

**PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN SEBAGAI UPAYA
MEMBANGUN LITERASI DINI**

SKRIPSI



**Disusun Oleh :
MAULANA DIMAS SUTRISNO
NIM : 071211632005**

**PROGRAM STUDI ILMU INFORMASI DAN PERPUSTAKAAN
DEPARTEMEN INFORMASI DAN PERPUSTAKAAN
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS AIRLANGGA**

Semester Genap 2015/2016

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT

Bagian atau keseluruhan isi Skripsi ini tidak pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademis pada bidang studi dan/atau Universitas lain dan tidak pernah dipublikasikan/ditulis oleh individu selain penyusun kecuali bila dituliskan dengan format kutipan dalam isi Skripsi.

Apabila ditemukan bukti bahwa pernyataan saya tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai ketentuan yang berlaku di Universitas Airlangga.



**PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN SEBAGAI UPAYA
MEMBANGUN LITERASI DINI**

SKRIPSI

**Maksud : sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi S1 pada
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Airlangga**

Disusun Oleh :

MAULANA DIMAS SUTRISNO

NIM : 071211632005

**PROGRAM STUDI ILMU INFORMASI DAN PERPUSTAKAAN
DEPARTEMEN INFORMASI DAN PERPUSTAKAAN
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS AIRLANGGA**

Semester Genap 2015/2016

MOTTO

*Jangan pernah merasa gagal saat terjatuh,
Cobalah untuk terus bangkit kembali walau tahu hasil tak
sesuai ekspektasi,*

“Sebenarnya itu adalah awal menuju kesuksesan”

-Dimas-

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur aku persembahkan skripsi ini kepada :
Allah SWT yang telah memberikan limpahan Rahmat-Nya

Yang Tercinta

Ibu dan Ayah

Yang aku sayangi

Teman-temanku serta seseorang

HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING

**PENGUNAAN MEDIA PERMAINAN SEBAGAI UPAYA
MEMBANGUN LITERASI DINI**

Skripsi ini telah memenuhi persyaratan untuk diujikan

Mengetahui,
Dosen Pembimbing



Dra. Endang Gunarti, M.I.Kom
NIP. 196405301990022001

HALAMAN PENGESAHAN PANITIA PENGUJI

Skripsi ini telah diujikan dan disahkan dihadapan Komisi Penguji

Program Studi Ilmu Informasi dan Perpustakaan
Departemen Informasi dan Perpustakaan
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Airlangga

Pada Hari : Jum'at
Tanggal : 15 Juli 2016
Pukul : 10.00 WIB

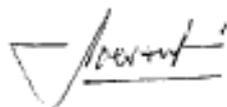
Komisi Penguji terdiri dari :

Ketua Penguji



Drs. Septi Ariadi, MA.
NIP. 196309231989031002

Penguji I



Dr. Tri Soesantari, Dra., M.Si
NIP. 195905171986012001

Penguji II



Dra. Endang Gunarti, M.I.Kom
NIP. 196405301990022001

ABSTRAK

Pendidikan literasi khususnya kepada anak usia dini menjadi aspek yang perlu dikembangkan untuk membentuk kemampuan awal dalam membaca dan menulis. Metode pendidikan literasi dini pada anak usia dini diterapkan dengan menggunakan berbagai macam cara dimana salah satunya dengan menggunakan media sebagai perantara untuk mempermudah proses pembelajaran. Diketahui sekolah-sekolah khusus anak usia dini atau dikenal dengan Taman Kanak-kanak menggunakan media permainan pada pembelajarannya, dimana pendidikan literasi dini juga masuk sebagai pembelajaran pada anak TK. Mayoritas anak-anak lebih tertarik menggunakan media permainan ketika sedang belajar. Fenomena tersebutlah yang menjadi perhatian peneliti untuk mengetahui apakah media permainan dapat membangun literasi dini pada anak usia dini. Peneliti menggunakan konsep Jean Piaget untuk menggambarkan proses pembelajaran pada anak usia dini dimana anak belajar menggunakan dan merepresentasikan objek dengan gambaran dan kata-kata, dalam hal ini pembelajaran dapat dengan mudah dilakukan jika menggunakan media permainan, serta media tersebut dapat meningkatkan kemampuan-kemampuan dalam literasi anak usia dini. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif deskriptif, lokasi penelitian yaitu di TK Kota Surabaya. Metode pengambilan sampel menggunakan *multistage random sampling* dengan jumlah sample sebanyak 100 responden. Hasil penelitian ini menunjukkan hampir semua media permainan yang terdapat di sekolah digunakan dalam pembelajaran literasi dini. Seperti media puzzle, boneka tangan, *block logic* dan masih banyak lagi. Media permainan tersebut membangun komponen pada literasi dini dimana salah satu media yaitu papan flannel mendukung *print motivation, vocabulary, phonological awareness, narrative skill*, dan *letter knowledge*.

Kata Kunci : Media Permainan, Literasi Dini, Pendidikan Anak Usia Dini

ABSTRACT

Literacy education especially for children at early age is the main aspect of development that used for building early capability in reading and writing. This method could be used using any treatment, which one of them is using a media for mediatory to ease during learning process. These days, school for children which usually called by Kinder Garden included some toys on their learning method, as a matter fact literacy education for early age children is also included in Kinder Garden learning method. Most of the children prefer learning using a toy or a game. With this phenomenon, the researcher attracted and wondering is it possible for a toy and game could help build an early literacy for children in the early age. The researcher using Jean Piaget's concept to draw a early age children's learning process, where they learn to use and describe an object with drawing and words. In this case, learning could be easier to do if using a game media, and it could increase skills on children's literacy. This research is using descriptif quantitaif method, which located at Surabaya's Kinder Gardens. "Multistage random sampling" was used as a taking sample method with a 100 respondents in total samples. The result of this research is almost all of the gaming media in schools are used in early literacy learning, such as puzzles, puppets, block logic, and many more. Those gaming mediatory are building component on early literacy which one of the mediatory is flannel board that support print motivation, vocabulary, phonological awareness, narrative skill, and letter knowledge.

Keywords : Game Media, Early Literacy, Early Age Children Education

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur senantiasa penulis panjatkan kehadirat Allah SWT karena berkat rahmat-Nya, yang telah memberikan kekuatan, kesempatan serta lika liku hingga datangnya kemudahan dalam penulisan skripsi ini sehingga dapat selesailah skripsi yang berjudul “Penggunaan Media Permainan sebagai Upaya Membangun Literasi Dini”.

Skripsi ini disusun guna memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan program studi strata satu (S-1) Ilmu Informasi dan Perpustakaan pada Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Airlangga. Penulisan skripsi ini tidak akan memberikan hasil yang baik apabila tidak ada bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu, penulis mempersembahkan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Allah SWT, yang memberikan kemudahan, kelancaran dan kesehatan selama proses penulisan skripsi ini di semester 8.
2. Kedua Orang Tua, yang selalu memberikan semangat agar segera mengerjakan dan lulus
3. Ibu Dra. Endang Gunarti, M.I.Kom, dosen pembimbing yang senantiasa memberikan dukungan dan masukkan dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.
4. Kepala Departemen Program Studi S1 Ilmu Informasi dan Perpustakaan, yaitu Ibu Rahma Sugihartati, yang telah memberikan motivasi kepada penulis beserta teman-teman.
5. Dosen-dosen dan Staf Departemen Informasi dan Perpustakaan
6. Para responden yang senantiasa baik hati dan bersedia meluangkan waktunya untuk membantu menyelesaikan dan mengisi kuisisioner penulis.
7. Teman seperjuangan 2012-2016 S1 IIP terimakasih pengalaman yang berharga dari kalian.
8. Yang selalu baik sama penulis, memberikan semangat, masukkan dan pengalamannya, DNRA
9. Teman-teman se-pembimbing, terimakasih kerjasamanya

10. Sucy, leak, tri, misbah, dan dino, yang selalu baik, memberikan semangat, terimakasih juga pengalamannya

Terima kasih penulis ucapkan kepada pihak-pihak tersebut. Semoga segala bantuan, simpati, dorongan, dan kerjasama semua pihak yang telah membantu penulis selama pelaksanaan penelitian skripsi hingga penyusunan laporan skripsi ini mendapatkan balsan yang berlipat ganda dari Allah SWT.

