

***INFLUENCE GAME BACK CHAIN LETTERS OF LEARNING  
MOTIVATION IN WRITING LETTERS CHILDREN AGES 5-6 YEARS  
IN RA AL-AMIN DURI***

**Richi Novelia N., Daviq Chairilsyah, Enda Puspitasari**

[richi\\_novelia@yahoo.com](mailto:richi_novelia@yahoo.com) (082384248101)

**Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau**

***Abstract:** Based on the results of preliminary observations in RA Amin Al-Duri, in learning magazines media always use early childhood. This instructional media used by teachers almost every day and causing her special children's learning motivation in writing the letter to be low as the lack of enthusiastic children in the activities of writing letters, the child looks bored in the activities of writing letters, and many children do not finish writing letters activities given by the teacher . So that the results obtained from the learning becomes less than optimal. To increase motivation to learn her special child in writing letters, researchers used a game. The purpose of this study was to determine whether there was an effect chain backs letter game against the child's learning motivation in writing the letter aged 5-6 years in RA Al-Amin Duri. The population in this study was the son of RA Al-Amin aged 5-6 years in B2 class of 20 children were held in April 2014. Data collection methods used in this study is the observation of pre-test and post-test. Data analysis was performed using t-test statistics with SPSS for windows release.17. From the results obtained, there are significant differences between children's learning motivation in writing the letters before and after treatment. It can be seen from the price of t -24 314 crashed at the reception  $H_a$  when the price t table = 1.734 and using test two parties with 5% error level. Based on the results of observational data processing motivation to learn to write letters pre-test and post-test, the pre-test phase obtained a percentage of 48.54%. After being given a treatment in the form of the game back a chain letter, the post-test phase obtained a percentage of 82.91%. This suggests that the motivation to learn to write letters rose by 34.37%.*

**Keywords:** motivation to learn, letters game

## **PENGARUH PERMAINAN HURUF PUNGGUNG BERANTAI TERHADAP MOTIVASI BELAJAR ANAK DALAM MENULIS HURUF USIA 5-6 TAHUN DI RA AL-AMIN DURI**

**Richi Novelia N., Daviq Chairilisyah, Enda Puspitasari**

[richi\\_novelia@yahoo.com](mailto:richi_novelia@yahoo.com) (082384248101)

**Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau**

**Abstrak:** Berdasarkan hasil observasi awal di RA Al-Amin Duri, dalam pembelajarannya selalu menggunakan media majalah anak usia dini. Media pembelajaran ini digunakan oleh guru hampir setiap hari dan menyebabkan motivasi belajar anak khususnya dalam menulis huruf menjadi rendah seperti kurangnya antusias anak dalam kegiatan menulis huruf, anak tampak bosan dalam kegiatan menulis huruf, dan banyak anak tidak menyelesaikan kegiatan menulis huruf yang diberikan oleh guru. Sehingga hasil yang didapat dari pembelajaran menjadi kurang optimal. Untuk meningkatkan motivasi belajar anak khususnya dalam menulis huruf, peneliti menggunakan sebuah permainan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada pengaruh permainan huruf punggung berantai terhadap motivasi belajar anak dalam menulis huruf usia 5-6 Tahun di RA Al-Amin Duri. Populasi dalam penelitian ini adalah anak RA Al-Amin usia 5-6 tahun di kelas B2 yang berjumlah 20 anak yang dilaksanakan pada bulan April 2014. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode observasi *pre test* dan *post test*. Analisis data dilakukan dengan teknik statistik *t-test* dengan bantuan *SPSS for windows release.17*. Dari hasil penelitian yang diperoleh, terdapat perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar anak dalam menulis huruf sebelum dan sesudah perlakuan. Hal ini dapat dilihat dari harga *t* hitung  $-24.314$  jatuh pada penerimaan  $H_a$  apabila harga *t* tabel = 1,734 dan menggunakan uji dua pihak dengan taraf kesalahan 5%. Berdasarkan hasil pengolahan data observasi motivasi belajar menulis huruf *pre test* dan *post test*, pada tahap *pre test* diperoleh persentase sebesar 48,54%. Setelah diberikan perlakuan berupa permainan huruf punggung berantai, pada tahap *post test* diperoleh persentase sebesar 82,91%. Hal ini menunjukkan bahwa motivasi belajar menulis huruf naik sebesar 34,37%. Maka dapat disimpulkan permainan huruf punggung berantai memiliki pengaruh terhadap motivasi belajar anak dalam menulis huruf usia 5-6 tahun di RA Al-Amin Duri.

