

**PENGARUH METODE PEMBELAJARAN *FUN CARD SORT*  
DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA  
PERMULAAN PADA ANAK USIA DINI**

Penelitian dilakukan Pada Peserta Didik Raudhatul Athfal (RA) Darul Ma'arif  
Pringapus Kabupaten Semarang Tahun Pelajaran 2011/2012

**NASKAH PUBLIKASI**

Diajukan Kepada

Program Studi Magister Sains Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta  
untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh  
Gelar Magister dalam Ilmu Psikologi



Oleh :

**ASRODIN**

**NIM : S. 300 090 021**

**PROGRAM STUDI MAGISTER SAINS PSIKOLOGI  
PROGRAM PASCA SARJANA  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

**2012**

**NASKAH PUBLIKASI**

**PENGARUH METODE PEMBELAJARAN *FUN CARD SORT*  
DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA  
PERMULAAN PADA ANAK USIA DINI**

**Diajukan oleh**

**A S R O D I N**

**NIM : S. 300 090 021**

**TELAH DISETUJUI OLEH**

Pembimbing I



Dr. Yadi Purwanto, M.M., M.BA., Psi.

## **Abstract**

The effect of fun card sort leaning method  
in improving the beginning reading ability  
To the early age child

The beginning reading ability is the skill that is possessed by the early age child in pronouncing what is written simply (the beginning phase) The ability and the skill that are possessed by educated participant indeed are not some. Just the role of educator that influences very well the success in learning and the role of educator has the chiefest contribution to present the fun learning atmosphere, that is the secret of learning effectiveness, all the more in developing the early age child linguetic. The enacity of the teacher that has the important role in actualizing the educated participant language competence.

The result of reading method survey by the manner of forcing makes the child loses the golden age of the mental forming, process and the character. Also media and the learning source which are used in learning are less interesting so the motivation is low.

The purpose that wants to be achieved in this research is to know whether the fun card sort learning method can influence in improving the beginning reading ability.

The hypothesis that is proposed “that the fun card sort learning method can improve the beginning ready ability of the educated participant of RA Darul Ma’rif ringapus, Semarang Regence, Academic Year 2011/2012.

The population is the student RA Darul Ma’arif Pringapus, semarang Regency, Academic year 2011/2012 and the sample is 42 subject. The thecnique that is used to take sample is purposive random sampling. The data collection is held by using the evaluation guide of the beginning reading ability.

The data analysis result is held by using comparison test (compare mean) paired sample test by the result sig.(2.tailed) in the amount 0,000 db 2/42 by signification level 0,05 so it can be known that there is the difference of reading ability score between before the treatment and after the treatment which is shown the average score of beginning reading ability before the treatment amount 9,142 while the pasca of the treatment with the score average in the amount of 18,333.

While the conclusion The that is obtained from this research is there is the effect of fun card sort learning method toward the beginning reading ability.

The key word : The beginning reading ability, the fun card sort method

## ABSTRAKSI

### **PENGARUH METODE PEMBELAJARAN *FUN CARD SORT* DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN PADA ANAK USIA DINI**

Kemampuan membaca permulaan adalah kecakapan yang dimiliki oleh anak usia dini dalam melafalkan apa yang tertulis secara sederhana (tahap awal). Kemampuan dan kecakapan yang dimiliki peserta didik memang tidak sama, hanya saja peran serta pendidiklah yang sangat mempengaruhi keberhasilan dalam belajar dan peran serta pendidik mempunyai andil yang paling utama. Kemampuan seorang guru atau pendidik untuk menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan, itulah rahasia efektifitas belajar, lebih-lebih dalam mengembangkan linguistik anak usia dini keuletan guru yang memiliki peran penting dalam mengaktualisasi kemampuan berbahasa peserta didik.

Hasil survey metode pembelajaran membaca dengan cara pemaksaan membuat anak kehilangan masa-masa emas (*the golden age*) proses pembentukan mental dan karakter. Juga media dan sumber belajar yang digunakan dalam pembelajaran kurang menarik sehingga motivasi belajar rendah.

Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah Untuk mengetahui apakah metode pembelajaran *fun card sort* dapat berpengaruh dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan.

Hipotesis yang diajukan “bahwa metode pembelajaran *fun card sort* dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada peserta didik RA Darul Ma'arif Pringapus Kabupaten Semarang tahun Pelajaran 2011/2012?”

Populasi adalah siswa RA Darul Ma'arif Pringapus Kabupaten Semarang tahun Pelajaran 2011/2012 dan sampel sebanyak 42 subjek. Teknik yang digunakan untuk pengambilan sampel adalah *purposive random sampling*. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan pedoman evaluasi kemampuan membaca permulaan.

Hasil analisa data dilakukan dengan menggunakan uji komparasi (*compare mean*) *paired sampele test* dengan hasil sig (2.tailed) sebesar 0,000, db 2/42 dengan taraf signifikansi 0,05 sehingga bisa diketahui bahwa ada perbedaan skor kemampuan membaca antara sebelum perlakuan dengan setelah perlakuan, yang ditunjukkan rerata *score* kemampuan membaca permulaan sebelum perlakuan sebesar 9,142 sedang paska perlakuan dengan rerata *score* sebesar 18,333.

Kesimpulan yang diperoleh dari penelitian ini adalah ada pengaruh metode pembelajaran *fun card sort* terhadap kemampuan membaca permulaan.

Kata kunci : kemampuan membaca permulaan, metode *fun card sort*.

## PENDAHULUAN

Anak usia 4 sampai dengan 6 tahun merupakan bagian dari anak usia dini yang secara terminologi disebut sebagai anak usia pra-sekolah. Usia demikian merupakan masa peka bagi anak. Para ahli menyebut sebagai masa *golden age*, dimana perkembangan kecerdasan pada masa ini mengalami peningkatan sampai 50 %. Pada masa ini terjadinya pematangan fungsi-fungsi fisik dan psikis yang siap merespon stimulasi yang diberikan oleh lingkungan. Masa ini merupakan tempo untuk meletakkan dasar pertama dalam mengembangkan kemampuan fisik, kognitif, bahasa, seni, sosial, emosional, disiplin diri, nilai-nilai agama, konsep diri dan kemandirian (Isjoni, 2010).

PAUD adalah suatu bentuk layanan pendidikan yang diberikan kepada anak sejak lahir hingga usia enam tahun dengan cara memberikan rangsangan terhadap seluruh aspek perkembangan yang dimiliki oleh anak meliputi aspek fisik dan non fisik. Pada hakikatnya anak usia dini, baik pada satuan pendidikan TPA, Kelompok Bermain maupun Pra Sekolah (TK) adalah dalam masa proses perkembangan.

Raudhatul Athfal (RA) adalah salah satu lembaga pendidikan pra sekolah yang formal dan kedudukannya sederajat dengan Taman Kanak- Kanak (TK), jika TK berada di bawah naungan Kementerian Pendidikan Nasional namun keberadaan RA di bawah naungan Kementerian Agama.

Raudhtul Athfal Darul Ma'arif Pringapus Dalam penyelenggaraan proses pembelajaran keseharian tentu hambatan dan tantangan tidak lepas begitu saja, namun sebagaimana fenomena yang terjadi pada orang tua/wali murid bahwa

mereka memiliki asumsi selesai/tamat dari RA tuntutan mereka tidak lain adalah putra putrinya harus bisa membaca dan menulis. Kemampuan membaca dan menulis di kalangan anak-anak perlu dipersiapkan secara dini dengan berbagai upaya yang maksimal dan dukungan dari berbagai pihak. Hal ini mengingat bahwa : (1) usia lahir sampai dengan memasuki pendidikan dasar di SD/MI merupakan masa keemasan (*the golden age*) sekaligus masa kritis dalam tahapan kehidupan manusia yang akan menentukan perkembangan anak selanjutnya, (2) layanan pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bagian terpenting guna mencapai tujuan pendidikan yang lebih besar (baca: tujuan pendidikan nasional), (3) pendidikan merupakan investasi Sumber Daya Manusia (SDM) jangka panjang yang sangat menentukan sekaligus memberikan kontribusi besar bagi masa depan bangsa (Asmani, 2009).

