudah Muncul	Konteks	Tempat & Waktu Kemunculan	Kejadian yang Teramati
Anak mampu berkomunikasi dengan mengajukan pertanyaan sederhana	Sudah muncul	Anak bertanya kepada gurunya “Ini huruf apa”	Saat bermain slime	Pada saat Abrizam bertanya mengenai huruf yang ananda pegang saat bermain slime
Anak mampu menjawab pertanyaan sederhana	Sudah muncul	Anak dapat membedakan warna	Saat bermain slime	Abrizam dapat menyebutkan macam warna yang guru tanya

Anak mampu mengenal huruf	Sudah muncul	Anak dapat mengenal huruf yang guru tanya	Saat bermain slime	Pada saat bermain slime Abrizam dapat menyebutkan huruf yang guru tanya
Anak mampu membaca sederhana dari huruf-huruf	Sudah muncul	Anak dapat menyusun huruf	Saat bermain slime	Pada saat bermain slime Abrizam dapat membaca kata "rumah, buku, mamah, papah, aku"
Anak mampu menceritakan kembali pengalaman bermain slime	Sudah muncul	Anak dapat menceritakan kembali	Saat bermain slime	Pada saat bermain slime Abrizam dapat menceritakan kembali didepan kelas dengan rasa senang

2. AINI FUADATUS SYIFA

Tujuan	Hasil Pengamatan			
	Sudah Muncul	Konteks	Tempat & Waktu Kemunculan	Kejadian yang Teramati
Anak mampu berkomunikasi dengan mengajukan pertanyaan sederhana	Sudah muncul	Anak bertanya kepada gurunya "Ini huruf apa"	Saat bermain slime	Pada saat Syifa bertanya mengenai huruf yang ananda pegang saat bermain slime
Anak mampu menjawab pertanyaan sederhana	Sudah muncul	Anak dapat membedakan warna	Saat bermain slime	Syifa dapat menyebutkan macam warna yang guru tanya
Anak mampu mengenal huruf	Sudah muncul	Anak dapat mengenal huruf yang guru tanya	Saat bermain slime	Pada saat bermain slime Syifa dapat menyebutkan huruf yang guru tanya
Anak mampu membaca sederhana dari huruf-huruf	Sudah muncul	Anak dapat menyusun huruf	Saat bermain slime	Pada saat bermain slime Syifa dapat membaca kata "rumah, buku, mamah, papah, aku"
Anak mampu menceritakan kembali pengalaman bermain slime	Sudah muncul	Anak dapat menceritakan kembali	Saat bermain slime	Pada saat bermain slime Syifa dapat menceritakan kembali didepan kelas dengan rasa senang

3. ALINKA WIBISONO

Tujuan	Hasil Pengamatan			
	Sudah Muncul	Konteks	Tempat & Waktu Kemunculan	Kejadian yang Teramati
Anak mampu berkomunikasi dengan mengajukan pertanyaan sederhana	Belum muncul	Anak tidak pernah bertanya kepada gurunya	Saat bermain slime	Pada saat bermain slime Linka tidak bertanya mengenai huruf yang ananda pegang saat bermain slime. Anak hanya memainkan slimanya saja.
17 Anak mampu menjawab pertanyaan sederhana	Belum muncul	Anak belum bisa menjawab pertanyaan dari guru	Saat bermain slime	Pada saat bermain slime anak belum dapat menjawab pertanyaan guru "Linka ini huruf apa?"
Anak mampu mengenal huruf	Belum muncul	Anak belum dapat mengenal huruf yang guru tanya	Saat bermain slime	Pada saat bermain slime Linka belum dapat menyebutkan kata yang guru tanya
Anak mampu membaca sederhana dari huruf-huruf	Belum muncul	Anak belum dapat menyusun huruf	Saat bermain slime	Pada saat bermain slime Linka belum dapat membaca kata "rumah,

				buku, mamah, papah, aku"
Anak mampu menceritakan kembali pengalaman bermain slime	Belum muncul	Anak belum dapat menceritakan kembali	Saat bermain slime	Pada saat bermain slime Linka belum dapat menceritakan kembali didepan kelas tanpa bantuan dari guru.

3. ARKANANTA AHMAD GIBRAN AL AYYUBI

Tujuan	Hasil Pengamatan			
	Sudah Muncul	Konteks	Tempat & Waktu Kemunculan	Kejadian yang Teramati
Anak mampu berkomunikasi dengan mengajukan pertanyaan sederhana	Belum muncul	Anak tidak pernah bertanya kepada gurunya	Saat bermain slime	Pada saat bermain slime Gibran tidak bertanya mengenai huruf yang ananda pegang saat bermain slime. Anak hanya memainkan slimanya saja.
¹⁷ Anak mampu menjawab pertanyaan sederhana	Belum muncul	Anak belum bisa menjawab pertanyaan dari guru	Saat bermain slime	Pada saat bermain slime anak belum dapat menjawab pertanyaan guru "Gibran ini huruf apa?"

Anak mampu mengenal huruf	Belum muncul	Anak belum dapat mengenal huruf yang guru tanya	Saat bermain slime	Pada saat bermain slime Gibran belum dapat menyebutkan kata yang guru tanya
Anak mampu membaca sederhana dari huruf-huruf	Belum muncul	Anak belum dapat menyusun huruf	Saat bermain slime	Pada saat bermain slime Gibran belum dapat membaca kata "rumah, buku, mamah, papah, aku" tanpa bantuan guru.
Anak mampu menceritakan kembali pengalaman bermain slime	Belum muncul	Anak belum dapat menceritakan kembali	Saat bermain slime	Pada saat bermain slime Gibran belum dapat menceritakan kembali didepan kelas tanpa bantuan dari guru.