**Kata Kunci:** motivasi belajar, permainan huruf

## PENDAHULUAN

Pendidikan pada dasarnya adalah usaha sadar untuk menumbuhkan kembangkan potensi sumber daya manusia peserta didik dengan cara mendorong dan memfasilitasi kegiatan belajar mereka. UU No 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dinyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah upaya yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Itu berarti belajar sudah dilakukan oleh seseorang pada saat masih anak-anak. Adapun yang menjadi tujuan program kegiatan belajar anak adalah untuk membantu meletakkan dasar kearah pengembangan sikap, pengetahuan, keterampilan, dan daya cipta yang diperlukan oleh anak didik dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan untuk pertumbuhan dan perkembangan selanjutnya.

Kegiatan pembelajaran di dalam pendidikan anak usia dini mengutamakan bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain. Melalui kegiatan bermain anak menyalurkan, mengembangkan semua potensinya, mencoba hal-hal yang menarik baginya. Dengan melalui bermain dapat memotivasi anak untuk mengetahui sesuatu, melakukan eksplorasi terhadap objek-objek. Dalam melakukan kegiatan pembelajaran, diperlukan ketersediaan sumber dan media serta alat pembelajaran. Dengan memfasilitasi anak dengan berbagai sumber, media dan alat, maka akan semakin banyak potensi yang dikembangkan.

Keberhasilan anak dalam belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor diantaranya motivasi belajar. Dalam kegiatan belajar mengajar peranan motivasi baik intrinsik maupun ekstrinsik sangat diperlukan. Motivasi berasal dari kata motif yang dapat diartikan sebagai kekuatan yang terdapat dalam diri individu, yang menyebabkan individu tersebut bertindak atau berbuat. Motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada anak yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku. Dengan motivasi, peserta didik dapat mengembangkan aktivitas dan inisiatif, dapat mengarahkan dan memelihara ketekunan dalam melakukan kegiatan belajar. Dalam kegiatan belajar yang penting bagaimana menciptakan kondisi atau suatu proses yang mengarahkan anak melakukan aktivitas belajar.

Dalam hal ini, peran guru sangat penting. Bagaimana guru melakukan usaha-usaha untuk dapat menumbuhkan dan memberikan motivasi agar anak didiknya melakukan aktivitas belajar dengan baik. Guru sekurang-kurangnya dapat menggunakan alat yang murah dan efisien meskipun sederhana, karena merupakan keharusan dalam upaya mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan. Disamping itu juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran yang akan digunakannya apabila media tersebut belum tersedia, untuk itu guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi awal di RA Al-Amin Duri, dalam pembelajarannya selalu menggunakan media majalah anak usia dini. Media pembelajaran ini digunakan oleh guru hampir setiap hari dan menyebabkan motivasi belajar anak khususnya dalam menulis huruf menjadi rendah seperti kurangnya antusias anak dalam kegiatan menulis, anak tampak bosan, dan anak tidak menyelesaikan kegiatan menulis huruf yang diberikan oleh guru.

Suyadi (2010) mengatakan bahwa guru harus pandai-pandai menciptakan sesuatu yang baru pada anak-anak. Sebab, hal-hal yang baru selalu menarik perhatian. Karena ada yang diperhatikan itulah semangat belajar menjadi bertambah. Akan tetapi, pengenalan terhadap hal-hal yang baru tersebut hendaknya selalu dihubungkan dengan hal-hal yang sudah diketahui anak didik, dengan metode yang biasa, dan guru sendiri harus menunjukkan antusiasme atau perluasan terhadap hal yang baru tersebut.

Sebagaimana yang dikemukakan oleh Suyadi di atas, penggunaan media pembelajaran yang terlalu sering seperti majalah anak usia dini menyebabkan rendahnya motivasi belajar pada anak. Sehingga hasil yang didapat dari pembelajaran menjadi kurang optimal. Hamzah (2012) mengemukakan bahwa teknik-teknik motivasi dalam pembelajaran salah satunya adalah menggunakan simulasi dan permainan. Simulasi merupakan upaya untuk menerapkan sesuatu yang dipelajari atau yang sedang dipelajari melalui tindakan langsung. Baik simulasi maupun permainan merupakan proses yang sangat menarik bagi siswa. Suasana yang sangat menarik menyebabkan proses belajar menjadi bermakna secara efektif atau emosional bagi siswa. Sesuatu yang bermakna akan diingat, dipahami dan dihargai.