Sementara pada tataran praksis pembelajaran membaca dan menulis pada Raudhatul Athfal selanjutnya disebut dengan RA, terdapat sekurang-kurangnya 3 (tiga) persoalan utama yang harus diperhatikan secara seksama. Ketiga permasalahan tersebut adalah Pertama, metode atau model membaca dan menulis yang dipilih oleh guru, Kedua, permasalahan pendekatan dan metode pembelajaran. Cara-cara pemaksaan dalam belajar tidak akan membuat anak memperoleh ilmu, tetapi justru akan kehilangan masa-masa emas (*the golden age*) proses pembentukan mental dan karakter, Ketiga, permasalahan media dan sumber yang digunakan dalam pembelajaran (Isjoni, 2010).

Tamatan peserta didik dari RA pada tahun pelajaran 2010/2011 yang mendaftar di Sekolah Dasar favorit di wilayah Pringapus dan SD tersebut dengan

syah telah memiliki predikat setandard nasional, pendaftar alumni dari RA ke SD tersebut jumlah 75 % dari keseluruhan tamatan, 25 % mendaftar di SD/MI lain. Dari 75% pendaftar yang di nyatakan diterima di SD favorit di di wilayah Pringapus sejumlah 25%. Keadaan inilah yang menjadi problem keberadaan lembaga pendidikan di RA Darul Ma'arif Pringapus yang sampai tahun pembelajaran saat ini belum menciptakan inovasi pembelajaran yang berhubungan dengan peningkatan kemampuan membaca bagi peserta didik Raudhatul Athfal (RA), baik model, setrategi dan metode yang sesuai dengan perkembangan peserta didik. Kegiatan pembelajarn pengenalan membaca yang diselenggarakan pada tahun pemebelajaran 2011/2012 dan sebelumnya menerapkan belajar membaca dengan mengeja, sehingga belum mampu mencapai tingkat keberhasilan yang maksimal.

Dengan demikian agar eksistensi lembaga pendidikan Raudhatul Athfal (RA) Darul Ma'arif tetap eksis di tengah-tengah masyarakat maka perlu ditemukan inovasi tentang model, strategi dan metode yang sesuai dan cocok bagi peserta didik di RA agar dapat mensejajarkan prestasinya dengan lembaga-lembaga pendidikan pra sekolah di sekitar Pringapus.

Apakah metode pembelajaran *fun card sort* dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada peserta didik RA Darul Ma 'arif Pringapus Kabupaten Semarang tahun Pelajaran 2011/2012?"

Peserta didik RA mendapat pembelajaran berupa stimulasi huruf alfabetik terjadi pada semester I kelompok A, bersamaan dengan pengenalan huruf alfabetik peserta didik RA diajak praktik langsung keterampilan menulis,

mengenal bentuk dan arah garis patah huruf serta praktik menebalkan huruf. Selanjutnya ketika anak sudah mulai pindah ke kelompok B, tahap berikutnya adalah belajar membaca dengan suku kata sampai pada tahapan membaca suatu kalimat sederhana.

### **METODE PEMBELAJARAN *FUN CARD SORT* UNTUK**

### **MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN**

Metode pembelajaran *fun card sort* adalah suatu prosedur atau cara dalam melaksanakan proses pembelajaran untuk mendapatkan pengetahuan dengan memilah dan memilih kartu yang menjadi media belajar dan kartu tersebut digunakan sebagai alat pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik.

Hal tersebut merupakan kegiatan kolaboratif yang bisa digunakan untuk mengajarkan konsep, penggolongan sifat, fakta tentang suatu obyek atau mengulangi informasi (Silberman, 2009). Penerapan metode pembelajaran dengan menggunakan alat/media berupa *flash card*/kartu dengan gerakan fisik yang dialami oleh peserta didik dapat membantu untuk memberi energi kepada kelas yang telah letih, sehingga anak ada jalinan komunikasi aktif satu sama lain.