Dengan adanya laporan ini diharapkan dapat bermanfaat bagi penulis sekaligus pembaca dengan memberikan informasi dan pengetahuan baru. Laporan ini tentunya masih jauh dari kata kesempurnaan dan apabila terdapat kekurangan baik dari segi penggunaan kata dan bahasa, maupun dari isi laporan ini sendiri. Oleh karena itu masih diperlukannya kritik dan saran yang dapat membangun untuk penyempurnaan lebih lanjut. Sekian dari penulis, apabila ada kata-kata yang tidak berkenan bagi para pembaca, mohon maaf sebesar-besarnya.

Surabaya, 21 Juli 2016

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN PERNYATAAN	ii
HALAMAN JUDUL DALAM	iii
MOTTO.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	vi
HALAMAN PENGESAHAN.....	vii
ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	I-1
I.1 Latar Belakang Masalah	I-1
I.2 Rumusan Masalah.....	I-7
I.3 Tujuan Penelitian	I-7
I.4 Manfaat Penelitian	I-8
I.5 Kerangka Teori	I-8
I.5.1 Teori Pembelajaran Jean Piaget	I-9
I.5.2 Literasi Anak Usia Dini	I-10
I.5.5 Pembelajaran Literasi dengan Media Permainan.....	I-15
I.5.6 Pemilihan Media Permainan	I-20
I.6 Variabel Penelitian.....	I-21
I.6.1 Definisi Konseptual	I-21
I.6.2 Definisi Operasional	I-23
I.7 Metode dan Prosedur Penelitian	I-23

I.7.1 Pendekatan Penelitian	I-23
I.7.2 Lokasi Penelitian.....	I-24
I.7.3 Populasi Sampel dan Teknik Pengambilan Sampel.....	I-25
I.7.4 Alat Pengumpulan Data	I-26
I.7.5 Teknik Pengolahan Data	I-27
I.7.6 Teknik Analisis Data.....	I-27
BAB II GAMBARAN UMUM PENELITIAN	II-1
II.1 Deskripsi Lokasi Penelitian	II-1
II.1.1 Deskripsi TK di Surabaya Pusat	II-2
II.1.2 Deskripsi TK di Surabaya Timur.....	II-7
II.1.3 Deskripsi TK di Surabaya Selatan.....	II-10
II.1.4 Deskripsi TK di Surabaya Barat	II-12
II.1.5 Deskripsi TK di Surabaya Utara	II-14
BAB III TEMUAN DAN PENYAJIAN DATA.....	III-1
III.1 Karakteristik Responden	III-1
III.1.1 Jenis Kelamin.....	III-1
III.1.2 Pendidikan Terakhir.....	III-2
III.1.3 Usia Responden	III-2
III.2 Pembelajaran Literasi dengan Media Permainan	III-3
III.3 Kriteria Pemilihan Media Permainan	III-48
III.4 Pembelajaran Literasi Dini dengan Media Permainan	III-57
BAB IV ANALISIS DAN INTERPRETASI TEORITIK.....	IV-1
IV.1 Literasi Anak Usia Dini	IV-1
IV.2 Pembelajaran Literasi dengan Media Permainan.....	IV-6
IV.2.1 Jenis Media Permainan	IV-7
IV.2.2 Tujuan Guru menggunakan media Permainan	IV-19
IV.2.3 Strategi Guru dalam Pembelajaran	IV-20

IV.3 Pemilihan Media Permainan	IV-20
BAB V PENUTUP.....	V-1
V.1 Kesimpulan	V-1
V.2 Saran	V-2
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Jenis Kelamin.....	III-1
Tabel 3.2 Pendidikan Terakhir Responden	III-2
Tabel 3.3 Usia Responden.....	III-2
Tabel 3.4 Penggunaan Media Permainan.....	III-3
Tabel 3.5 Jenis Media Permainan yang sering digunakan	III-4
Tabel 3.6 Alasan Guru memilih Media Permainan.....	III-5
Tabel 3.7 Media Permainan Puzzle.....	III-6
Tabel 3.8 Fungsi Media Permainan Puzzle.....	III-7
Tabel 3.9 Dampak Penggunaan Media Puzzle.....	III-8
Tabel 3.10 Respon Siswa menggunakan Media Puzzle.....	III-9
Tabel 3.11 Kelebihan dan Kekurangan Media Puzzle	III-10
Tabel 3.12 Media Permainan Block Logic	III-11
Tabel 3.13 Fungsi Media Permainan Block Logic.....	III-11
Tabel 3.14 Dampak Penggunaan Media Block Logic	III-13
Tabel 3.15 Respon Siswa menggunakan Media Block Logic.....	III-14
Tabel 3.16 Kelebihan dan Kekurangan Media Block Logic.....	III-15
Tabel 3.17 Media Permainan Boneka Tangan	III-16
Tabel 3.18 Fungsi Media Permainan Boneka Tangan	III-17
Tabel 3.19 Dampak Penggunaan Media Boneka Tangan	III-18
Tabel 3.20 Respon Siswa menggunakan Media Boneka Tangan	III-19
Tabel 3.21 Kelebihan dan Kekurangan Media Boneka Tangan	III-20
Tabel 3.22 Media Permainan Menara Hanoi	III-21
Tabel 3.23 Fungsi Media Permainan Menara Hanoi	III-22
Tabel 3.24 Dampak Penggunaan Media Menara Hanoi	III-23
Tabel 3.25 Respon Siswa menggunakan Media Menara Hanoi	III-24

Tabel 3.26 Kelebihan dan Kekurangan Media Menara Hanoi.....	III-25
Tabel 3.27 Media Permainan Lotto Warna	III-26
Tabel 3.28 Fungsi Media Permainan Lotto Warna	III-26
Tabel 3.29 Dampak Penggunaan Media Lotto Warna	III-27
Tabel 3.30 Respon Siswa menggunakan Media Lotto Warna	III-28
Tabel 3.31 Kelebihan dan Kekurangan Media Lotto Warna	III-29
Tabel 3.32 Media Permainan Elektronik	III-30
Tabel 3.33 Fungsi Media Permainan Elektronik.....	III-31
Tabel 3.34 Dampak Penggunaan Media Elektronik	III-32
Tabel 3.35 Respon Siswa menggunakan Media Elektronik.....	III-33
Tabel 3.36 Kelebihan dan Kekurangan Media Elektronik.....	III-34
Tabel 3.37 Media Permainan Balok Lego.....	III-35
Tabel 3.38 Fungsi Media Permainan Balok Lego.....	III-35
Tabel 3.39 Dampak Penggunaan Media Balok Lego.....	III-36
Tabel 3.40 Respon Siswa menggunakan Media Balok Lego.....	III-37
Tabel 3.41 Kelebihan dan Kekurangan Media Balok Lego	III-38
Tabel 3.42 Media Permainan Papan Flanel.....	III-39
Tabel 3.43 Fungsi Media Permainan Papan Flanel.....	III-40
Tabel 3.44 Dampak Penggunaan Media Papan Flanel.....	III-41
Tabel 3.45 Respon Siswa menggunakan Media Papan Flanel.....	III-42
Tabel 3.46 Kelebihan dan Kekurangan Media Papan Flanel	III-43
Tabel 3.47 Tujuan Guru menggunakan Media	III-44
Tabel 3.48 Strategi Guru dalam Pembelajaran dengan Media.....	III-45
Tabel 3.49 Respon Siswa dalam Pembelajaran.....	III-46
Tabel 3.50 Permainan yang dominan mendapatkan respon.....	III-47
Tabel 3.51 Pertimbangan Pemilihan Media Permainan	III-48
Tabel 3.52 Kesesuaian Standart Permainan	III-49

Tabel 3.53 Standart yan harus dimiliki sebuah Permainan	III-49
Tabel 3.54 Faktor yang harus dipertimbangkan.....	III-50
Tabel 3.55 Manfaat dengan Penggunaan Media Permainan yang dipilih.....	III-51
Tabel 3.56 Jenis Media yang digunakan di sekolah TK	III-52
Tabel 3.57 Kesesuaian Media Permainan di Sekolah TK.....	III-53
Tabel 3.58 Jenis Perkembangan yang muncul	III-54
Tabel 3.59 Permainan yang berperan untuk sistem Motorik dan Kognitif	III-55
Tabel 3.60 Media Permainan dalam Literasi Dini	III-57

BAB I

PENDAHULUAN

I.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Pendidikan literasi dini merupakan salah satu aspek kebutuhan mendasar bagi anak. Menurut Fardana (2012) salah satu aspek yang perlu dikembangkan pada anak usia dini adalah kemampuan literasi dini, literasi dini adalah kemampuan awal dalam hal membaca dan menulis untuk persiapan memasuki jenjang pendidikan dasar. Dalam proses mengajarkan kemampuan literasi dini ataupun proses awal membaca dan menulis pada anak, pastinya akan terdapat pesan-pesan yang harus dikomunikasikan yang biasanya merupakan isi dari suatu topik pembelajaran. Menurut Riyana (2008) dalam bentuk komunikasi pembelajaran manapun, sangat dibutuhkan peran media untuk lebih meningkatkan tingkat keefektifan pencapaian tujuan/kompetensi. Penggunaan media secara kreatif akan memperbesar kemungkinan bagi anak untuk belajar lebih banyak, mencerna apa yang dipelajarinya lebih baik, dan meningkatkan penampilan dalam melakukan keterampilan sesuai dengan yang menjadi tujuan pembelajaran. Peneliti menemukan fenomena, dimana mayoritas anak-anak lebih tertarik menggunakan media permainan dalam kegiatan belajar, yang penuh gambar dan warna hingga bentuk-bentuk yang menarik serta unik dalam penyampaian materi yang disampaikan. Dengan penggunaan media tersebut anak-anak terlihat bersemangat terhadap apa yang telah diajarkan kepada mereka saat proses pembelajaran literasi dini. Dari fenomena inilah peneliti tertarik untuk melihat bagaimana gambaran media permainan dalam membangun literasi dini pada anak.