4. BASKORO BARDI HUDANI

Tujuan	Hasil Pengamatan			
	Sudah Muncul	Konteks	Tempat & Waktu Kemunculan	Kejadian yang Teramati
Anak mampu berkomunikasi dengan mengajukan pertanyaan sederhana	Belum muncul	Anak tidak pernah bertanya kepada gurunya	Saat bermain slime	Pada saat bermain slime Baskoro tidak bertanya mengenai huruf yang ananda

				pegang saat bermain slime. Anak hanya memainkan slimanya saja.
17 Anak mampu menjawab pertanyaan sederhana	Belum muncul	Anak belum bisa menjawab pertanyaan dari guru	Saat bermain slime	Pada saat bermain slime anak belum dapat menjawab pertanyaan guru "Baskoro ini huruf apa?"
Anak mampu mengenal huruf	Belum muncul	Anak belum dapat mengenal huruf yang guru tanya	Saat bermain slime	Pada saat bermain slime Baskoro belum dapat menyebutkan kata yang guru tanya
Anak mampu membaca sederhana dari huruf-huruf	Belum muncul	Anak belum dapat menyusun huruf	Saat bermain slime	Pada saat bermain slime Baskoro belum dapat membaca kata "rumah, buku, mamah, papah, aku"
Anak mampu menceritakan kembali pengalaman bermain slime	Belum muncul	Anak belum dapat menceritakan kembali	Saat bermain slime	Pada saat bermain slime Baskoro belum dapat menceritakan kembali didepan kelas tanpa bantuan dari guru.

5. BAYU ANGGARA PUTRA BUONO

Tujuan	Hasil Pengamatan			
	Sudah Muncul	Konteks	Tempat & Waktu Kemunculan	Kejadian yang teramati
Anak mampu berkomunikasi dengan mengajukan pertanyaan sederhana	Sudah muncul	Anak bertanya kepada gurunya "Ini huruf apa"	Saat bermain slime	Pada saat Bayu bertanya mengenai huruf yang ananda pegang saat bermain slime
Anak mampu menjawab pertanyaan sederhana	Sudah muncul	Anak dapat membedakan warna	Saat bermain slime	Bayu dapat menyebutkan macam warna yang guru tanya
Anak mampu mengenal huruf	Sudah muncul	Anak dapat mengenal huruf yang guru tanya	Saat bermain slime	Pada saat bermain slime Bayu dapat menyebutkan huruf yang guru tanya
Anak mampu membaca sederhana dari huruf-huruf	Sudah muncul	Anak dapat menyusun huruf	Saat bermain slime	Pada saat bermain slime Bayu dapat membaca kata "rumah, buku, mamah, papah, aku"
Anak mampu menceritakan kembali pengalaman bermain slime	Sudah muncul	Anak dapat menceritakan kembali	Saat bermain slime	Pada saat bermain slime Bayu dapat menceritakan kembali didepan kelas dengan rasa senang

6. CALISTA SHAHIA WARDANA

Tujuan	Hasil Pengamatan			
	Sudah Muncul	Konteks	Tempat & Waktu Kemunculan	Kejadian yang teramati
Anak mampu berkomunikasi dengan mengajukan pertanyaan sederhana	Sudah muncul	Anak bertanya kepada gurunya "Ini huruf apa"	Saat bermain slime	Pada saat Calista bertanya mengenai huruf yang ananda pegang saat bermain slime
Anak mampu menjawab pertanyaan sederhana	Sudah muncul	Anak dapat membedakan warna	Saat bermain slime	Calista dapat menyebutkan macam warna yang guru tanya
Anak mampu mengenal huruf	Sudah muncul	Anak dapat mengenal huruf yang guru tanya	Saat bermain slime	Pada saat bermain slime Calista dapat menyebutkan huruf yang guru tanya
Anak mampu membaca sederhana dari huruf-huruf	Sudah muncul	Anak dapat menyusun huruf	Saat bermain slime	Pada saat bermain slime Calista dapat membaca kata "rumah, buku, mamah, papah, aku"
Anak mampu menceritakan kembali pengalaman bermain slime	Sudah muncul	Anak dapat menceritakan kembali	Saat bermain slime	Pada saat bermain slime Calista dapat menceritakan kembali didepan kelas dengan rasa senang

8. CIAN ZAKWAN NARIEZHAWARI

Tujuan	Hasil Pengamatan			
	Sudah Muncul	Konteks	Tempat & Waktu Kemunculan	Kejadian yang teramati
Anak mampu berkomunikasi dengan mengajukan pertanyaan sederhana	Sudah muncul	Anak bertanya kepada gurunya “Ini huruf apa”	Saat bermain slime	Pada saat Cian bertanya mengenai huruf yang ananda pegang saat bermain slime
Anak mampu menjawab pertanyaan sederhana	Sudah muncul	Anak dapat membedakan warna	Saat bermain slime	Cian dapat menyebutkan macam warna yang guru tanya
Anak mampu mengenal huruf	Sudah muncul	Anak dapat mengenal huruf yang guru tanya	Saat bermain slime	Pada saat bermain slime Cian dapat menyebutkan huruf yang guru tanya
Anak mampu membaca sederhana dari huruf-huruf	Sudah muncul	Anak dapat menyusun huruf	Saat bermain slime	Pada saat bermain slime Cian dapat membaca kata “rumah, buku,

				mamah, papah, aku"
Anak mampu menceritakan kembali pengalaman bermain slime	Sudah muncul	Anak dapat menceritakan kembali	Saat bermain slime	Pada saat bermain slime Cian dapat menceritakan kembali didepan kelas dengan rasa senang

9. DEVANO PUTRA PRABOWO

Tujuan	Hasil Pengamatan			
	Sudah Muncul	Konteks	Tempat & Waktu Kemunculan	Kejadian yang teramati
Anak mampu berkomunikasi dengan mengajukan pertanyaan sederhana	Sudah muncul	Anak bertanya kepada gurunya "Ini huruf apa"	Saat bermain slime	Pada saat Vano bertanya mengenai huruf yang ananda pegang saat bermain slime
Anak mampu menjawab pertanyaan sederhana	Sudah muncul	Anak dapat membedakan warna	Saat bermain slime	Vano dapat menyebutkan macam warna yang guru tanya
Anak mampu mengenal huruf	Sudah muncul	Anak dapat mengenal huruf yang guru tanya	Saat bermain slime	Pada saat bermain slime Vano dapat menyebutkan huruf yang guru tanya
Anak mampu membaca sederhana dari huruf-huruf	Sudah muncul	Anak dapat menyusun huruf	Saat bermain slime	Pada saat bermain slime Vano dapat membaca kata