Sebagaimana yang dikemukakan oleh Hamzah di atas, peneliti mencoba menggunakan permainan “Huruf Punggung Berantai” yang diharapkan untuk dapat meningkatkan motivasi belajar menulis pada anak. Permainan huruf punggung berantai merupakan permainan dengan cara menuliskan sesuatu (angka, huruf, gambar dan lain-lain) dengan menggunakan jari ke punggung orang/teman yang berada di depannya secara berantai. Untuk itu peneliti memberi judul penelitian ini “Pengaruh Permainan Huruf Punggung Berantai Terhadap Motivasi Belajar Anak Dalam Menulis Huruf Usia 5-6 Tahun Di RA Al-Amin Duri”.

Adapun perumusan penelitian ini adalah bagaimana motivasi belajar anak dalam menulis huruf sebelum penerapan permainan huruf punggung berantai?, bagaimana motivasi belajar anak dalam menulis huruf setelah penerapan permainan huruf punggung berantai?, apakah ada pengaruh permainan huruf punggung berantai terhadap motivasi belajar anak dalam menulis huruf?, dan seberapa besar pengaruh permainan huruf punggung berantai terhadap motivasi belajar anak dalam menulis huruf?.

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui motivasi belajar anak dalam menulis huruf sebelum penerapan permainan huruf punggung berantai, untuk mengetahui motivasi belajar anak dalam menulis huruf setelah penerapan permainan huruf punggung berantai, untuk mengetahui apakah ada pengaruh permainan huruf punggung berantai terhadap motivasi belajar anak dalam menulis huruf, dan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh permainan huruf punggung berantai terhadap motivasi belajar anak dalam menulis huruf.

## **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dengan pendekatan eksperimen yaitu suatu penelitian yang berusaha mencari pengaruh variabel tertentu terhadap variabel yang lain dalam kondisi yang terkontrol secara ketat (Riduwan, 2011). Penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui adanya pengaruh permainan huruf punggung berantai terhadap motivasi belajar anak dalam menulis huruf.

Menurut Suharsimi (2010) populasi adalah keseluruhan dari subjek atau objek penelitian. Jadi populasi dalam penelitian ini adalah anak RA Al-Amin usia 5-6 tahun di kelas B2 yang terdiri dari 20 anak. Penetapan populasi menjadi sampel dilakukan berdasarkan observasi terhadap setiap kelas. Menurut Sugiono (2007) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Sampel penelitian yaitu anak kelas B2 yang terdiri dari 20 anak di RA Al-Amin. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah sampling jenuh. Menurut Sugiono (2007) sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Menurut Suharsimi (2010) untuk populasi yang kurang dari 100 orang maka sampel di ambil semuanya, karena jumlah populasi yang peneliti ambil berjumlah 20 anak, maka keseluruhan populasi dijadikan sampel penelitian yaitu 20 anak.

Penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui pengaruh antara variabel  $x$  permainan huruf punggung berantai terhadap variabel  $y$  motivasi belajar anak dalam menulis huruf. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode observasi. Pengamatan atau observasi adalah proses pengambilan data dalam penelitian dimana peneliti atau pengamat melakukan pengamatan secara langsung ke objek penelitian untuk melihat dari dekat kegiatan yang dilakukan (Ridwan, 2011). Pengumpulan data dilakukan dengan cara *pre test* dan *post test* dengan pemberian eksperimen sebelum *post test*. Alat pengumpulan data yang digunakan yaitu berupa lembar observasi yang disusun dan dikembangkan oleh peneliti. Data yang diperoleh akan di analisis dengan metode analisis statistik. Deskripsi data penelitian dilakukan dengan statistik menggunakan program komputer *SPSS for window ver 17*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini dilakukan dengan uji homogenitas, uji normalitas, dan uji hipotesis terhadap subjek sebanyak 20 anak di RA Al-Amin Duri.