Pada hakikatnya anak belajar sambil bermain, oleh karena itu pembelajaran pada anak usia dini pada dasarnya adalah bermain. Sesuai dengan karakteristik anak usia dini yang bersifat aktif dalam melakukan berbagai eksplorasi terhadap lingkungannya, maka aktivitas bermain merupakan bagian dari proses pembelajaran. Pembelajaran diarahkan pada pengembangan dan penyempurnaan potensi kemampuan yang dimiliki seperti kemampuan berbahasa,



sosioemosional, motorik dan intelektual. Untuk itu pembelajaran pada usia dini harus dirancang agar anak merasa tidak terbebani dalam mencapai tugas perkembangannya.

Agar suasana belajar tidak memberikan beban dan membosankan anak, suasana belajar perlu dibuat secara alami, hangat dan menyenangkan, hal inilah yang menjadi hakekat pembelajaran dengan model *fun learning*. Aktivitas bermain yang memberi kesempatan kepada anak untuk berinteraksi dengan teman dan lingkungannya merupakan hal yang diutamakan. Belajar dengan menggunakan *flash card* atau kartu merupakan sebuah terobosan dalam bidang pendidikan anak di usia dini. Belajar dengan metode *fun card sort* dapat menghantarkan anak usia dini mampu untuk belajar membaca dengan cara mengingat gambar dan bentuk, sehingga perkembangan otak kanan akan terstimulasi sejak dini. Cara kerja inilah kecerdasan *lenguistik* anak senantiasa akan *teraktualisasi* (Hasan, 2010).

Penerapan metode pembelajaran *card sort* akan lebih bermakna khususnya bagi peserta didik usia dini apa bila pelaksanaan pembelajarannya disertai dengan permainan, maka metode *fun card sort* merupakan metode modifikasi dari *card sort* (Silberman, 2004) yang disertai dengan pengembangan pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif, menyenangkan, gembira dan berbobot (Ahmadi, dkk, 2011), muncullah metode pembelajaran *Fun Card Sort*.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen karena memberikan perlakuan yang berbeda terhadap subjek penelitian dan ingin mengetahui dampak yang berbeda dari perlakuan tersebut. Oleh karena itu dalam penelitian ini subjek penelitian dikelompokkan menjadi 2 bagian secara random sehingga menjelma menjadi kelompok eksperimen, sementara yang lain menjadi kelompok kontrol.

Kelompok eksperimen adalah kelompok yang mendapat perlakuan khusus berupa *treatment*, sementara kelompok kontrol tidak mendapatkan perlakuan sebagaimana kelompok eksperiment.

Dalam penelitian ini kelompok eksperimen akan mendapatkan perlakuan berupa metode pembelajaran *fun card sort*. Setelah waktu ditentukan, akan dilakukan pengukuran terhadap variabel tercoba pada kedua kelompok. Perbandingan hasil test antara kedua kelompok menunjukkan efek perlakuan. Maka dalam penelitian ini peneliti menggunakan rancangan eksperimen *pretest - post test control group design* (Seniati, 2011).

## **HASIL PENELITIAN**

Berdasarkan hasil analisis *score* membaca permulaan pada kelompok eksperimen dan kelompok kntrol menunjukkan bahwa :

1. *Score pretest* dan *posttes* pada kelompok eksperimen diperoleh nilai sig.(2-tailed) 0,000, jika  $\alpha = 0,05$  lebih besar atau sama dengan nilai sig.(2-tailed) atau  $\alpha = 0,05 \geq \text{sig.}(2.\text{tailed})$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dari hasil tersebut dapat diketahui bahwa  $H_0$  (tidak ada perbedaan yang signifikan antara skor

*pretest* dan *posttest* pada kelompok eksperimen) ditolak dan  $H_a$  (ada perbedaan yang signifikan antara *score pretest* dan *posttest* pada Kelompok Eksperimen) diterima yang berarti adanya peningkatan kemampuan membaca permulaan secara signifikan berdasarkan rerata *score pretest* dan *posttest* pada kelompok eksperimen. Berdasarkan *score* tersebut di atas menunjukkan bahwa ada peningkatan kemampuan membaca permulaan dengan metode *fun card sort* bagi anak RA Darul Ma'arif Pringapus.