				"rumah, buku, mamah, papah, aku"
Anak mampu menceritakan kembali pengalaman bermain slime	Sudah muncul	Anak dapat menceritakan kembali	Saat bermain slime	Pada saat bermain slime Vano dapat menceritakan kembali didepan kelas dengan rasa senang

10. FABIAN ARBANI MUBAROK

Tujuan	Hasil Pengamatan			
	Sudah Muncul	Konteks	Tempat & Waktu Kemunculan	Kejadian yang teramati
Anak mampu berkomunikasi dengan mengajukan pertanyaan sederhana	Sudah muncul	Anak bertanya kepada gurunya "Ini huruf apa"	Saat bermain slime	Pada saat Abi bertanya mengenai huruf yang ananda pegang saat bermain slime
Anak mampu menjawab pertanyaan sederhana	Sudah muncul	Anak dapat membedakan warna	Saat bermain slime	Abi dapat menyebutkan macam warna yang guru tanya
Anak mampu mengenal huruf	Sudah muncul	Anak dapat mengenal huruf yang guru tanya	Saat bermain slime	Pada saat bermain slime Abi dapat menyebutkan huruf yang guru tanya

Anak mampu membaca sederhana dari huruf-huruf	Sudah muncul	Anak dapat menyusun huruf	Saat bermain slime	Pada saat bermain slime Abi dapat membaca kata "rumah, buku, mamah, papah, aku"
Anak mampu menceritakan kembali pengalaman bermain slime	Sudah muncul	Anak dapat menceritakan kembali	Saat bermain slime	Pada saat bermain slime Abi dapat menceritakan kembali didepan kelas dengan rasa senang

11. FARIQ HAMZAH ABDILLAH FATAH

Tujuan	Hasil Pengamatan			
	Sudah Muncul	Konteks	Tempat & Waktu Kemunculan	Kejadian yang teramati
Anak mampu berkomunikasi dengan mengajukan pertanyaan sederhana	Sudah muncul	Anak bertanya kepada gurunya "Ini huruf apa"	Saat bermain slime	Pada saat Hamzah bertanya mengenai huruf yang ananda pegang saat bermain slime
Anak mampu menjawab pertanyaan sederhana	Sudah muncul	Anak dapat membedakan warna	Saat bermain slime	Hamzah dapat menyebutkan macam warna yang guru tanya
Anak mampu mengenal huruf	Sudah muncul	Anak dapat mengenal huruf yang guru tanya	Saat bermain slime	Pada saat bermain slime Hamzah dapat menyebutkan

				huruf yang guru tanya
Anak mampu membaca sederhana dari huruf-huruf	Sudah muncul	Anak dapat menyusun huruf	Saat bermain slime	Pada saat bermain slime Hamzah dapat membaca kata "rumah, buku, mamah, papah, aku"
Anak mampu menceritakan kembali pengalaman bermain slime	Sudah muncul	Anak dapat menceritakan kembali	Saat bermain slime	Pada saat bermain slime Hamzah dapat menceritakan kembali didepan kelas dengan rasa senang

12. FELICIA QUELENE PUTRI PERMADI

Tujuan	Hasil Pengamatan			
	Sudah Muncul	Konteks	Tempat & Waktu Kemunculan	Kejadian yang teramati
Anak mampu berkomunikasi dengan mengajukan pertanyaan sederhana	Sudah muncul	Anak bertanya kepada gurunya "Ini huruf apa"	Saat bermain slime	Pada saat Feliz bertanya mengenai huruf yang ananda pegang saat bermain slime
Anak mampu menjawab pertanyaan sederhana	Sudah muncul	Anak dapat membedakan warna	Saat bermain slime	Feliz dapat menyebutkan macam warna yang guru tanya
Anak mampu mengenal huruf	Sudah muncul	Anak dapat mengenal huruf yang guru tanya	Saat bermain slime	Pada saat bermain slime Feliz dapat menyebutkan

				huruf yang guru tanya
Anak mampu membaca sederhana dari huruf-huruf	Sudah muncul	Anak dapat menyusun huruf	Saat bermain slime	Pada saat bermain slime Feliz dapat membaca kata "rumah, buku, mamah, papah, aku"
Anak mampu menceritakan kembali pengalaman bermain slime	Sudah muncul	Anak dapat menceritakan kembali	Saat bermain slime	Pada saat bermain slime Feliz dapat menceritakan kembali didepan kelas dengan rasa senang

13. MUHAMMAD AZZAM NUR SAPUTRA

Tujuan	Hasil Pengamatan			
	Sudah Muncul	Konteks	Tempat & Waktu Kemunculan	Kejadian yang teramati
Anak mampu berkomunikasi dengan mengajukan pertanyaan sederhana	Sudah muncul	Anak bertanya kepada gurunya "Ini huruf apa"	Saat bermain slime	Pada saat Azzam bertanya mengenai huruf yang ananda pegang saat bermain slime
Anak mampu menjawab pertanyaan sederhana	Sudah muncul	Anak dapat membedakan warna	Saat bermain slime	Azzam dapat menyebutkan macam warna yang guru tanya

Anak mampu mengenal huruf	Sudah muncul	Anak dapat mengenal huruf yang guru tanya	Saat bermain slime	Pada saat bermain slime Azzam dapat menyebutkan huruf yang guru tanya
Anak mampu membaca sederhana dari huruf-huruf	Sudah muncul	Anak dapat menyusun huruf	Saat bermain slime	Pada saat bermain slime Azzam dapat membaca kata "rumah, buku, mamah, papah, aku"
Anak mampu menceritakan kembali pengalaman bermain slime	Sudah muncul	Anak dapat menceritakan kembali	Saat bermain slime	Pada saat bermain slime Azzam dapat menceritakan kembali didepan kelas dengan rasa senang