### Deskriptif Hasil Penelitian

Gambaran tentang data penelitian ini secara umum dapat dilihat dari tabel deskripsi data penelitian, dimana dari data tersebut dapat diketahui fungsi-fungsi statistik secara mendasar.

Tabel 4.1  
Deskripsi Data Penelitian

Variabel	Skor dimungkinkan (Hipotetik)				Skor yang diperoleh (Empirik)			
	Xmin	Xmax	Mean	SD	Xmin	Xmax	Mean	SD
Pre test	8	24	8	2,6	9	16	11,65	2.720
Post test	8	24	8	2,6	16	24	19,9	3,076

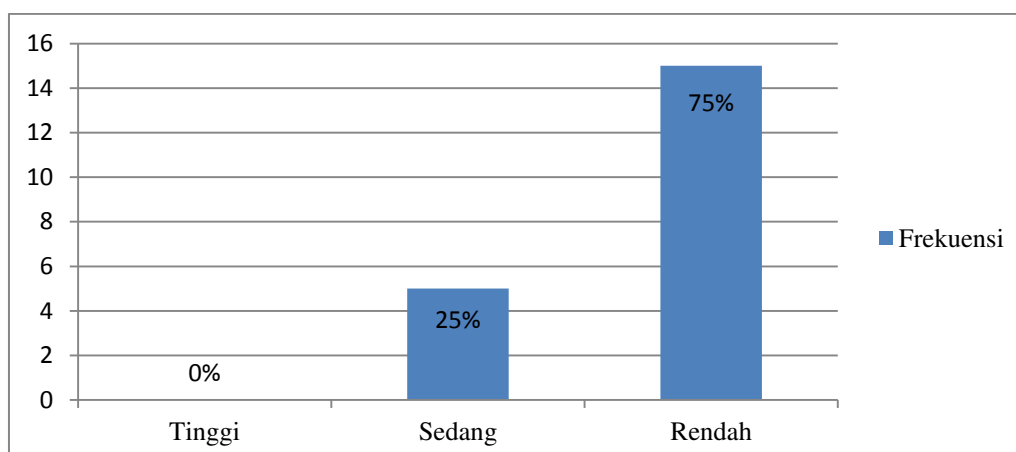
### Motivasi Belajar Anak Dalam Menulis Huruf Sebelum Perlakuan

Hasil pengamatan terhadap motivasi belajar anak dalam menulis huruf dan angka sebelum perlakuan, dapat dilihat dari 8 sub indikator di bawah ini:

Tabel 1 Motivasi Belajar Anak Dalam Menulis hurufSebelum Perlakuan

Sub Indikator	Skor	Kategori	Persentase (%)
1. Anak mau mengikuti kegiatan menulis huruf.	40	Sedang	66,6%
2. Anak mau mengerjakan tugas menulis huruf yang diberikan guru.	35	Sedang	58,3%
3. Anak merasa senang dalam kegiatan menulis huruf.	32	Rendah	53,3%
4. Anak semangat dalam kegiatan menulis huruf.	26	Rendah	43,3%
5. Tekun dalam mengerjakan tugas menulis huruf yang diberikan guru.	25	Rendah	41,6%
6. Anak menyelesaikan tugas menulis huruf yang diberikan guru.	25	Rendah	41,6%
7. Anak menjadi lebih mahir dalam menulis huruf.	25	Rendah	41,6%
8. Anak mendapatkan nilai (bintang) yang baik dalam kegiatan menulis huruf.	25	Rendah	41,6%
Jumlah	233		
Rata-rata	11.65		

Dari tabel di atas dapat diketahui skor tertinggi yaitu sub indikator 1 dengan jumlah skor 40 dan persentase 66,6%, sedangkan skor terendah terdapat pada sub indikator 5, 6, 7, 8 dengan jumlah skor 25 dan persentase 41,6%.