2. *Score pretest* dan *posttest* pada kelompok kontrol diperoleh sig (2-tailed) 0,23 jika  $\alpha = 0,05$  lebih kecil atau sama dengan nilai sig.(2-tailed) atau  $\alpha = 0,05 \leq \text{sig.}(2.\text{tailed})$  maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak. Dari hasil tersebut dapat diketahui bahwa  $H_0$  (tidak ada perbedaan yang signifikan antara skor *pretest* dan *posttest* pada kelompok kontrol) diterima dan  $H_a$  (ada perbedaan yang signifikan antara skor *pretest* dan *posttest* pada Kelompok kontrol) ditolak, yang berarti tidak ada peningkatan secara signifikan kemampuan membaca permulaan pada kelompok kontrol berdasarkan rerata *score pretest* dan rerata *score posttest*.

-Uji *paired Samples Test* pada kelompok Eksperimen, *score follow up* diperoleh:

a. Hasil *Uji Paired Samples Test* dengan bantuan SPSS 15 didapat nilai *asympt. sig (2-tailed)* 0,162 atau  $\alpha = 0,05 \leq \text{sig.}(2.\text{tailed})$  maka  $H_0$  diterima yaitu tidak ada peningkatan kemampuan membaca permulaan pada anak yang ditunjukkan perolehan antara nilai *posttest* dan *follow up* yang didapat kelompok eksperimen.

b.  $H_a$  ditolak (ada peningkatan membaca permulaan pada anak yang ditunjukkan perolehan nilai *posttest* dan *follow up* pada kelompok eksperimen).

Untuk kelompok kontrol *score posttest* dan *score follow up* berdasarkan uji normalitas menunjukkan bahwa data normal maka dilakukan uji *paired samples test* didapat nilai

-Uji Paired Samples Test pada kelompok kontrol, *score follow up* diperoleh:

a. Hasil uji paired samples test didapat nilai sig. (2-tailed) 0,258 atau  $\alpha = 0,05 \leq \text{sig.}(2.\text{tailed})$  maka  $H_0$  diterima yaitu tidak ada peningkatan kemampuan membaca permulaan yang ditunjukkan antara *score posttest* dan *follow up* pada kelompok kontrol.

b.  $H_a$  ditolak yaitu ada peningkatan kemampuan membaca permulaan yang ditunjukkan antara nilai *posttest* dan *follow up* pada kelompok kontrol.

Hasil *score follow up* sebagaimana di atas menunjukkan tingkat stagnan / keajegan treatment yang diberikan pada kelompok eksperimen karena tidak terjadi penurunan rerata *score* yang signifikan.

## **PEMBAHASAN**

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh dari uji hipotesis menunjukkan ada pengaruh dari metode *fun card sort* dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak-anak Taman Kanak-kanak / Raudhatul Athfal (RA) Darul Ma'arif Pringapus Kabupaten Semarang. Ditunjukkan dengan adanya perbedaan positif secara signifikan antara skor *pretest* dan *posttest* yang berarti ada peningkatan skor membaca permulaan yang signifikan pada kelompok eksperimen sesudah perlakuan berupa metode *fun card sort*. Hal ini menunjukkan bahwa hipotesis yang diajukan oleh peneliti terbukti

kebenarannya, yakni “metode *fun card sort* memiliki pengaruh positif dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak usia dini”.

Perbandingan rerata *pretest* dengan *posttest* pada kelompok eksperimen (perlakuan belajar membaca permulaan dengan menggunakan *card sort*), terjadi peningkatan kemampuan membaca. Skor rerata kemampuan membaca permulaan sebelum perlakuan (*pretest*) sebesar 9,142 dan pengukuran pasca perlakuan 18,333. Hasil pengukuran tersebut menunjukkan adanya peningkatan kemampuan membaca permulaan bagi anak secara signifikan setelah mendapatkan perlakuan pembelajaran dengan metode *fun card sort* yang menggunakan alat bantu *flash card*.