14. MUHAMMAD ZIDNY ILMAN AL MAGHROBI

Tujuan	Hasil Pengamatan			
	Sudah Muncul	Konteks	Tempat & Waktu Kemunculan	Kejadian yang teramati
Anak mampu berkomunikasi dengan mengajukan pertanyaan sederhana	Sudah muncul	Anak bertanya kepada gurunya "Ini huruf apa"	Saat bermain slime	Pada saat Zidny bertanya mengenai huruf yang ananda pegang saat bermain slime
Anak mampu menjawab pertanyaan sederhana	Sudah muncul	Anak dapat membedakan warna	Saat bermain slime	Zidny dapat menyebutkan macam warna

				yang guru tanya
Anak mampu mengenal huruf	Sudah muncul	Anak dapat mengenal huruf yang guru tanya	Saat bermain slime	Pada saat bermain slime Zidny dapat menyebutkan huruf yang guru tanya
Anak mampu membaca sederhana dari huruf-huruf	Sudah muncul	Anak dapat menyusun huruf	Saat bermain slime	Pada saat bermain slime Zidny dapat membaca kata "rumah, buku, mamah, papah, aku"
Anak mampu menceritakan kembali pengalaman bermain slime	Sudah muncul	Anak dapat menceritakan kembali	Saat bermain slime	Pada saat bermain slime Zidny dapat menceritakan kembali didepan kelas dengan rasa senang

15. RAFKA ARSHA WIDIANA

Tujuan	Hasil Pengamatan			
	Sudah Muncul	Konteks	Tempat & Waktu Kemunculan	Kejadian yang teramati
Anak mampu berkomunikasi dengan mengajukan pertanyaan sederhana	Sudah muncul	Anak bertanya kepada gurunya "Ini huruf apa"	Saat bermain slime	Pada saat Rafka bertanya mengenai huruf yang ananda pegang saat bermain slime

Anak mampu menjawab pertanyaan sederhana	Sudah muncul	Anak dapat membedakan warna	Saat bermain slime	Rafka dapat menyebutkan macam warna yang guru tanya
Anak mampu mengenal huruf	Sudah muncul	Anak dapat mengenal huruf yang guru tanya	Saat bermain slime	Pada saat bermain slime Rafka dapat menyebutkan huruf yang guru tanya
Anak mampu membaca sederhana dari huruf-huruf	Sudah muncul	Anak dapat menyusun huruf	Saat bermain slime	Pada saat bermain slime Rafka dapat membaca kata "rumah, buku, mamah, papah, aku"
Anak mampu menceritakan kembali pengalaman bermain slime	Sudah muncul	Anak dapat menceritakan kembali	Saat bermain slime	Pada saat bermain slime Rafka dapat menceritakan kembali didepan kelas dengan rasa senang

16. RAY WHISNU ARYASANDY DHANI

Tujuan	Hasil Pengamatan			
	Sudah Muncul	Konteks	Tempat & Waktu Kemunculan	Kejadian yang teramati
Anak mampu berkomunikasi dengan mengajukan pertanyaan sederhana	Sudah muncul	Anak bertanya kepada gurunya "Ini huruf apa"	Saat bermain slime	Pada saat Ray bertanya mengenai huruf yang ananda pegang saat bermain slime

Anak mampu menjawab pertanyaan sederhana	Sudah muncul	Anak dapat membedakan warna	Saat bermain slime	Ray dapat menyebutkan macam warna yang guru tanya
Anak mampu mengenal huruf	Sudah muncul	Anak dapat mengenal huruf yang guru tanya	Saat bermain slime	Pada saat bermain slime Ray dapat menyebutkan huruf yang guru tanya
Anak mampu membaca sederhana dari huruf-huruf	Sudah muncul	Anak dapat menyusun huruf	Saat bermain slime	Pada saat bermain slime Ray dapat membaca kata "rumah, buku, mamah, papah, aku"
Anak mampu menceritakan kembali pengalaman bermain slime	Sudah muncul	Anak dapat menceritakan kembali	Saat bermain slime	Pada saat bermain slime Ray dapat menceritakan kembali didepan kelas dengan rasa senang

17. RAYSHIVA ARVINZA WIJAYA

Tujuan	Hasil Pengamatan			
	Sudah Muncul	Konteks	Tempat & Waktu Kemunculan	Kejadian yang teramati
Anak mampu berkomunikasi dengan mengajukan pertanyaan sederhana	Sudah muncul	Anak bertanya kepada gurunya "Ini huruf apa"	Saat bermain slime	Pada saat Vinza bertanya mengenai huruf yang ananda

				pegang saat bermain slime
Anak mampu menjawab pertanyaan sederhana	Sudah muncul	Anak dapat membedakan warna	Saat bermain slime	Vinza dapat menyebutkan macam warna yang guru tanya
Anak mampu mengenal huruf	Sudah muncul	Anak dapat mengenal huruf yang guru tanya	Saat bermain slime	Pada saat bermain slime Vinza dapat menyebutkan huruf yang guru tanya
Anak mampu membaca sederhana dari huruf-huruf	Sudah muncul	Anak dapat menyusun huruf	Saat bermain slime	Pada saat bermain slime Vinza dapat membaca kata "rumah, buku, mamah, papah, aku"
Anak mampu menceritakan kembali pengalaman bermain slime	Sudah muncul	Anak dapat menceritakan kembali	Saat bermain slime	Pada saat bermain slime Vinza dapat menceritakan kembali didepan kelas dengan rasa senang