Media permainan berfungsi sebagai perantara dalam pembelajaran yang efektif. Seperti media permainan edukatif yang sengaja dipergunakan untuk tujuan pendidikan sebagai sumber belajar pada anak usia dini. Menurut Tedjasaputra (2001) beberapa media tersebut diantaranya ialah puzzle, block logic, boneka tangan, boneka jari, menara Hanoi, lotto

warna, balok lego, dan alat permainan elektronik seperti komputer, video games dan *gadget*. Komputer, video games, *gadget* disebut sebagai alat permainan elektronik karena berdasarkan kehadirannya, alat ini merupakan hasil kemajuan teknologi yang memiliki dampak besar terhadap pembelajaran pada literasi dini, dimana saat ini sebagian besar anak-anak memulai pembelajaran literasi dini dengan menggunakan permainan tersebut. Beberapa permainan melalui komputer dan video bersifat adu tangkas, seperti menembak sasaran dalam waktu yang cepat, menghindari tembakan lawan dan sebagainya. Beberapa lainnya merupakan “pelajaran” dimana dapat mengenal huruf, melakukan hitungan, mengenal warna dan lain-lain. Teknologi yang ada pada bentuk permainan itu banyak menawarkan kemudahan dan keanekaragaman permainan edukasi yang digemari oleh anak-anak. Seperti mencocokkan gambar, belajar menghitung, mengenal warna dan lain-lain. Bahkan pembelajaran literasi dini dengan menggunakan gadget pun telah tersedia di sekolah-sekolah. Pembelajaran literasi dini dengan menggunakan media-media permainan ini memiliki tujuan agar anak-anak dapat lebih memperhatikan apa yang sedang disampaikan oleh guru dan memahami inti dari pembelajaran tersebut. Selain itu, media permainan yang terdiri dari bermacam-macam bentuk serta kombinasi warna memiliki daya tarik tersendiri bagi anak-anak usia dini.

Penggunaan media permainan yang digunakan dirasa ampuh untuk lebih menggiatkan literasi anak sejak dini. Hal ini diperkuat dengan pendapat Kristanto (dalam Wiratna, 2013) yang mengemukakan bahwa penelitian di Harvard University, Columbia menunjukkan jika guru menggunakan alat peraga maka anak-anak dapat mengingat dengan lebih baik materi yang diajarkan. Ada peningkatan sebanyak 14-38% dibandingkan bila tidak menggunakan alat peraga sama sekali. Dari data di atas dapat dilihat sesungguhnya bukan minat literasi anak yang rendah tapi tidak adanya metode-metode yang benar dan tepat untuk menumbuhkan literasi anak usia dini.

Media permainan yang beragam dan semakin bervariasi dapat menjadi pilihan bahan penelitian yang menarik untuk dilakukan karena bagaimana sebuah media dapat memberikan dampak terhadap perkembangan literasi dini pada anak. Seperti salah satu penelitian yang membahas mengenai meningkatkan literasi anak usia dini melalui media papan flanel. Menurut Hudaya dan Sri, media papan flanel mampu meningkatkan kemampuan literasi anak terutama bagi anak yang kurang mampu untuk membaca. Hal ini terlihat dari antusias anak-anak ketika menggunakan media tersebut. Papan flanel disini digunakan sebagai sarana atau alat untuk menempel berbagai gambar, kartu bilangan, kartu huruf dan lainnya. Siswa yang mampu menentukan huruf, angka serta gambar sesuai dengan tempatnya dan terus berkembang maka kemampuan literasi dini mereka pun mulai meningkat. Selain itu, media permainan lego atau balok susun juga dapat digunakan untuk pembelajaran literasi pada anak. Bermain dengan menggunakan lego dapat meningkatkan perkembangan dari segi kognitif, bahasa, fisik dan sosial-emosional. Tidak menutup kemungkinan pembelajaran untuk meningkatkan literasi anak pun bisa melalui cara lain yang lebih unik serta menarik, pilihan media permainan pun menjadi salah satu cara untuk anak agar lebih mencintai pendidikan literasi dini dengan lebih menyenangkan. Berliterasi saat ini dapat menjadi suatu kegiatan yang menyenangkan karena anak tidak hanya dipaksa untuk diam dan duduk mendengarkan serta menjawab pertanyaan dari guru maupun orangtua mereka. Dengan penerapan media yang lebih efektif dapat membuat rangsangan terhadap perkembangan literasi dini pada anak. Marlinda, Wiryana & Luh Ayu (2014) mengatakan bahwa media dapat membantu memperjelas bahan atau materi yang disampaikan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran.

Dalam pembelajaran, anak-anak akan lebih sering belajar melalui fisik dan sosial, dikarenakan anak-anak yang sedang mengalami masa tumbuh kembang menjadi dewasa masih membutuhkan stimulasi dalam perkembangannya. Menurut Arishandi (2014) pemenuhan stimulasi untuk

anak dapat dilakukan dengan penerapan pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan, salah satunya dengan penggunaan media permainan. Penggunaan media tersebut dapat dikenalkan kepada anak dengan cara menerapkan metode belajar sambil bermain. Bermain adalah salah satu elemen dasar pengembangan imajinasi. Imajinasi mengembangkan perasaan bebas secara psikologis, dimana anak akan memperoleh kesempatan yang luas untuk melakukan eksplorasi serta mengekspresikan gagasan guna memenuhi rasa ingin tahunya melalui khayalan, drama, bermain konstruktif dan sebagainya. Bermain merupakan suatu kegiatan yang sangat digemari oleh anak usia dini dan kegiatan bermain pada anak pada intinya adalah proses belajar anak itu sendiri. Menurut Badru, dengan bermain anak-anak dapat melakukan kegiatan yang merangsang dan mendorong pengembangan aspek-aspek kemampuan dan potensi yang telah dimiliki anak. Ketika kegiatan bermain tersebut berlangsung, sebagian besar anak-anak menyukai untuk menggunakan media atau alat main, dimana media-media itu memiliki banyak fungsi untuk pembelajaran. Sejauh ini berliterasi memang dikatakan penting bagi setiap individu, tidak terkecuali bagi anak-anak. Literasi dini pada anak menjadi masalah yang begitu kompleks karena mengajarkan kepada anak untuk gemar berliterasi diperlukan metode-metode yang unik dan menarik serta menyenangkan bagi anak karena belajar menurut anak bukanlah perkara mudah. Apalagi anak-anak yang notabeneanya masih senang dengan kegiatan bermain. Menurut mereka, belajar merupakan kegiatan yang kurang menarik untuk dilakukan terlebih lagi jika materi yang diberikan untuk dipelajari terkesan dipaksakan. Hal tersebut dapat membuat anak cepat merasa bosan dan tidak tertarik untuk memperhatikan ataupun melanjutkan pembelajarannya.

Paragraf di atas menjelaskan bahwa menanamkan literasi bagi anak bukan perkara mudah. Hal itu sama dengan peribahasa tidak semudah membalikkan telapak tangan begitu saja. Terlebih lagi anak usia dini termasuk dalam kategori anak dalam masa *golden age*. Usia 4-6 tahun

tergolong usia dini yang disebut *golden age* sebagai pondasi untuk membangun kemampuan dasar perkembangan. Fardhana (2012), menjelaskan bahwa pada usia tersebut selayaknya anak usia dini mendapatkan pengasuhan dan stimulasi yang memadai melalui suatu program pendidikan tertentu yang dilakukan di lembaga maupun orang tua di rumah. Pertumbuhan otak anak pada masa *golden age* atau masa keemasan memiliki daya serap yang tinggi terhadap semua informasi yang diberikan baik dari orangtua maupun pihak lembaga sekolah tempat anak menuntut ilmu sejak dini.