Gambar 4.1 Grafik Motivasi Belajar Anak Dalam Menulis Huruf Sebelum Perlakuan

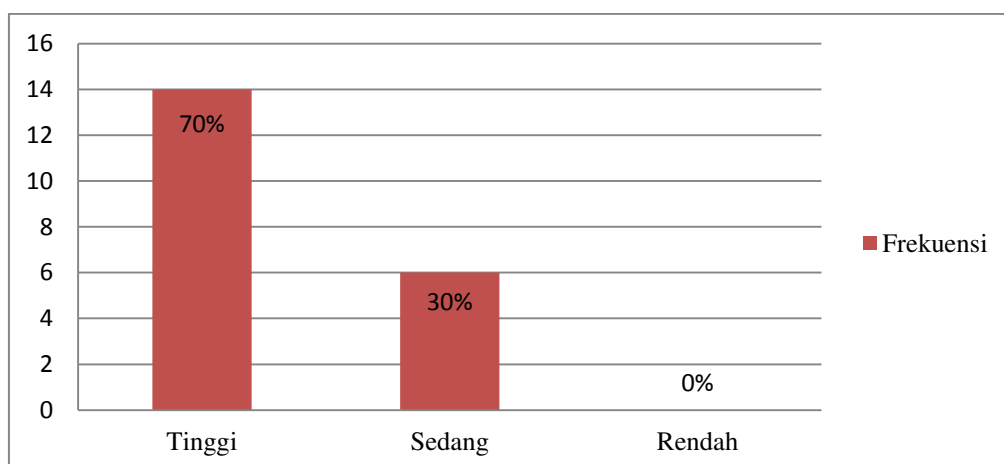
### Motivasi Belajar Anak Dalam Menulis Huruf Sesudah Perlakuan

Hasil pengamatan terhadap motivasi belajar anak dalam menulis huruf sesudah perlakuan, dapat dilihat dari 8 sub indikator di bawah ini:

Tabel 2 Motivasi Belajar Anak Dalam Menulis Sesudah Perlakuan

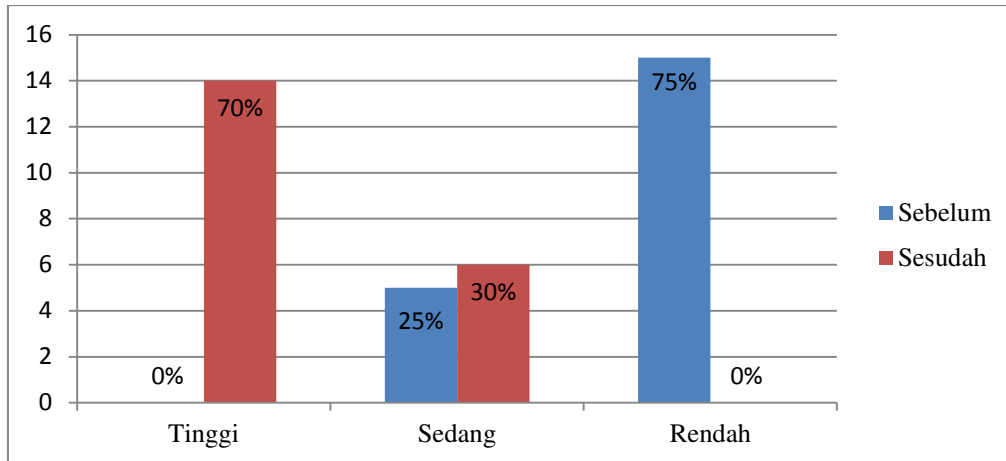
Sub Indikator	Skor	Kategori	Persentase (%)
1. Anak mau mengikuti kegiatan menulis huruf.	55	Tinggi	91,6%
2. Anak mau mengerjakan tugas menulis huruf yang diberikan guru.	52	Tinggi	86,6%
3. Anak merasa senang dalam kegiatan menulis huruf.	51	Tinggi	85%
4. Anak semangat dalam kegiatan menulis huruf.	47	Tinggi	78,6%
5. Tekun dalam mengerjakan tugas menulis huruf yang diberikan guru.	46	Sedang	76,6%
6. Anak menyelesaikan tugas menulis huruf yang diberikan guru.	47	Tinggi	78,6%
7. Anak menjadi lebih mahir dalam menulis huruf.	50	Tinggi	83,3%
8. Anak mendapatkan nilai (bintang) yang baik dalam kegiatan menulis huruf.	50	Tinggi	83,3%
Jumlah	233		
Rata-rata	11.65		

Dari tabel di atas dapat diketahui skor tertinggi yaitu sub indikator 1 dengan jumlah skor 55 dan persentase 91,6%, sedangkan skor terendah terdapat pada sub indikator 5 dengan jumlah skor 46 dan persentase 76,6%.