Setelah didapat skor *posttest* dari kedua kelompok sebagai *follow up* selama 1 ( satu ) minggu kedua kelompok tanpa mendapat perlakuan, akhirnya didapat skor rerata *follow up* 18,143 pada kelompok eksperimen dan skor rerata *follow up* 9,904 pada kelompok kontrol, hal tersebut menunjukkan bahwa tidak ada perbedaan skor *posttest* dan *follow up* antara kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tanpa mendapat perlakuan, artinya berdasarkan *score follow up* tidak ada peningkatan kemampuan membaca permulaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, sehingga dapat disimpulkan bahwa perlakuan yang dilakukan pada kelompok eksperimen, kemampuan membaca permulaan memiliki sifat yang *setagnan / ajeg* karena tidak terjadi penurunan skor yang signifikan pada *follow up* kelompok eksperimen.

## PENUTUP

-Kesimpulan :

Hasil yang diperoleh dari pengujian hipotesis menunjukkan ada pengaruh dari metode *fun card sort* dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada Peserta didik di RA Darul Ma'arif Pringapus. Hal ini ditunjukkan dengan adanya skor membaca permulaan yang signifikan pada kelompok eksperimen sesudah perlakuan berupa metode *fun card sort*. Analisis data menggunakan teknik statistik parametrik *Paired Samples Test*, hasilnya menunjukkan bahwa terdapat perbedaan rata – rata skor membaca permulaan pada kelompok eksperimen sebelum dan sesudah diberi perlakuan. Perbedaan skor rerata dari pre-test sebesar 9,142 skor rerata post-test menjadi 18,333. Ini menunjukkan terjadinya peningkatan skor kemampuan membaca permulaan pada kelompok eksperimen. Signifikansi peningkatan yang terjadi ditunjukkan oleh  $\alpha = 0,05$  lebih besar atau sama dengan nilai *Asymp. Sig* atau ( $\alpha = 0,05 \geq 0,000$ ), maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

*Score pretest* membaca permulaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol diuji dengan menggunakan teknik statistik *paired samples test*. Hasil analisis menunjukkan bahwa perbedaan *score pretest* membaca permulaan antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol tidak signifikan, jika  $\alpha = 0,05$  lebih kecil atau sama dengan nilai *Asymp. Sig (2-tailed)* atau  $\alpha = 0,05 \leq \text{Sig.}(tailed)$  maka  $H_0$  diterima ( tidak ada perbedaan skor pretest antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol ) dan  $H_a$  ditolak ( ada perbedaan signifikan antara skor pretest kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol ) ditolak, skor

yang diperoleh ( $\alpha = 0,05 \leq 0,215$ ). Maka dapat dinyatakan bahwa kemampuan membaca permulaan yang dimiliki oleh subyek pada kedua kelompok sebelum diberi perlakuan relatif sama atau setara. Setelah diberi perlakuan, terdapat perbedaan yang signifikan antara skor post - test membaca permulaan antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol. Perbedaan ditunjukkan oleh  $\alpha = 0,05$  lebih besar atau sama dengan nilai Sig.(2-tailed) atau nilai taraf nyata ( $\alpha = 0,05 \geq 0,000$ ). Subyek yang mendapat perlakuan memiliki kemampuan membaca permulaan yang lebih tinggi dibanding dengan subyek yang tidak mendapat perlakuan, hal ini ditunjukkan oleh peningkatan *score posttest* membaca permulaan pada kelompok eksperimen. Dengan demikian hipotesis penelitian diterima.

-Saran :

1. Untuk Lembaga Pendidikan ( RA Darul Ma'arif Pringapus ).

Lembaga Pendidikan Pra Sekolah / RA Darul Ma'arif Pringapus dalam upaya mensejajarkan keberadaannya dengan lembaga pendidikan Usia Dini di sekitar Pringapus, pengurus selaku penyelenggara lembaga hendaknya responsif terhadap perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, lebih – lebih lembaga pendidikan di Usia Dini. Penerapan metode pembelajaran yang berbasis pada permainan hendaknya menjadi unggulan di RA Darul Ma'arif tersebut.