Salah satu hasil penelitian menyebutkan bahwa pada usia 4 tahun kapasitas kecerdasan anak telah mencapai 50%. Ini menunjukkan pentingnya memberikan perangsangan pada anak usia dini, sebelum masuk sekolah. Perkembangan otak anak yang semakin meningkat tersebut perlu diimbangi dengan pola penerapan pendidikan literasi anak sejak dini. Pada masa ini anak tidak bisa diajarkan berliterasi secara paksa untuk membaca atau memahami materi yang tidak mereka gemari, tetapi ada cara lain yang dapat dilakukan untuk memancing minat dan kreativitas anak dalam belajar literasi dini. Menurut Tedjasaputra (2001), seperti dengan menerapkan kegiatan belajar menggunakan media permainan yang menyenangkan dimana pada dasarnya kegiatan bermain adalah pengalaman belajar yang sangat berharga bagi perkembangan anak untuk memperoleh pengalaman dalam membina hubungan sesama teman, menambah perbendaharaan kata, dan lain sebagainya. Menurut Chrisrtiani (2008) Hal ini dapat memberikan manfaat untuk mengenalkan kata, kalimat ataupun gambar pada anak sebagai penunjang literasi dini mereka, setelah melihat begitu besarnya dampak dari media permainan pada literasi anak, maka media permainan banyak dipilih sebagai salah satu cara untuk melatih anak berkonsentrasi saat pembelajaran berlangsung dimana anak akan mencapai kemampuan maksimal ketika terfokus pada kegiatan bermain dan bereksplorasi dengan mainan. Hal ini memberikan dampak positif, dimana upaya menanamkan literasi anak sejak usia dini kini telah

dianggap penting bagi para orang tua dimana mereka semakin sadar akan pentingnya pendidikan Anak Usia Dini, karena pendidikan manusia pada lima tahun pertama sangat menentukan kualitas hidup selanjutnya. Namun faktor kesibukan orangtua terhadap pekerjaan juga menjadi salah satu kendala bagi anak untuk mengenal literasi sejak dini, karena dalam perkembangan literasi anak-anak dibutuhkan peranan dan perhatian dari orang tua secara aktif dan berkelanjutan, orang tua telah sadar akan pentingnya hal tersebut mulai mencari solusi dari masalah pendidikan literasi dini pada anak-anak mereka. Maka dari itu banyak dari orang tua yang memutuskan untuk mulai menitipkan anak-anak mereka pada lembaga pendidikan anak usia dini.

Menurut Safitri (2015) pendidikan anak usia dini pada hakikatnya ialah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada perkembangan seluruh aspek kepribadian anak. Pembelajaran dalam dunia PAUD sendiri meliputi kegiatan bermain, bercerita, kreativitas dengan berbagai metode dan media yang memang digunakan untuk meningkatkan kemampuan anak dalam menyerap dan memahami pelajaran yang disampaikan. Dimana peran sekolah untuk anak usia dini sangat membantu anak untuk mengenalkan literasi dini. Berkembangnya sekolah PAUD dan TK yang berdiri disekitar masyarakat membuat para orang tua lebih tertarik untuk menitipkan anak mereka di sekolah-sekolah tersebut. Sehingga hal ini membuat pertumbuhan jumlah sekolah TK dan PAUD begitu berkembang. Seperti data yang ada pada dinas pemerintah kota surabaya yang menyatakan bahwa pada tahun 2012, kota Surabaya memiliki satu lembaga Taman kanak-kanak (TK) berstatus negeri dan 1.352 TK milik lembaga swasta. Tidak hanya itu, kebijakan yang dibuat oleh Kemendikbud bagi pendidikan literasi dini pada anak, mewajibkan siswa mengikuti pendidikan anak usia dini (PAUD) yakni TK dan kelompok bermain, sebelum masuk SD. Alasannya,

pembelajaran setahun sebelum SD diwajibkan oleh Badan urusan pendidikan di PBB, UNESCO.

Pentingnya pendidikan anak usia ini membuat peneliti tertarik untuk mendalami berbagai hal yang berkaitan dengan pembelajaran pada anak usia dini, salah satunya pembelajaran dengan menggunakan media permainan. Oleh sebab itulah dilakukan penelitian ini agar dapat menjadi acuan dan dapat memberikan solusi bagi perkembangan pembelajaran literasi pada anak usia dini.

I.2 RUMUSAN MASALAH

Dari penjelasan latar belakang masalah pada poin 1.1, peneliti merumuskan masalah yang akan diangkat yaitu :

1. Bagaimana gambaran penggunaan media permainan dalam membangun literasi dini pada anak ?

I.3 TUJUAN PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan :

1. Mengetahui gambaran media permainan memberikan kontribusi dalam hal membangun literasi anak

I.4 MANFAAT PENELITIAN

Manfaat dengan adanya penelitian ini :

- a. Manfaat Akademis
 1. Memberikan pemikiran atau ide baru untuk pengembangan penelitian mengenai literasi yang ada sangkut pautnya dengan jurusan ilmu informasi dan perpustakaan

2. Kepada peneliti selanjutnya diharapkan dapat memperluas penelitian agar tidak terpaku pada bidang perpustakaan dan kepastakawanan saja
- b. Manfaat Praktis
1. Dapat digunakan sebagai salah satu sumber dari pengembangan koleksi yaitu menyediakan koleksi yang sesuai dengan kebutuhan dalam penelitian ini
 2. Penelitian ini dapat digunakan sebagai metode pembelajaran baru bagi para orang tua, pendidik maupun lembaga pendidikan dalam hal membangun literasi anak atau siswa

I.5 KERANGKA TEORI

Dalam rangka untuk mengkaji permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini lebih mendalam, pada tinjauan pustaka ini memuat atas teori, konsep, pendapat para ahli dan penelitian-penelitian sebelumnya terkait dengan penggunaan media permainan sebagai upaya membangun literasi dini, terdiri dari media permainan, motivasi belajar literasi dini dengan permainan, yang diarahkan dapat menjadi atau membantu dalam menyusun pemikiran teoritis sebagai jawaban sementara atas permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini.

1.5.1 Teori Pembelajaran Kognitif Jean Piaget

Jean Piaget terkenal dengan teori kognitifnya yang berpengaruh penting terhadap perkembangan konsep kecerdasan. Pengertian kognisi sebenarnya meliputi aspek-aspek struktur intelek yang digunakan untuk mengetahui sesuatu. Piaget menyatakan bahwa perkembangan kognitif bukan hanya hasil kematangan organisme, bukan pula pengaruh lingkungan semata,

melainkan hasil interaksi diantara keduanya. Jean Piaget mengatakan bahwa anak dapat membangun secara aktif dunia kognitif mereka sendiri. Dalam pandangan Piaget, terdapat dua proses yang mendasari perkembangan dunia individu, yaitu pengorganisasian dan penyesuaian (adaptasi).

Tahap – tahap Perkembangan

Piaget membagi perkembangan kognitif anak ke dalam 4 periode utama yang berkorelasi dengan dan semakin canggih seiring penambahan usia :

1. Periode sensorimotor (usia 0-2 tahun)

Menurut Piaget, bayi lahir dengan sejumlah refleks bawaan selain juga dorongan untuk mengeksplorasi dunianya. Skema awalnya dibentuk melalui diferensiasi refleks bawaan tersebut.

2. Tahapan praoperasional (usia 2-7 tahun)

Pada tahapan ini, dengan mengamati urutan permainan, Piaget bisa menunjukkan bahwa setelah akhir usia 2 tahun jenis yang secara kualitatif baru dari fungsi psikologis muncul. Pemikiran (Pra) Operasi dalam teori Piaget adalah prosedur melakukan tindakan secara mental terhadap objek-objek. Dalam tahapan ini, anak belajar menggunakan dan merepresentasikan objek dengan gambaran dan kata-kata. Pemikirannya masih bersifat egosentris : anak kesulitan untuk melihat dari sudut pandang orang lain. Anak dapat mengklasifikasikan objek menggunakan satu ciri, seperti mengumpulkan semua benda merah walau bentuknya berbeda-beda atau mengumpulkan semua benda bulat walau warnanya berbeda-beda.

3. Tahapan operasional konkrit (usia 7-11 tahun)

Muncul antara usia enam sampai duabelas tahun dan mempunyai ciri berupa penggunaan logika yang memadai.