Gambar 4.2 Grafik Motivasi Belajar Anak Dalam Menulis Huruf Sesudah Perlakuan

Untuk melihat perbandingan *pre test* dan *post test*, dapat dilihat pada grafik dibawah ini:



Gambar 4.3 Grafik Rekapitulasi Motivasi Belajar Anak Dalam Menulis *pre test* dan *post test*

### Uji Persyaratan

Analisis data penelitian dilakukan dengan statistik parametrik. Sebelum melakukan uji statistik parametrik terlebih dahulu penelitian melakukan uji persyaratan analisis yaitu:

### Uji Homogenitas

Uji homogenitas dimaksudkan untuk memperlihatkan bahwa dua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki varians yang sama.

Tabel 4.5 Hasil Pengujian Homogenitas

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1.546	2	13	.250

Berdasarkan tabel diatas, dk pembilangnya 2 dan dk penyebutnya 13 maka  $F_{tabel}$  3,80 dan dapat dilihat nilai signifikannya 0,250 lebih kecil dari  $F_{tabel}$  3,80. Maka dapat disimpulkan varian dari kedua sampel tersebut adalah homogen.

### Uji Normalitas

Uji normalitas dengan menggunakan uji *One-Sample Kolmogorov-Smirnov* untuk mengetahui apakah data populasi berdistribusi normal atau tidak.



Tabel 4.6 Hasil Pengujian Normalitas

	Y1	Y2
N	20	20
Normal Parameters	Mean	11.65
	Std. Deviation	2.720
Asymp. Sig. (2-tailed)	.062	.313

Dari hasil tabel diatas, jika  $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$  maka data dikatakan normal dan jika  $X^2_{hitung} > X^2_{tabel}$  maka data tidak normal. Dari tabel di atas diketahui  $X^2_{hitung}$  0,313 dan  $X^2_{tabel}$  5,991 artinya  $X^2_{hitung}$  lebih kecil dari  $X^2_{tabel}$  ( $0,313 < 5,991$ ). Dapat disimpulkan bahwa untuk variabel terikat berasal dari populasi yang berdistribusi data normal dan layak digunakan sebagai data penelitian.

### Uji Hipotesis

Tabel 4.8 Hasil Uji Hipotesis

	Mean	SD	S. Error Mean	Lower	Upper	t	df	Sig.
Pair 1 Y1 - Y2	-8.250	1.517	.339	-8.960	-7.540	-24.314	19	.000

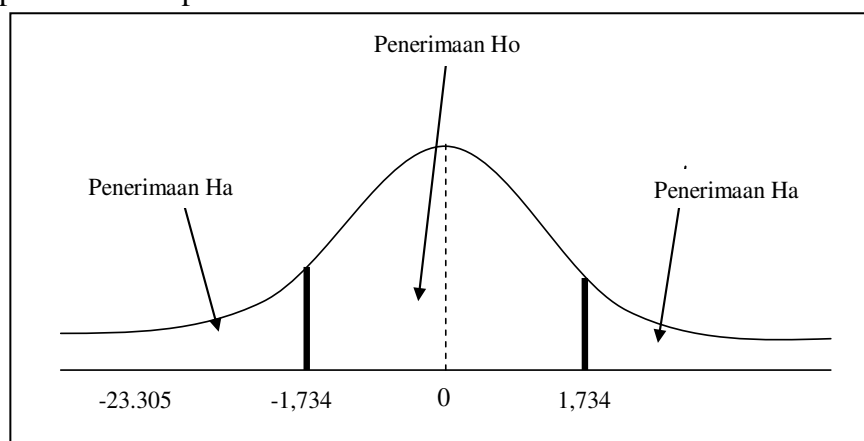
Berdasarkan tabel diatas diperoleh uji statistik dengan  $t$  hitung = -24.314 dan  $p = 0,000$ . Karena  $p < 0,05$  maka dapat peneliti simpulkan bahwa ada perbedaan motivasi belajar anak dalam menulis huruf yang sangat signifikan antara sebelum dan sesudah penerapan permainan huruf punggung berantai. Pengujian dengan menggunakan t-test berkorelasi uji dua pihak. Untuk membuat keputusan apakah perbedaan itu signifikan atau tidak, maka harga  $t_{hitung}$  tersebut perlu dibandingkan dengan harga  $t_{tabel}$  dengan dk  $n-2=20-2=18$ . Berdasarkan tabel dalam nilai distribusi t, bila dk 18, untuk uji dua pihak dengan taraf kesalahan 5%, maka harga  $t_{tabel} = 1,734$ . Bila  $t_{hitung}$  jatuh pada daerah penerimaan  $H_a$ , maka  $H_a$  yang menyatakan motivasi belajar anak dalam menulis huruf sesudah perlakuan lebih tinggi dari sebelum perlakuan diterima. Berdasarkan perhitungan, ternyata harga  $t_{hitung}$  -24.314 jatuh pada penerimaan  $H_a$  atau penolakan  $H_o$