18. SHAQUEENA LUXYON HAFIDZAH

Tujuan	Hasil Pengamatan			
	Sudah Muncul	Konteks	Tempat & Waktu Kemunculan	Kejadian yang teramati
Anak mampu berkomunikasi dengan mengajukan pertanyaan sederhana	Sudah muncul	Anak bertanya kepada gurunya "Ini huruf apa"	Saat bermain slime	Pada saat Queen bertanya mengenai huruf yang

				ananda pegang saat bermain slime
Anak mampu menjawab pertanyaan sederhana	Sudah muncul	Anak dapat membedakan warna	Saat bermain slime	Queen dapat menyebutkan macam warna yang guru tanya
Anak mampu mengenal huruf	Sudah muncul	Anak dapat mengenal huruf yang guru tanya	Saat bermain slime	Pada saat bermain slime Queen dapat menyebutkan huruf yang guru tanya
Anak mampu membaca sederhana dari huruf-huruf	Sudah muncul	Anak dapat menyusun huruf	Saat bermain slime	Pada saat bermain slime Queen dapat membaca kata "rumah, buku, mamah, papah, aku"
Anak mampu menceritakan kembali pengalaman bermain slime	Sudah muncul	Anak dapat menceritakan kembali	Saat bermain slime	Pada saat bermain slime Queen dapat menceritakan kembali didepan kelas dengan rasa senang

19. NINO AHMAD WIRAYASA

Tujuan	Hasil Pengamatan			
	Sudah Muncul	Konteks	Tempat & Waktu Kemunculan	Kejadian yang teramati
Anak mampu berkomunikasi dengan mengajukan	Sudah muncul	Anak bertanya kepada gurunya "Ini	Saat bermain slime	Pada saat bermain slime Nino bertanya mengenai

pertanyaan sederhana		huruf apa, dan ini warna apa”		huruf dan warna apa yang dia pegang saat bermain slime
17 Anak mampu menjawab pertanyaan sederhana	Belum muncul	Anak belum bisa menjawab pertanyaan dari guru	Saat bermain slime	Pada saat bermain slime anak belum dapat menjawab pertanyaan guru “Nino ini huruf apa?” tetapi dengan bantuan guru Nino masih bisa menjawab.
Anak mampu mengenal huruf	Sudah muncul	Anak dapat mengenal huruf yang guru tanya meskipun dengan bantuan guru	Saat bermain slime	Pada saat bermain slime Nino dapat menyebutkan kata yang guru tanya tetapi masih dengan bantuan guru
Anak mampu membaca sederhana dari huruf-huruf	Belum muncul	Anak belum dapat menyusun huruf	Saat bermain slime	Pada saat bermain slime Nino belum dapat membaca kata “rumah, buku, mamah, papah, aku”
Anak mampu menceritakan kembali pengalaman bermain slime	Belum muncul	Anak belum dapat menceritakan kembali	Saat bermain slime	Pada saat bermain slime Nino belum dapat menceritakan kembali didepan kelas

				tanpa bantuan dari guru.
--	--	--	--	--------------------------

20. ALEXANDRIA VICTORIA DAVIAN

Tujuan	Hasil Pengamatan			
	Sudah Muncul	Konteks	Tempat & Waktu Kemunculan	Kejadian yang teramati
Anak mampu berkomunikasi dengan mengajukan pertanyaan sederhana	Sudah muncul	Anak bertanya kepada gurunya "Ini huruf apa"	Saat bermain slime	Pada saat Yaya bertanya mengenai huruf yang ananda pegang saat bermain slime
Anak mampu menjawab pertanyaan sederhana	Sudah muncul	Anak dapat membedakan warna	Saat bermain slime	Yaya dapat menyebutkan macam warna yang guru tanya
Anak mampu mengenal huruf	Belum muncul	Anak belum dapat mengenal huruf yang guru tanya	Saat bermain slime	Pada saat bermain slime Yaya belum dapat menyebutkan huruf yang guru tanya tanpa bantuan guru.
Anak mampu membaca sederhana dari huruf-huruf	Belum muncul	Anak belum dapat menyusun huruf	Saat bermain slime	Pada saat bermain slime Yaya belum dapat membaca kata "rumah, buku, mamah, papah, aku"

				tanpa bantuan guru.
Anak mampu menceritakan kembali pengalaman bermain slime	Belum muncul	Anak belum dapat menceritakan kembali	Saat bermain slime	Pada saat bermain slime Yaya belum dapat menceritakan kembali didepan kelas tanpa bantuan gurunya.

Tergantung dari apa yang terjadi, checklist yang dihasilkan kemudian diisi dengan materi yaitu pengenalan istilah-istilah ⁶⁴ sederhana untuk merangsang kemampuan membaca anak usia 4-5 tahun. Menurut observasi awal, 5 dari 20 siswa usia 4 sampai ¹ 5 tahun di TK A Lab School UN PGRI Kediri mengalami kesulitan dalam membaca dan menulis kata karena ⁵⁶ bahan ajar yang digunakan guru kurang menarik bagi anak. Minimnya variasi bahan membuat anak cepat bosan dan tidak tertarik dengan bacaan atau terminologi bangunan.

Untuk meningkatkan konstruksi bacaan dan terminologi ¹ pada anak usia 4-5 tahun, guru perlu menggunakan media yang kreatif dan inovatif untuk menyampaikan pelajaran yang menarik, mudah dipahami dan menyampaikan pemikiran kreatif tentang pembelajaran bahasa, khususnya keterampilan literasi ¹ awal. Dalam proses belajar mengajar, bahan ajar yang baik diharapkan dapat meningkatkan kemampuan belajar anak dan mengoptimalkan perkembangan anak. Dalam pendidikan anak usia dini, media merupakan alat yang digunakan guru untuk menunjang proses belajar mengajar agar anak memperoleh pengetahuan,

keterampilan, dan menentukan sikap. APE (Sense of Education Play) merupakan media yang populer digunakan oleh PAUD.

Pembelajaran hanya dilakukan atas perintah guru dan tidak menarik berarti mudah membuat anak bosan. Pengembangan kemampuan berbahasa pada masa kanak-kanak adalah literasi dini. Literasi dini adalah langkah pertama anak yang meletakkan dasar untuk pembelajaran selanjutnya. Ajarkan literasi sejak dini agar anak bisa membaca dan menyusun istilah-istilah sederhana.