2. Untuk guru RA Darul Ma'arif Pringapus.

Metode Pembelajaran *fun card sort* dapat digunakan sebagai metode membaca permulaan dan dapat diterapkan secara terus menerus di RA Darul Ma'arif untuk menumbuhkan minat baca pada peserta didik, metode ini sangat memungkinkan tidak terjadi *densitas* pada anak, karena metode *fun*

*card sort* menekankan belajar seraya bermain. Di samping proses pembelajaran menyenangkan, anak diajak untuk bereksplorasi dan bersosialisasi dengan temannya sehingga keakraban dan jalinan komunikasi terjadi secara aktif.

### 3. Untuk orang tua

Lembaga Pendidikan Usia Dini di era sekarang sedang marak – maraknya, dimana orang tua merasakan sangat butuh mendidik anak anaknya melalui jalur formal maupun non formal, namun bila kita cermati bagaimana cara berpendapat dan cara pandang orang tua agar anak cepat mekar, cepat matang, cepat bisa membaca dan menulis yang perlu ditepis dan mendapat perhatian kita bersama, maka saran peneliti untuk orang tua agar selektif dan pintar dalam memilih dan memilih pendidikan untuk usia dini, paling tidak memilih lembaga pendidikan yang menonjolkan kemampuan intelektual dengan berbasis permainan sehingga anak berkembang sesuai dengan harapan.

### 4. Praktisi Pendidikan Anak Usia Dini

Kurikulum yang diperuntukkan pada Lembaga Pendidikan Pra Sekolah baik – di Taman Kanak – Kanak maupun Raudhatul Athfal muatannya terdiri dari 90 % bermuatan koqnitif yang mengfungsikan belahan otak kiri, sementara fungsi belahan otak kanan baru mendapat porsi 10 %, ketidak seimbangan dalam memfungsikan kedua belahan otak dalam proses pendidikan di sekolah menurut peneliti tampak sangat menyolok, oleh karena itu agar Pendidikan di Usia Dini agar berdaya guna dan berhasil guna maka inovasi terhadap penyempurnaan dan perbaikan kurikulum hendaknya dilakukan secara terus



menerus dan berkesinambungan. Selanjutnya penemuan – penemuan model, strategi dan metode pembelajaran dalam penelitian hendaknya dijadikan acuan agar perbaikan kurikulum sesuai dengan perkembangan zaman

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, M. (2002). *Pendidikan bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Ahmadi, K, Lif dan Sofyan, A. (2011). *Paikem Gembrot Mengembangkan Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, Menyenangkan, Gembira dan Berrobot*. Jakarta : PT. Prestasi Pustakaraya.
- Aisyah, A. (2012). *Anak Muslim Pandai Membaca*. Surakarta : Ziyad.
- Ajisaka, A. (2006). *60 Hari Lancar Membaca*. Jakarta : Wahyu Media.
- Asmani, JM. (2009). *Manajemen Strategis Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta : Diva Press.
- Creswell, JW. (2009). *Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan Mixed*. (Alih Bahasa: Achmad Fawaid, Judul Asli: Research Design Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches). Yogyakarta : Pustaka Pelajar,
- DeBord, K. (1989). *Creative Teaching: Simulations, Games, and Role Playing*. Virginia : Virginia Polytechnic Institute and State-University-Blacksburg.
- Desmita. (2009). *Psikologi Perkembangan*. Bandung : Rosdakarya
- Deporter, B. Reardon, M. Nourie, SS. (2010). *Quantum Teaching*. (Alih Bahasa: Ari Nilandari, Judul Asli: Quantum Teaching Orhentraining student succes). Bandung : Kaifa.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2003). *Undang-Undang R.I. No. 20 tahun 2003 tentang system pendidikan Nasional*. Jakarta : CV. Mini Jaya Abadi.
- Direktorat Pendidikan Madrasah, Direktorat Jendral Pendidikan Islam Departemen Agama RI. (2007). *Kurikulum Raudhalul Athfal Pedomn Silabus dan Setandar Kompetensi*. Jakarta : Depag.
- Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah. (2008). *Pedoman Pembinaan Taman Kanak-Kanak*. Jakarta : Depdiknas.