4. Tahapan operasional formal (usia 11 tahun sampai dewasa)

Tahap ini mulai dialami anak dalam usia sebelas tahun (saat pubertas) dan terus berlanjut sampai dewasa. Karakteristik tahap ini adalah diperolehnya kemampuan untuk berpikir secara abstrak, menalar secara logis, dan menarik kesimpulan dari informasi yang tersedia. Dalam tahapan ini, seseorang dapat memahami hal-hal seperti cinta, bukti logis, dan nilai. Ia tidak melihat segala sesuatu hanya dalam bentuk hitam dan putih, namun ada “gradasi abu-abu” diantaranya.

1.5.2 Literasi Anak Usia Dini

Kemampuan literasi dini pada anak, meliputi :

1. Print Motivation

Motivasi tentang “cetak” ini berpura-pura membaca, mencoba untuk mengidentifikasi kata dan tulisan pada kaos dan kotak sereal, dan bermain dengan permainan edukasi akan menjadi kegiatan penting dalam mengikutsertakan anak-anak mengenalkan “cetak” (Lancy et al., 2008)

2. Phonological Awareness

Kemampuan untuk mendengar dan bermain dengan suara dari kata yang sederhana. Termasuk aktivitas dengan irama, kata-kata, suku kata dan suara awal.

3. Vocabulary

Pengetahuan tentang nama dari sesuatu atau suatu benda

4. Narrative Skill

Kemampuan untuk mendeskripsikan sesuatu dan kejadian untukn diceritakan kembali.

5. Letter Knowledge

Mengetahui bahwa huruf adalah berbeda-beda dan beberapa huruf terlihat sama dan setiap huruf memiliki nama dan berkaitan dengan suara tertentu (Ghoting et al., 2006)

Pembelajaran literasi atau awal membaca, menulis dan berhitung pada dasarnya dilakukan sejak usia dini. Penerapan literasi yang baik sejak dini akan menghasilkan terbentuknya penerus-penerus bangsa yang semakin berkualitas. Kegiatan membaca, menulis, dan berhitung atau yang disebut dengan *calistung* dimana yang telah dijelaskan dalam Piaget memang difokuskan pembelajarannya pada anak-anak usia dini. Tahapan perkembangan literasi anak digolongkan sesuai dengan usia :

A. Membaca dan Menulis

1. Usia 2-4 tahun

Anak usia prasekolah masih sibuk mengembangkan kemampuan bicara dan bahasanya. Perkembangan bahasa terkait erat dengan perkembangan kemampuan membaca di kemudian hari. Pada usia ini anak dapat mulai mempelajari keterampilan motorik halus dasar yang diperlukan untuk belajar menulis nantinya (*pre-writing skills*). Keterampilan-keterampilan tersebut misalnya belajar menarik garis, menggambar lingkaran, dan menghubungkan titik-titik. Mewarnai juga menunjang perkembangan ketrampilan ini.

2. Usia 4-5 tahun : Pre-reading skills

Usia taman kanak-kanak adalah usia yang baik untuk memperkenalkan anak pada dasar-dasar baca-tulis, pengenalan huruf dan angka, mendengarkan sajak berima, mencocokkan kata-kata dengan bunyi awal atau akhir yang sama. Pada usia ini baik juga untuk memperkenalkan anak

pada bagian-bagian buku : sampul depan, judul, pengarang, sampul belakang.

3. Usia 6-7 tahun : Belajar membaca dan menulis

Pada tahun pertama SD, makin banyak kata yang dibaca oleh anak. Anak mulai dapat mengenali kata tanpa harus mengeja terlebih dahulu dan mengerti makna sebagian besar kata dan kalimat yang dibacanya. Pada pertengahan tahun pertama, ia dapat membaca sendiri buku-buku sederhana. Pada usia ini, sediakan untuk anak bacaan yang bervariasi, dapat berupa buku atau majalah.

B. Berhitung dan Matematika

1. Usia Prasekolah : 2-3 tahun

Pada usia ini, anak mulai mengenal angka satu digit (1 sampai 9). Beberapa anak sudah mulai dapat menulis angka, bergantung pada kemampuan motorik halusny. Anak juga sudah dapat menghitung benda, terutama jika jumlah benda tidak lebih dari lima.

2. Usia Taman Kanak-kanak : 4-5 tahun

Pada usia ini, anak sudah dapat mengenali angka 1 hingga 20. Anak juga sudah memahami konsep jumlah yang ditunjukkan oleh masing-masing angka dan dapat menghitung benda dengan benar apabila jumlah benda 20 atau kurang. Beberapa anak sudah mulai dapat menghitung loncat (1,3,5,7 atau 10,20,30,40). Anak usia taman kanak-kanak dapat mengenali dan meneruskan deret yang makin kompleks. Mereka juga sudah bisa membuat deret sendiri dan meneruskannya. Selain itu, anak juga dapat mengelompokkan benda menjadi tiga kelompok atau lebih berdasarkan lebih dari satu sifat, contohnya : balok merah

besar, balok merah kecil, balok biru besar, dan balok biru kecil.

Kemampuan-kemampuan yang berkaitan dengan literasi dini diperkuat selama bertahun-tahun saat usia prasekolah, dari usia 3-5 tahun, seperti pada penjelasan perkembangan literasi di atas. Kemampuan literasi pada dasarnya yaitu kemampuan mengenali huruf, angka, bentuk, dan warna dimana pembelajaran yang dimulai sejak awal akan menghasilkan kualitas pembelajaran yang efektif. Selain itu, Safithri (2011) menjelaskan bahwa National Research Center (NRC) Amerika, dalam *Starting Out Right: Panduan dalam mempromosikan Sukses Membaca Anak-anak* melaporkan, mereka menyarankan anak mengenal literasi lebih awal sebelum mereka masuk ke sekolah, agar mereka sukses dalam kemampuan membaca. Maka dari itu perlunya berbagai macam kegiatan untuk meningkatkan kemampuan literasi dini pada anak, seperti kegiatan membaca, menulis dan berhitung. Kegiatan tersebut dapat ditunjang dengan menggunakan media yang digunakan sebagai permainan dimana fungsinya ialah untuk membantu proses pembelajaran dan anak akan mudah untuk menyerap materi yang diajarkan.

Indikator yang menggambarkan perkembangan literasi anak usia dini ialah :

- a. Minat dalam kegiatan verbal. Untuk melihat keaktifan anak dalam perkembangan literasi dini yang sedang mereka lakukan ialah seberapa sering anak melakukan kegiatan verbal. Kegiatan verbal ini meliputi penyampaian pesan dalam kata-kata atau kegiatan berbicara yang mengeluarkan suara dimana suara tersebut merupakan penyampaian isi yang akan dimengerti oleh penerimanya.

- b. Minat terhadap artefak literasi. Berbicara mengenai artefak, ada hubungan yang sangat erat dengan sejarah-sejarah tertentu. Artefak berisi tulisan atau teks, dimana hal ini ada sangkut pautnya dengan literasi. Literasi disini ialah konsep pembelajaran untuk anak usia dini yaitu membaca, menulis, dan menghitung.
- c. Minat dalam kegiatan membaca. Anak tertarik untuk mengikuti kegiatan membaca dengan penyampaian materi secara unik. Biasanya kegiatan membaca ini, pembelajarannya diawali dari lingkungan keluarga masing-masing. Anak yang terus aktif untuk belajar membaca dan memiliki keingintahuan yang lebih pula maka pembelajaran literasi yang disajikan untuk mereka makin lama akan semakin meningkat. Ketertarikan dalam kegiatan membaca akan membuat anak semakin memiliki kosakata lebih banyak dimana kosakata dasar berasal dari huruf vokal yaitu A, I, U, E, dan O lalu berkembang menjadi kata dan kalimat.
- d. Minat dalam kegiatan menulis. Kegiatan menulis disini biasanya diawali dengan pembelajaran membaca terlebih dahulu. Metode pembelajaran membaca yang disertai penyampaian dengan cara menuliskan bentuk huruf akan membuat anak tertarik pula untuk mengikuti apa yang sedang diajarkan. Anak yang merasa penasaran maka akan terus mencoba berbagai macam tulisan walaupun belum sempurna bentuknya.

Berdasarkan uraian tahap pembelajaran berdasarkan golongan usianya, anak-anak pada usia tertentu sudah mulai mengenal berbagai macam bentuk benda, bahkan sudah mulai dapat menghitung mulai dari 1 sampai 5. Penerapan pembelajaran yang sesuai akan membuat anak semakin mudah dalam menyerap

materi yang diberikan. Biasanya pada sekolah Taman Kanak-kanak, mereka akan diberikan materi yang tidak hanya berkaitan dengan membaca, menulis dan berhitung. Tetapi, kegiatan pembelajaran seperti keterampilan juga akan diajarkan. Rata-rata penerapan pembelajaran di sekolah tidak lupa dengan penggunaan media atau alat peraga sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi.