### Pembahasan

Permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini adalah motivasi belajar anak dalam menulis huruf di kelompok B2 rata-rata rendah, anak terlihat tidak senang, tidak semangat dalam kegiatan menulis dan anak tidak menyelesaikan tugas menulis. Analisis data dilakukan dengan teknik statistik t-test dengan bantuan *SPSS for windows release.17*. Teknik statistik t-test digunakan untuk menguji perbedaan sebelum dan sesudah tindakan. Dari hasil uji linear dapat diketahui bahwa sig. adalah 0,506, lebih besar dari 0,05 maka data dikatakan linear. Dari hasil uji homogenitas dapat diketahui bahwa sig. 0,250, lebih besar dari 0,05 maka data dikatakan homogen. Dari hasil uji normalitas dapat diketahui bahwa sig. 0,062 dan 0,313 lebih besar dari 0,05 maka data dikatakan normal dan layak digunakan sebagai data penelitian. Adapun hasil evaluasi

yang dilakukan peneliti pada tahap post test menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar anak dalam menulis huruf dan angka. Jika persentase yang diperoleh pada pre test sebesar 48,54% dan post test sebesar 82,91%, maka motivasi belajar anak dalam menulis huruf dan angka mengalami peningkatan sebesar 34,37%.

Pengujian dengan menggunakan t-test berkorelasi uji dua pihak. Untuk membuat keputusan apakah perbedaan itu signifikan atau tidak, maka harga  $t_{hitung}$  tersebut perlu dibandingkan dengan harga  $t_{tabel}$  dengan dk  $n-2=20-2=18$ . Berdasarkan tabel dalam nilai distribusi t, bila dk 18, untuk uji satu pihak dengan taraf kesalahan 5%, maka harga  $t_{tabel} = 1,734$ . Bila  $t_{hitung}$  jatuh pada daerah penerimaan  $H_a$ , maka  $H_a$  yang menyatakan motivasi belajar menulis anak sesudah perlakuan lebih tinggi dari sebelum perlakuan diterima. Berdasarkan perhitungan, ternyata harga  $t_{hitung} = -24.314$  jatuh pada penerimaan  $H_a$  atau penolakan  $H_0$ . Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan motivasi belajar menulis anak sebelum dan sesudah perlakuan, dimana motivasi belajar menulis anak sesudah perlakuan lebih tinggi dari pada sebelum perlakuan.



Gambar 4.4 Uji Hipotesis Dua Pihak

Adanya peningkatan terjadi, hal ini senada dengan teori yang dikatakan oleh Hamzah (2012) bahwa teknik-teknik motivasi dalam pembelajaran salah satunya adalah menggunakan simulasi dan permainan. Simulasi merupakan upaya untuk menerapkan sesuatu yang dipelajari atau yang sedang dipelajari melalui tindakan langsung. Baik simulasi maupun permainan merupakan proses yang sangat menarik bagi anak. Suasana yang sangat menarik menyebabkan proses belajar menjadi bermakna secara efektif atau emosional bagi anak. Simulasi yang dilakukan dalam bentuk permainan berupa menulis huruf di punggung teman nya.

Musfiroh (2008) mengatakan permainan huruf punggung berantai mengajak anak terlibat aktif dalam permainan berupa menulis huruf di punggung teman nya, sehingga anak lebih termotivasi untuk belajar menulis karna adanya kegiatan yang menarik dalam belajar. Selain itu pada saat anak bermain huruf punggung berantai, anak yang berada pada barisan depan merasa penasaran tentang apa yang akan di tulis oleh teman yang berada di belakang nya, anak yang berada pada barisan depan juga merasa geli dan tertawa pada saat teman yang berada dibelakang nya menulis dipunggung nya

serta anak yang berada pada barisan belakang ingin dipindahkan ke barisan di depannya karena ingin merasakan punggungnya di tulis.