Pada saat pendataan awal dengan media slime, anak-anak penasaran dengan wahana tersebut dan tidak sabar untuk memainkannya. Selama proses pembelajaran, beberapa anak dijelaskan langsung mengerti dan ada juga anak yang masih belum mengerti cara bermain media, anak-anak tersebut antara lain Baskoro, Linka, Gibran, Nino dan Yaya. Ketika anak-anak diminta untuk mengurutkan kata "tempat", ada yang bingung mencari alfabet di slime, ada yang hanya bermain-main dengan slime dan ada juga yang bingung menyusun kata-kata sederhana tersebut. Setelah bermain, anak-anak masih ingin bermain dengan kendaraan slime, mereka menemukan alfabet untuk memasukkannya ke dalam kotak dan beberapa kombinasi kata sederhana seperti "ibu, ayah, anak".

Kemudian pada saat rendezvous kedua peneliti mulai mengajak anak-anak menyusun istilah sederhana seperti hari pertama. Anak-anak yg belum paham di hari pertama telah mulai mengerti serta bisa memainkannya. sesudah itu anak pula diajak berlatih kerja sama. Anak dibagi menjadi 2 gerombolan , jadi caranya waktu peneliti meminta anak membuat istilah "kitab " setiap 1 anak mendapat giliran

mencari satu alfabet serta Jika telah menemukan huruf pertama dilanjutkan dengan anak lain lalu anak mencari huruf sambungannya. ada anak yang masih galau dengan permainannya namun saat dijelaskan berkali-kali anak mulai paham.

Pada beberapa kali pertemuan ada 5 anak yang membagikan peningkatan dalam menyusun istilah sederhana menggunakan media yang disediakan sang peneliti. Nama anak tersebut yakni Baskoro, Linka, Yaya, Nino dan Gibran. Selanjutnya pengumpulan data melalui wawancara dengan guru TK LAB School UN PGRI Kediri sebagai berikut:

TABEL 4.2

Hasil Wawancara Guru Tentang Permainan Keaksaraan Dengan Media Slime

Nama Responden: Yosefin Putri Hanasari, S.Pd

Hari/Tanggal: Kamis, 12 Januari 2023

Tempat: PAUD Lab School UN PGRI Kediri

No	Pertanyaan	Keterangan/Komentar
1.	Apakah permainan keaksaraan dengan media slime cocok dimainkan oleh anak usia 4-5 tahun?	Iya cocok. Karena dapat melatih perkembangan mengenal huruf dan memudahkan anak dalam mengenal bentuk huruf tersebut.
2.	Apakah permainan keaksaraan dengan media slime sangat bermanfaat dalam perkembangan bahasa anak?	Iya dapat. Selain dapat mengenal huruf antara guru dan anak dapat berdialog mengenai abjad.
3.	Apakah permainan keaksaraan dengan media slime merupakan media pembelajaran yang menarik?	Sangat menarik. Karena anak dapat penasaran dalam permainan mencari huruf yang ada dalam slime.

No	Pertanyaan	Keterangan/Komentar
4.	Apakah penataan permainan keaksaraan dengan media slime sudah baik?	Sudah. Karena dibuat bergiliran dan hal tersebut juga dapat melatih kesebaran anak.
5.	Menurut bapak atau ibu, adakah kesulitan-kesulitan yang dialami anak dalam menggunakan media?	Ada. Seperti saat mencampurkan slime dengan aktivator dirasa tangan anak lengket dan sulit dibersihkan dan pada saat bermain slime ada yang menempel pada pakaian anak
6.	Apa saja kekurangan dan kelebihan dari media ini?	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kekurangan Dapat membuat kotor pada pakaian anak 2. Kelebihan Permainannya tidak hanya melatih bahasa anak tetapi juga motorik halus anak dan juga sosial emosional anak.
7.	Menurut bapak atau ibu apakah media ini sudah digunakan secara maksimal?	Sudah. Anak dapat mengenal huruf melalui media slime.
8.	Menurut bapak atau ibu apa yang harus dikembangkan dalam permainan keaksaraan dengan media slime?	Dengan tambahan media <i>flashcard</i> gambar yang menarik, supaya memudahkan anak dalam menyusun kata atau kalimat yang dicontohkan.

Berdasarkan hasil wawancara pada tabel 4.2 menurut guru kelas TK A PAUD Lab School UN PGRI Kediri Permainan keaksaraan dengan media slime sangat menarik karena dapat melatih perkembangan mengenal huruf dan menyusun

kata sederhana dan juga dapat membuat anak penasaran dengan mencari huruf dalam slime. Dalam permainan ini juga anak diajak untuk berdiskusi mengenai huruf. Permainan ini tidak hanya melatih bahasa anak tetapi juga melatih motorik halus dan sosial emosional anak. Kesulitan yang dihadapi anak pada saat bermain adalah ketika anak mencampurkan slime dengan aktivator karena dirasa tangan anak lengkat dan sulit dibersihkan.

Saran dari guru TK A sebaiknya media dilengkapi lagi dengan adanya *flashcard* untuk memudahkan anak mencari dan menyusun huruf menjadi sebuah kata, selebihnya sudah bagus.

C. Interpretasi dan Pembahasan

Kemampuan literasi pada anak prasekolah meliputi perkembangan bahasa dan kognitif, pada ²¹ perkembangan bahasa anak meliputi empat aspek yaitu menyimak atau menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Keempat aspek tersebut ²¹ berkembang secara terus menerus yaitu aspek membaca dan menulis terbentuk dari pertama kemampuan mendengar dan berbicara atau dari bahasa yang berhubungan dengan mulut. Sedangkan pengembangan kognitif untuk kemampuan literasi awal yaitu aspek berpikir simbolik yang meliputi kemampuan mengenal huruf dan menginterpretasikan huruf (W. P. Sari, 2022). Keterampilan berbahasa anak meliputi beberapa bidang perkembangan, seperti berkomunikasi dengan lingkungan, mengembangkan kesadaran diri anak, mengembangkan kemampuan intelektual anak, mengungkapkan emosi dan keterampilan. Membaca dimulai melalui literasi dini. Belajar mengenal huruf untuk anak disampaikan secara

terpadu dalam acara pengembangan keterampilan dasar. Dengan metode BCCT (di luar waktu pusat dan lingkaran) dalam bidang logika matematika yang dilakukan pada saat bermain (W. P. Sari, 2022). Bermain merupakan kegiatan yang membuat anak senang bermain dan dapat meningkatkan potensi yang melekat pada diri anak, salah satu permainan untuk meningkatkan kemampuan pengenalan huruf adalah dengan menggunakan permainan yang menggunakan media kartu kata. Vygotsky berpendapat bahwa bermain adalah sesuatu yang menyenangkan bagi anak-anak, hampir semua benda dapat digunakan sebagai rasa bermain, saat bermain anak belajar suatu benda, dengan cara yang bermakna, secara sadar atau tidak sadar, mereka mempelajari sifat-sifat benda tersebut.