1.5.3 Pembelajaran Literasi dengan Media Permainan

Konsep pembelajaran literasi telah lama digunakan oleh sekolah-sekolah yang usia siswanya tergolong usia dini. Anak usia dini memiliki kemampuan yang masih bagus untuk menyerap berbagai macam materi yang nantinya akan disampaikan oleh guru. Pembelajaran literasi untuk anak usia dini, meliputi berbagai kemampuan dasar yaitu membaca, menulis dan berhitung. Dalam literasi, salah satu konsep yang diberikan ialah belajar sambil bermain. Kegiatan bermain dapat ditunjang dengan adanya media, media permainan edukatif adalah cara mendidik anak dengan permainan yang ideal memperkenalkan anak pada aksara. Pengenalan huruf merupakan langkah awal belajar membaca untuk anak, hal itu dapat diawali dengan mengajak anak memahami bentuk, seperti kotak, persegi panjang, lingkaran dan segitiga. Keempat pola tersebut merupakan bentuk-bentuk dasar yang bisa ditemui dalam huruf. Gunakan permainan yang memiliki bentuk-bentuk tersebut dengan warna-warni menarik. Jika anak sudah memahami bentuk yang tergolong dalam media permainan edukatif, akan lebih mudah baginya mengenali huruf seperti huruf vokal A, I, U, E, dan O lalu beranjak menuju huruf-huruf lainnya. Dalam hal ini, anak mulai diperkenalkan dengan kartu bergambar sambil mengembangkan perbendaharaan kata. Sambil berkenalan dengan huruf, umumnya anak juga sudah tertarik mencoret-coret

kertas dengan alat tulis dimana kegiatan ini disebut sebagai kegiatan menulis yang masuk dalam konsep literasi.

Berdasarkan penjelasan di atas dimana materi pembelajaran tersebut akan terlihat lebih menyenangkan dan membentuk pola berpikir anak jika adanya media yang dapat membantu proses literasi, apalagi jika yang diberi materi ialah anak-anak usia dini. Media yang dipakai dalam pemberian materi pembelajaran anak usia dini biasanya berupa 'mainan'. Bentuk mainan yang disediakan oleh sekolah pun berbagai macam seperti bentuk kotak, lingkaran dan segitiga. Bentuk-bentuk mainan tersebut tergolong dalam media permainan edukatif. Media permainan edukatif adalah alat permainan yang dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan dan mempunyai beberapa ciri yaitu :

1. Dapat digunakan dalam berbagai cara, maksudnya dapat dimainkan dengan bermacam-macam tujuan, manfaat dan menjadi bermacam-macam bentuk
2. Ditujukan terutama untuk anak-anak usia pra sekolah dan berfungsi mengembangkan berbagai aspek perkembangan kecerdasan serta motorik anak
3. Segi keamanan sangat diperhatikan baik dari bentuk maupun penggunaan cat
4. Membuat anak terlibat secara aktif
5. Sifatnya konstruktif

Setiap media permainan edukatif dapat difungsikan secara multiguna, tetapi sebagian media permainan edukatif dikenal sebagai alat manipulatif, berarti menggunakan secara terampil, dapat diperlakukan menurut kehendak dan pemikiran serta imajinasi anak. Media permainan edukatif selalu dirancang dengan pemikiran yang dalam, karena melalui bermain alat tersebut, anak mampu mengembangkan penalarannya. Biasanya ukuran, bentuk

dan warnanya dibuat dengan rancangan tertentu, sehingga bila anak salah mengerjakan dia pula yang segera menyadari dan membenarkan. Salah satu media permainan yang mampu meningkatkan kemampuan membaca anak usia dini adalah media permainan papan flanel. Papan flanel digunakan dalam pembelajaran literasi membaca anak dimana fungsinya ialah sebagai alat untuk menempelkan huruf dan angka. Melatih pembelajaran mengenai huruf dan angka juga termasuk dalam pembelajaran literasi. Kegiatan yang dilakukan ketika menempelkan huruf dan angka ke papan flanel membuat anak menjadi lebih aktif serta mudah mengingat berbagai macam bentuk huruf dan angka.

Menurut Piaget dalam teorinya mengenai pembelajaran kognitif, anak belajar menggunakan dan merepresentasikan objek dengan gambaran dan kata-kata. Pemikirannya masih bersifat egosentris: anak kesulitan untuk melihat dari sudut pandang orang lain. Anak dapat mengklasifikasikan objek menggunakan satu ciri, seperti mengumpulkan semua benda merah walau bentuknya berbeda-beda atau mengumpulkan semua benda bulat walau warnanya berbeda-beda.

Pembelajaran dengan menggunakan permainan atau lebih dikenal dengan istilah belajar sambil bermain memang akan mempermudah penyerapan materi yang diinginkan dan sesuai dengan kategori usia anak. Selain itu anak tidak akan merasa bosan apabila penerapan pembelajarannya menyenangkan, bahkan mungkin dia tidak sadar bahwa permainan yang ia lakukan sebenarnya adalah salah satu metode belajar yang sedang diterapkan. Oleh karena itu, kegiatan bermain memiliki banyak manfaat diantaranya :

- a. Untuk Perkembangan Aspek Fisik.

Aspek fisik disini pada dasarnya melakukan kegiatan yang banyak melibatkan gerakan-gerakan tubuh, akan

- membuat tubuh anak menjadi sehat. Otot-otot tubuh akan tumbuh dan menjadi kuat. Selain itu anggota tubuh mendapat kesempatan untuk digerakkan.
- b. Untuk Perkembangan Aspek Motorik Kasar dan Halus
Aspek motorik ini dapat dikembangkan melalui kegiatan bermain. Salah satu contohnya bisa diamati pada anak yang lari kejar-kejaran untuk menangkap temannya.
 - c. Untuk Perkembangan Aspek Sosial
Aspek sosial dapat diasah melalui kegiatan bermain dengan teman sepermainan. Anak akan belajar berbagi hak milik, menggunakan mainan secara bergilir, melakukan kegiatan bersama, mempertahankan hubungan yang sudah terbina, mencari cara pemecahan masalah yang dihadapi dengan teman mainnya.
 - d. Untuk Perkembangan Aspek Emosi atau Kepribadian
Melalui bermain, anak dapat melepaskan ketegangan yang dialaminya karena banyaknya larangan yang dialami dalam hidupnya sehari-hari. Sekaligus ia dapat memenuhi kebutuhan-kebutuhan dan dorongan-dorongan dari dalam diri yang tidak mungkin terpuaskan dalam kehidupan nyata.
Dari kegiatan bermain yang dilakukan bersama sekelompok teman, anak akan mempunyai penilaian terhadap dirinya tentang kelebihan-kelebihan yang ia miliki sehingga dapat membantu pembentukan konsep diri yang positif, mempunyai rasa percaya diri dan harga diri karena ia merasa mempunyai kompetensi tertentu.
 - e. Untuk Perkembangan Aspek Kognisi

Banyak konsep dasar yang dipelajari atau diperoleh anak pra sekolah melalui bermain. Perlu diingat bahwa pada usia pra sekolah anak diharapkan menguasai berbagai konsep seperti warna, ukuran, bentuk, arah, besaran sebagai landasan belajar untuk menulis, bahasa, matematika, dan ilmu pengetahuan lainnya.

f. Untuk Mengasah Ketajaman Penginderaan

Pada anak pra sekolah, ketajaman atau kepekaan penglihatan dan pendengaran sangat perlu untuk dikembangkan karena akan membantu anak agar lebih mudah belajar mengenal dan mengingat bentuk-bentuk atau kata-kata tertentu yang akhirnya memudahkan anak untuk belajar membaca serta menulis di kemudian hari.

1.5.4 Pemilihan Media Permainan

Dalam penelitian ini konteks yang dibahas adalah bagaimana sebuah media atau alat yg digunakan dalam hal “bermain” akan mempermudah pembelajaran pada anak dalam membangun literasinya.

Media menurut beberapa pengertiannya yaitu, Briggs dan Miarso (dalam Riyana) media merupakan alat untuk memberikan perangsang bagi siswa supaya terjadi proses belajar dan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perhatian, dan kemauan siswa untuk belajar. Dapat disimpulkan bahwa media memiliki arti yaitu suatu alat yang dapat memberikan rangsangan terhadap pikiran dan perhatian anak didik agar mau belajar serta materi yang diajarkan dapat diserap dengan baik.