Permainan huruf punggung berantai membuat anak merasa penasaran, senang dan anak sangat menikmati nya. Hal ini sesuai dengan yang dikatakan Hurlock dalam Musfiroh (2008) Bermain adalah kegiatan yang dilakukan atas dasar suatu kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Kegiatan tersebut dilakukan secara suka rela, tanpa paksaan atau tekanan dari pihak luar. Montolalu (2007) mengatakan bahwa bermain mempunyai arti salah satunya secara alamiah memotivasi anak untuk mengetahui sesuatu lebih mendalam lagi.

## **SIMPULAN DAN REKOMENDASI**

### **Simpulan**

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan dalam penelitian ini maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut: motivasi belajar dalam menulis huruf dan angka anak usia 5-6 tahun di RA Al-Amin Duri sebelum diberikan perlakuan berupa permainan huruf punggung berantai tergolong rendah karena lebih dari sebagian anak terlihat tidak senang dalam kegiatan menulis huruf, anak tidak semangat dalam kegiatan menulis huruf dan anak tidak menyelesaikan kegiatan menulis huruf. Motivasi belajar menulis huruf dan angka anak usia 5-6 tahun di RA Al-Amin Duri setelah diberikan perlakuan berupa permainan huruf punggung berantai mengalami peningkatan dan tergolong tinggi karena lebih dari sebagian anak semangat dalam kegiatan menulis huruf, anak senang dalam kegiatan menulis huruf dan anak menyelesaikan kegiatan menulis huruf. Permainan huruf punggung berantai memiliki pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar dalam menulis huruf anak usia 5-6 tahun di RA Al-Amin Duri. Hal ini dapat diketahui bahwa ada perbedaan berupa peningkatan motivasi belajar anak sebelum dan sesudah perlakuan, dan permainan huruf punggung berantai memiliki pengaruh sebesar 34,37% terhadap motivasi belajar dalam menulis huruf anak usia 5-6 tahun di RA Al-Amin Duri.

### **Rekomendasi**

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, maka penulis akan memberikan beberapa saran yang dapat dijadikan masukan bagi pihak-pihak yang terkait didalam ruang lingkup PAUD. Adapun saran tersebut adalah pihak sekolah perlunya menambahkan dan melengkapi fasilitas yang ada di sekolah untuk membantu para guru dalam menjalankan strategi dalam pembelajaran agar seluruh aspek perkembangan anak dapat berkembang dengan baik, bagi guru hendaknya lebih kreatif dalam menentukan strategi pembelajaran, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta lebih bisa memanfaatkan berbagai media dalam pembelajaran, bagi peneliti selanjutnya carilah dan temukan alternatif lainnya yang dapat meningkatkan motivasi belajar anak dalam menulis huruf.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abin Syamsuddin Makmun. 2007. *Psikologi Kependidikan Perangkat Sistem Pengajaran Modal*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi.
- B.E.F. Montolalu. 2007. *Bermain Dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Damyati, Mujiono. 2002. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamzah B. Uno. 2006. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Henry Guntur Tarigan. 2008. *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Iskandar. 2006. *Psikologi Pendidikan Sebuah Orientasi Baru*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Mulyono Abraham. 2003. *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Oemar Hamalik. 2007. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Rachmawati Nur Hidayah. 2011. *Peningkatan Kecerdasan Verbal Linguistik Anak Melalui Permainan Huruf Punggung Berantai Di Kelompok A RA Bakti IX Tohudan Colomadu Tahun Ajaran 2010/2011*. Skripsi tidak dipublikasikan. FKIP Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Riduwan. 2011. *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru-Karyawan Dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta.
- Rita Kurnia. 2009. *Metodologi Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini*. Pekanbaru: Cendikia Insani.
- Sardiman A. M. 2007. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Slameto. 2010. *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiono. 2007. *Metode Penelitian Administrasi*. Bandung: Alfabeta.
- Sukardi. 2003. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sumadi Suryabrata. 2006. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Suyadi. 2010. *Psikologi belajar Paud*. Yogyakarta: Pedagogia.

Tadkiroatun Musfiroh. 2008. *Cerdas Melalui Bermain*. Jakarta: Grasindo.