- \_\_\_\_\_ (2009). *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 58 Tahun 2009 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta : Depdiknas.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. (1999). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta : Balai Pustaka.
- Gustiana. (2011). Pengaruh Permainan modifikasi terhadap Kemampuan Motorik Kasar dan Koqnitif Anak Usia Dini. *Jurnal Edukasi. Edisi Khusus, 2 1-91*
- Isjoni. (2010). *Model Pembelajaran Anak Usia Dini*. Bandung : Alfaberta.
- \_\_\_\_\_ (2010). *Pembelajaran Kooperatif Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi Antar Peserta Didik*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Hasan, M. (2010). *Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta : Diva Press
- Kumar, R. and Lightner, R. (2007). Games as an Interactive Classroom Technique: Perceptions of Corporate Trainer, College Instructor and Students. *International journal of teaching and learning, 19, 53-63*.
- Muijs, D dan Reynold, D. (2008). *Effective teaching Teori dan Aplikasi* (Alih Bahasa: Drs. Helly Prajitno Soecipto dan Dra. Sri Mulyantini Soecipto, Judul Asli: Effective Teaching Evidence and Practice). Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Mutiah, D. (2010). *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.
- Nashar, H. (2004). *Peranan Motivasi dan kemampuan awal dalam Kegiatan Pembelajaran*. Jakarta : Delia Press.
- Omrod, JE. (2008). *Psikologi Pendidikan Jilid I*. (Alih Bahasa: Wahyu Indianti, Eva Septiana, Airin Y. Saleh, Puji Lestari, Judul Asli : Educational Psychology Developing Learners). Jakarta : Erlangga.
- Olivia, F. (2008). *Teknik membaca efektif*. Jakarta : Kompas Gramedia.
- Paul, C. L. (2008). A Modified Delphi Aproach to a New Card Sorting Methodology, *Journal of Usability, 4 pp.7-30*, Lasvegas.
- Purwanto. (2010). *Metodologi Penelitian Kuantitatif untuk Psikologi dan Pendidikan*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- \_\_\_\_\_ (2009). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.

- Pendidikan Nasional, Kementerian. (2010). *Tugas Kepala Sekolah dalam menejemen Kurikulum*. Jakarta : Binatama Raya.
- Riduwan, R. Adun dan Enas. (2011). *Cara Mudah Belajar SPSS 17.0 dan Aplikasi Statistik Penelitian*. Bandung : Alfabeta.
- Silberman, M L. (2009). *Active Learning 101 Strategi Pembelajaran Aktif*. (Alih bahasa : Sarjuli, Adzfar Ammar, Sutrisno, Zaenal Arifin Ahmad dan Muqowim, Judul Asli: Active Learning 101 Strategies to Teach Any Subject). Yogyakarta : Pustaka Insan Madani.
- Siswanto, I. (2008). *Mendidik anak dengan permainan kreatif*. Yogyakarta : Andi.
- Seniati, L. Yulianto, A. dan Setiadi, BN. (2011). *Psikologi Eksperimen*. Jakarta : Indeks.
- Safriyani, H. (2011). *99 Ide Kegiatan Persiapan Baca Tulis Hitung untuk Anak usia dini*. Yogyakarta : Indocamp.
- Sugiyono. (2009). *Statistik nonparametris*. Bandung : Alfabeta.
- Supriyono, A. (2011). *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*, Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Somadayo, S. (2011). *Strategi dan Teknik Pembelajaran Membaca*. Yogyakarta : Graha Ilmu..
- Sujiono, YN. dan Sujiono, B. (2010). *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta : Indeks.
- Tuttle, CG. Paquette. (2008). *Game kreatif untuk anak*. (Alih Bahasa: Dwi Prabantini, Judul Asli: Thinking Games For Kids). Yogyakarta : Andi.
- Yus, A. (2011). *Model Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.