Pembelajaran yang dilakukan oleh anak usia dini yang tergolong masih pada rata-rata usia 2-6 tahun. Pada usia tersebut anak-anak akan lebih menyukai benda-benda disekitarnya yang dapat menarik perhatiannya karena bentuknya yang unik atau dapat mengeluarkan suara. Hal-hal yang berbau dengan permainan pastinya akan membuat anak memiliki rasa ingin tahu terhadap benda-benda tersebut. Berbagai macam bentuk alat permainan yang tersedia pasti akan digunakan oleh anak ketika mereka sedang bermain. Oleh karena itu, kriteria dalam hal memilih permainan edukatif tersebut memang perlu diperhatikan. Diantaranya :

1. Disesuaikan dengan perkembangan anak

Pemberian alat permainan yang sesuai dengan perkembangan anak akan membuatnya lebih peka terhadap benda-benda tersebut dan berpengaruh terhadap perkembangan anak.

2. Faktor Keamanan

Aman disini dalam arti secara fisik amupun psikis anak. Aman secara fisik adalah faktor keamanan seperti tidak melukai, tidak meracuni, tidak mencemari dan lain sebagainya. Sedangkan aman secara psikis adalah sumber bahan mainan itu sendiri, seperti dibuat dari bahan yang baik dan tidak berbahaya.

3. Menyenangkan

Media permainan yang menyenangkan tentunya akan memberikan efek psikologis yang baik terhadap anak. Hal itu dikarenakan tidak adanya paksaan terhadap anak serta adanya rasa senang yang muncul dari dalam diri membuat pembelajaran diterima dengan mudah.

4. Dapat meningkatkan kemampuan tertentu

Pemilihan media permainan atau alat permainan edukatif yang didasarkan untuk mendidik aspek-aspek tertentu memiliki nilai

tinggi terhadap prose pembelajaran. Kehadiran media tersebut juga memberikan manfaat dalam hal pendidikan.

Pemilihan media yang tepat dan dapat digunakan dalam jangka waktu cukup lama serta tidak memiliki efek samping jika digunakan oleh anak akan memberikan kenyamanan ketika anak sedang dalam proses bermain sambil belajar. Hal tersebut dilakukan karena untuk menarik perhatian anak-anak diperlukan trik khusus agar ia memiliki keinginan untuk menambah pengetahuan walaupun sambil bermain.

I.6 VARIABEL PENELITIAN

1.6.1 Definisi Konseptual

Dalam penelitian ini peneliti mencoba mendefinisikan variabel-variabel yang perlu secara konseptual, agar nantinya dapat didefinisikan secara singkat dari sekelompok faktor, gejala, agar tidak terjadi perbedaan pandangan. Definisi konseptual ini merupakan suatu memperjelas ruang lingkup masalah-masalah yang diteliti, variabel-variabel meliputi :

1. Pembelajaran Literasi dengan Media Permainan

Konsep pembelajaran literasi sebenarnya sudah lama diterapkan khususnya pada anak usia pra sekolah atau usia dini. Pembelajaran literasi untuk anak usia dini ini mencakup kegiatan membaca, menulis, dan berhitung. Sistem pembelajaran di sekolah Taman Kanak-kanak dengan menggunakan “belajar sambil bermain”. Belajar sambil bermain tersebut bisa saja menggunakan media permainan maupun tidak. Untuk penggunaan media permainan edukatif yang mendukung pembelajaran literasi yaitu untuk meningkatkan membaca, menulis dan berhitung dapat dilihat dari jenis media permainan yang akan

digunakan, tujuan guru serta strategi mengajar diperlukan untuk mengetahui bagaimana respon siswa terhadap pembelajaran dengan media permainan.

2. Kriteria Pemilihan Media Permainan

Pemilihan media yang tepat dan dapat digunakan dalam jangka waktu cukup lama serta tidak memiliki efek samping jika digunakan oleh anak akan memberikan kenyamanan ketika anak sedang bermain sambil belajar. Berbagai kriteria pemilihan dapat dilihat dari disesuaikan dengan perkembangan anak, Faktor Keamanan (fisik maupun psikis anak), serta dapat meningkatkan kemampuan tertentu.

1.6.2 Definisi Operasional

1. Pembelajaran Literasi dengan Media Permainan

- a. Jenis media permainan
 - Puzzle
 - Block logic
 - Boneka tangan
 - Media berbasis elektronik
 - Papan flanel
 - Balok lego
 - Menara hanoi
- b. Tujuan guru menggunakan media permainan dalam pembelajaran
- c. Strategi mengajar di kelas untuk mendukung keefektifan penggunaan media permainan
- d. Respon anak terhadap pembelajaran dengan media permainan

2. Kriteria Pemilihan Media Permainan

- a. Disesuaikan dengan perkembangan anak
- b. Faktor keamanan (tidak melukai, tidak meracuni, tidak mencemari, terbuat dari bahan ramah dan tidak berbahaya)
- c. Meningkatkan kemampuan tertentu (membaca, menulis, berhitung)

1.7 METODE DAN PROSEDUR PENELITIAN

1.7.1 Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yang sifatnya deskriptif. Analisa deskriptif disini dengan menggambarkan bagaimana permasalahan yang dikaji oleh peneliti. Penggambaran tersebut pada dasarnya digunakan untuk menggambarkan bagaimana media permainan memberikan banyak manfaat terutama sebagai upaya membangun literasi pada anak usia dini.

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode survey, yaitu penelitian yang mengambil sampel dari suatu populasi dan menggunakan kuisisioner sebagai alat pengumpulan data.

1.7.2 Lokasi Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di TK Kota Surabaya. Peneliti memilih TK yang ada di Kota Surabaya dikarenakan Kota Surabaya telah menjadi kota metropolis terbesar ke dua setelah Kota Jakarta di Indonesia. Selain itu Kota Surabaya saat ini juga telah menjadi kota literasi, tidak terkecuali literasi dini pada anak-anak, hal ini terbukti dengan semakin banyaknya TK dan Playgrup yang ada di kota surabaya. Adanya kegiatan yang dilakukan oleh lembaga TK ini dalam membangun literasi dini ialah dengan

menggunakan permainan berbantuan media-media yang menarik seperti boneka tangan, puzzle, balok lego dsb.

TK memiliki beragam media yang digunakan untuk bermain, koleksi ini memiliki peranan penting sebagai jembatan antara anak dengan literasi yang mulai dikenalkan dan disampaikan dengan cara-cara yang menyenangkan. Hal ini bertujuan agar anak-anak akan lebih gemar untuk berliterasi dengan adanya media permainan yang dapat digunakan ketika bermain dan belajar.

1.7.3 Populasi Sampel dan Teknik Pengambilan Sampel

Populasi merupakan jumlah keseluruhan dari unit yang ciri-cirinya akan diduga, sedangkan sampel merupakan bagian dari sampel yang digunakan untuk memperkirakan karakteristik populasinya (Singarimbun dan Sofian, 1995). Populasi dalam penelitian ini adalah para guru pengajar di TK kota surabaya. Hal ini dikarenakan guru memiliki peran penting dalam mengenalkan literasi dini menggunakan media yang disampaikan ataupun diajarkan pada anak-anak, dimana guru disini diharapkan mampu mengenalkan dunia literasi kepada anak yang masih berusia dini dengan cara-cara yang menyenangkan seperti bermain sambil belajar.

Besarnya populasi dalam penelitian ini, maka peneliti menentukan sampel penelitian, dikarenakan penelitian yang menggunakan metode survey tidak selalu meneliti semua individu dalam populasi. Sebagian dari responden yang diteliti telah mampu menggambarkan sifat populasi yang bersangkutan (Singarimbun, 1989).

Adapun teknik dalam pemilihan sampel pada penelitian ini dengan menggunakan Teknik *Multistage Random Sampling* atau pengambilan sampel secara bertahap. Pengambilan sampel dengan teknik ini digunakan karena populasi sangat tersebar secara

geografis sehingga diperlukan pengembalian sampel melalui beberapa tahap.

Adapun langkah-langkah dalam pemilihan lokasi penelitian dengan menggunakan *Multistage Random Sampling* adalah sebagai berikut :

1. Mendata semua wilayah di Surabaya, yakni Surabaya Pusat, Surabaya Barat, Surabaya Timur, Surabaya Utara dan Surabaya Selatan
2. Memilih secara acak nama-nama kecamatan yang masuk dalam wilayah Surabaya
3. Dari beberapa kecamatan yang terpilih, mendata nama TK yang terdaftar pada kecamatan yang telah ditentukan. Nama TK ini didapatkan dari data Dinas Pendidikan Kota Surabaya.
4. Memilih secara acak TK yang telah ditentukan pada kecamatan yang terpilih.