Penelitian ini berusaha mengungkapkan apakah permainan keaksaraan menggunakan media slime ini bisa mempertinggi bahasa anak. Adapun manfaat berasal permainan keaksaraan menggunakan media slime ini buat membantu anak pada belajar istilah sederhana sesuai menggunakan ciri anak TK kelompok A. Stimulasi pengenalan huruf ialah merangsang anak buat mengenali, memahami serta memakai simbol tertulis buat berkomunikasi (Dewi et al., 2021). pengenalan alfabet sejak dini sangat krusial bagi perkembangan bahasa anak, mempermudah pembelajaran dan bisa menyampaikan banyak manfaat bagi anak buat mempersiapkan diri supaya mampu membaca dan menulis pada jenjang pendidikan selanjutnya. Permainan slime artinya suatu permainan anak yang populer Sejak tahun 2015 yg lalu (Sandra K, 2014). Media slime merupakan mainan yang bentuknya cair dengan tekstur elastis dan kental yg diolah menggunakan pewarna kuliner sehingga terlihat lebih menarik (Aprilia & Samawi, 2017).

Permainan kata menggunakan Media Slime adalah jenis permainan yang meminta anak-anak untuk menemukan huruf-huruf di dalam lumpur, kemudian menyusunnya menjadi satu kata, dan kemudian menyuruh mereka membaca satu kata tersebut. Tidak hanya itu, anak juga bebas mewarnai slime sesuai keinginannya. Hal ini dilakukan agar anak tidak mudah bosan saat belajar dan bebas bereksplorasi dengan media yang tersedia.

Berdasarkan uraian tentang apa yang akan terjadi selama penelitian, ditemukan bahwa permainan literasi menggunakan Media Slime untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak berhasil sebagaimana mestinya. Terbukti bahwa anak-anak dapat membaca suku-suku awal yang sederhana. Anak-anak membaca dengan baik. namun masih ada anak yang dibantu menyusun huruf dan mengeja kata-kata sederhana.

SIMPULAN DAN SARAN**A. Simpulan**

Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan pada Bab IV, Permainan Keaksaraan dengan Media Slime pada Anak Usia 4-5 Tahun di PAUD Laboratorium School UN PGRI Kediri dapat meningkatkan aspek bahasa anak terutama dalam keaksaraan awal anak sesuai dengan yang diharapkan.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka ada beberapa saran yang akan disampaikan sebagai berikut:

1. Bagi peneliti selanjutnya, penggunaan permainan keaksaraan dengan media slime selain digunakan untuk mengenal konsep huruf dan membaca kata awal sehingga perkembangan aspek bahasa dapat terstimulasi dengan baik. Dengan membaca kata awal anak akan tahu berbagai kosa kata yang terdapat pada permainan keaksaraan dengan media slime.
2. Saran dari guru untuk peneliti selanjutnya, Permainan Keaksaraan dengan Media Slime sebaiknya ditambahkan media *flashcard* gambar yang menarik, supaya memudahkan anak dalam menyusun kata maupun membaca kata sederhana yang dicontohkan.
3. Bagi tenaga pengajar/guru, diharapkan dapat memanfaatkan permainan keaksaraan dengan media slime sebagai media alternatif dalam pembelajaran. Sehingga dapat memudahkan anak dalam membaca.

4. Bagi sekolah, perkembangan pembelajaran di TK Laboratorium school UN PGRI Kediri sudah baik diharapkan sekolah mampu memberikan layanan dan fasilitas yang mendukung anak.

Bimb Stella 1 revised by Rosa (1)

ORIGINALITY REPORT

31 %
SIMILARITY INDEX

30 %
INTERNET SOURCES

6 %
PUBLICATIONS

12 %
STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	proceeding.unpkediri.ac.id Internet Source	9 %
2	ejournal.stainupwr.ac.id Internet Source	4 %
3	www.scribd.com Internet Source	2 %
4	anzdoc.com Internet Source	2 %
5	repository.unair.ac.id Internet Source	2 %
6	Submitted to Sriwijaya University Student Paper	1 %
7	123dok.com Internet Source	1 %
8	repository.upstegal.ac.id Internet Source	1 %
9	Vina Vina farhatunnisa haryono. "ASESMEN PERKEMBANGAN KOGNITIF PADA ANAK USIA	<1 %

DINI", Smart Kids: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini, 2022

Publication

10	repository.bungabangsacirebon.ac.id Internet Source	<1 %
11	id.scribd.com Internet Source	<1 %
12	etheses.iainkediri.ac.id Internet Source	<1 %
13	jurnal.unived.ac.id Internet Source	<1 %
14	docplayer.info Internet Source	<1 %
15	ejournal.unisba.ac.id Internet Source	<1 %
16	sakuragirls26.blogspot.com Internet Source	<1 %
17	zombiedoc.com Internet Source	<1 %
18	jurnal.uns.ac.id Internet Source	<1 %
19	Submitted to Universitas Diponegoro Student Paper	<1 %

20	Sunarti Sunarti, Mukti Widayati, Nurnaningsih Nurnaningsih. "Penerapan Media Loose Part dalam Pembelajaran Keaksaraan Awal pada Masa Pandemi Covid-19", Journal on Education, 2023 Publication	<1 %
21	repository.radenintan.ac.id Internet Source	<1 %
22	Submitted to Forum Perpustakaan Perguruan Tinggi Indonesia Jawa Timur Student Paper	<1 %
23	Submitted to Universitas Sultan Ageng Tirtayasa Student Paper	<1 %
24	akukarnoto.blogspot.com Internet Source	<1 %
25	etheses.uin-malang.ac.id Internet Source	<1 %
26	repository.iainpurwokerto.ac.id Internet Source	<1 %
27	simki.unpkediri.ac.id Internet Source	<1 %
28	repository.unpkediri.ac.id Internet Source	<1 %

29	Ana Febriani, Hanggara Budi Utomo, Linda Dwiyanti. "Pengembangan Dadu Hitung Edukatif sebagai Media untuk Menstimulasi Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini", Jurnal Pelita PAUD, 2022 Publication	<1 %
30	Submitted to UIN Walisongo Student Paper	<1 %
31	Submitted to Universitas Sebelas Maret Student Paper	<1 %
32	id.123dok.com Internet Source	<1 %
33	Agustina Surya Utami, Karnila Ali. "Analisis Penilaian Kinerja Keuangan Perusahaan Dengan Menggunakan Metode Economic Value Added (EVA) (Studi Pada Perusahaan Yang Bergerak Di Bidang Otomotif Yang Terdaftar Di BEI Periode Tahun 2015-2019)", Jurnal Manajemen DIVERSIFIKASI, 2021 Publication	<1 %
34	Submitted to Universitas Negeri Jakarta Student Paper	<1 %
35	etheses.iainponorogo.ac.id Internet Source	<1 %
36	eprints.uny.ac.id Internet Source	<1 %

37	repository.uksw.edu Internet Source	<1 %
38	text-id.123dok.com Internet Source	<1 %
39	www.scilit.net Internet Source	<1 %
40	ecampus-fip.umj.ac.id Internet Source	<1 %
41	www.coursehero.com Internet Source	<1 %
42	lp2m.unpkediri.ac.id Internet Source	<1 %
43	moam.info Internet Source	<1 %
44	ritayana.wordpress.com Internet Source	<1 %
45	Submitted to Lincoln High School Student Paper	<1 %
46	Submitted to Universitas Musamus Merauke Student Paper	<1 %
47	ejournal.unikama.ac.id Internet Source	<1 %
48	belajartag53.blogspot.com Internet Source	<1 %

49 id.wikipedia.org Internet Source <1 %

50 www.tabloidbintang.com Internet Source <1 %

51 www.unpkediri.ac.id Internet Source <1 %

52 Submitted to Universiti Teknologi MARA Student Paper <1 %

53 core.ac.uk Internet Source <1 %

54 hersromero.wordpress.com Internet Source <1 %

55 irnadwirahmawati.blogspot.com Internet Source <1 %

56 Rahimah Ismail, Rifma Rifma, Yanti Fitria.
"Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis Model Pjbl di Sekolah Dasar", Jurnal Basicedu, 2021
Publication <1 %

57 Submitted to Universitas Muhammadiyah Surakarta Student Paper <1 %

58 jurnal.uai.ac.id Internet Source <1 %

repository.iainbengkulu.ac.id

59

Internet Source

<1 %

60

Elsa Vania Febriyani, Rosa Imani Khan, Intan Prastihastari Wijaya. "Pembelajaran Keaksaraan Awal Anak Usia 5–6 Tahun Melalui Pengembangan Media PAK TUA (Papan Kartu Membaca Awal)", PINUS: Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran, 2022

Publication

<1 %

61

Mustajab Mustajab, Hasan Baharun, Lutfiatul Itiqoiyah. "Manajemen Pembelajaran melalui Pendekatan BCCT dalam Meningkatkan Multiple intelligences Anak", Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2020

Publication

<1 %

62

Pangestika Regita Pramesti, Epritha Kurnia Wati, Anik Lestaringrum. "Pengembangan Media Wayang Fantasi Untuk Mengembangkan Kemampuan Bercerita Anak Usia 5-6 Tahun", PEDAGOGIKA, 2022

Publication

<1 %

63

disnakersos-kabdairi.blogspot.com

Internet Source

<1 %

64

library.um.ac.id

Internet Source

<1 %

65

www.anekamakalah.com

Internet Source

<1 %

66

yayasanalmawaddahrempoa.blogspot.com

Internet Source

<1 %

67

Ega Shabrina, Anik Lestariningrum. "The role of loose parts play in logical thinking skill in KB Lab school", Journal of Early Childhood Care and Education, 2020

Publication

<1 %

68

jhonynasution.blogspot.com

Internet Source

<1 %

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography Off

Bimb Stella 1 revised by Rosa (1)

GRADEMARK REPORT

FINAL GRADE

GENERAL COMMENTS

/0

Instructor

PAGE 1

PAGE 2

PAGE 3

PAGE 4

PAGE 5

PAGE 6

PAGE 7

PAGE 8

PAGE 9

PAGE 10

PAGE 11

PAGE 12

PAGE 13

PAGE 14

PAGE 15

PAGE 16

PAGE 17

PAGE 18

PAGE 19

PAGE 20

PAGE 21

PAGE 22

PAGE 23

PAGE 24

PAGE 25

PAGE 26

PAGE 27

PAGE 28

PAGE 29

PAGE 30

PAGE 31

PAGE 32

PAGE 33

PAGE 34

PAGE 35

PAGE 36

PAGE 37

PAGE 38

PAGE 39

PAGE 40

PAGE 41

PAGE 42

PAGE 43

PAGE 44

PAGE 45

PAGE 46

PAGE 47

PAGE 48

PAGE 49

PAGE 50

PAGE 51

PAGE 52

PAGE 53

PAGE 54

PAGE 55

PAGE 56

PAGE 57

PAGE 58

PAGE 59

PAGE 60

PAGE 61

PAGE 62

PAGE 63

PAGE 64

PAGE 65

PAGE 66

PAGE 67

PAGE 68

PAGE 69

PAGE 70

PAGE 71

PAGE 72