Frankel dan Wallen (1993) menyarankan besar sampel minimum untuk penelitian deskriptif sebanyak 100 responden. Dengan demikian, peneliti mengambil sampel inti penelitian sebanyak 100 responden guru

1.7.4 Alat Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang peneliti lakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Pengumpulan Data Primer

Kuisisioner adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh data atau informasi dari responden dalam arti tentang pribadinya atau hal-hal yang ia ketahui.

Teknik pengumpulan data dengan menggunakan metode kuisisioner yang diberikan kepada responden, metode ini digunakan untuk mengungkapkan bahwa media permainan sebagai upaya membangun literasi dini di kota Surabaya. Bentuk kuisisioner yang digunakan dalam penelitian ini adalah semi terbuka yaitu kuisisioner dengan pilihan jawaban sehingga memudahkan responden dalam pengisian.

Pada penelitian ini peneliti akan memberikan secara langsung kuisisioner pada responden, dengan pendalaman jawaban menggunakan teknik *probing*.

2. Studi Kepustakaan (literature study)

Untuk memperoleh data dan informasi yang mendukung penelitian ini, peneliti mempelajari dan mengumpulkan dokumen yang meliputi buku-buku, hasil penelitian, jurnal, artikel yang berkaitan dengan masalah penelitian.

3. Pengumpul Data Sekunder

Peneliti mengumpulkan data yang telah diolah pihak tertentu seperti data daftar TK di seluruh kota Surabaya, TK yang menggunakan permainan.

4. Pengamatan atau Observasi

Pengumpulan data melalui pengamatan ini dilakukan untuk mendapatkan informasi yang dapat melengkapi data kuisisioner.

1.7.5 Teknik Pengolahan Data

Semua data primer yang terkumpul akan diolah menggunakan microsoft excel dengan memberi koding, mentabulasi

dan SPSS untuk statistik deskriptif terutama untuk menampilkan tabel frekuensi tunggal.

Proses awal pengolahan data dengan editing bertujuan untuk meneliti kelengkapan pada pengisian kuisioner, ketelitian, keterbacaan tulisan, keterbacaan makna tulisan, kesesuaian dan konsistensi dalam menjawab pertanyaan satu dengan lainnya. Selanjutnya dilakukan *coding* yaitu proses pengklasifikasian data, tahap selanjutnya yang mendeskripsikan tentang variabel tertentu. Proses pengolahan data menggunakan program SPSS 22 yang bersifat analisis deskriptif dan hasil pengolahan data frekuensi.

1.7.6 Teknik Analisis Data

Setelah data dikumpulkan dan diolah, maka tahap yang dilakukan berikutnya adalah analisis data dengan menggunakan metode analisis data, yaitu cara ilmiah untuk mengumpulkan, menyusun dan menganalisis data penelitian yang berwujud angka-angka. Dengan cara ini diharapkan dapat menyediakan dasar-dasar yang dapat dipertimbangkan untuk menarik kesimpulan yang benar dan mengambil keputusan-keputusan yang baik.

BAB II

GAMBARAN UMUM KAJIAN PENELITIAN

II.1 Deskripsi Lokasi Penelitian

Kota Surabaya merupakan ibu kota provinsi wilayah Jawa Timur, dengan luas wilayah 33.306,30 hektare (Ha). Wilayah utara dan timur kota Surabaya berbatasan dengan selat Madura, wilayah selatan berbatasan dengan wilayah kabupaten Sidoarjo dan untuk wilayah barat berbatasan dengan kabupaten Gresik. Berdasarkan proyeksi Dinas Kependudukan dan Pencatatan Sipil Kota Surabaya, jumlah penduduk kota Surabaya pada tahun 2016 mencapai 2.977.848 jiwa.

Kota Surabaya terus mengalami perkembangan baik dari segi infrastruktur, perekonomian dan pendidikan. Perkembangan yang terlihat dari segi pendidikan dimana pada tanggal 2 Mei 2014, Surabaya diresmikan sebagai kota literasi oleh wali kotanya Ibu Tri Rismaharini. Dengan diresmikannya kota Surabaya menjadi kota literasi, berbagai kegiatan diadakan untuk mendukung kebijakan tersebut. Hadirnya berbagai forum seperti Forum Aktif Menulis (FAM) Indonesia Cabang Surabaya yang ingin terus merealisasikan kota Surabaya tentang literasinya. Forum ini sering mengadakan berbagai kegiatan dalam hal peduli literasi. Pada bulan Februari 2016 lalu, FAM mengadakan kegiatan lomba dengan tema peduli literasi dini yang ditujukan kepada anak-anak wilayah kota Surabaya. Salah satu misi di balik acara yang diadakan oleh FAM Surabaya For Kids ialah menanamkan keberanian berkarya. Forum Aktif Menulis (FAM) Indonesia cabang Surabaya memiliki jalinan kerja sama dengan Gerakan Masyarakat Minat Baca Surabaya dan Ikatan Pustakawan Indonesia.

Dampak dari kebijakan ini begitu terlihat dengan sadarnya masyarakat kota Surabaya akan pentingnya berliterasi bagi mereka serta generasi muda yaitu anak-anak. Hal ini didukung oleh fasilitas yang ada di Surabaya dengan adanya sekolah ataupun taman kanak-kanak (TK).

Jumlah taman kanak-kanak di kota Surabaya dirasa telah cukup memenuhi kebutuhan seluruh anak-anak untuk mendapatkan pendidikan literasi dini, hal ini dapat dilihat dari data salah satu website resmi pemerintahan kota Surabaya yaitu www.surabaya.go.id, Pada tahun 2012, Surabaya memiliki satu lembaga Taman Kanak-kanak (TK) berstatus Negeri dan 1.352 TK milik swasta. Dengan jumlah kelas untuk negeri sebanyak dua dan swasta sebanyak 2.802 kelas. Jumlah murid TK negeri sebanyak 73 anak dan swasta sebanyak 72.265 anak dan jumlah guru negeri sebanyak sembilan orang serta 5.650 guru swasta. Pada tahun 2016 dinas pendidikan kembali mengeluarkan data terbaru yang berkaitan dengan jumlah taman kanak-kanak di kota Surabaya yang berjumlah 1.316 TK. Dari data-data yang ada kota Surabaya telah dirasa cukup memiliki fasilitas pendidikan bagi anak usia dini.

II.1.1 Deskripsi TK di Surabaya Pusat

1. TK Bakat Remaja

TK ini berdiri pada tahun 1960 dimana awal mula pengurusnya ialah RA. Mamik Sumarmi (Alm) yang terletak di daerah Kalibokor dimana hanya TK ini saja yang baru berdiri. Kemudian dilanjutkan dengan R. Sutomo Fajar (alm) yang menjabat sebagai kepala sekolah sekaligus suami dari RA Mamik Sumarmi. TK ini merupakan warisan turun temurun hingga saat ini, dikelola oleh menantu yaitu Bapak Drs. Edi Priyono dimana yang berwenang menjadi kepala sekolah ialah istri beliau yang bernama Rr. Puri Supatmawati, S.Pd, M.M. hingga saat ini. Sebagai TK yang berdiri sejak lama banyaknya persaingan dikarenakan tumbuhnya TK di balai-balai RW dimana sangat mempengaruhi untuk mendapatkan murid. Tetapi untungnya TK ini selalu mendapatkan murid yang stabil di setiap tahunnya. TK ini memiliki 2 ruang kelas, yaitu TK A dan TK B. jumlah siswa di masing-masing kelas untuk TK A

berjumlah 30 orang dan untuk TK B berjumlah 34 orang dengan total guru 4 orang.

Kondisi dan fasilitas sekolah yang tersedia taman kanak-kanak Bakat Remaja

- a. Memiliki 1 ruang kelas yang dapat menampung 30 siswa dan 1 ruangan kelas ini di peruntukan untuk mengajar siswa TK A dan TK B
- b. TK bakat remaja hanya memiliki 1 ruang guru yang dirasa kurang memenuhi standrat dimana pada ruang guru hanya memiliki 1 meja yang dipergunakan oleh kepalah sekolah
- c. Bagunan TK bakat remaja menjadi satu bagian dengan rumah pemilik plus kepalah sekolah dari TK bakat remaja
- d. TK bakat remaja ditunjang oleh berbagai fasilitas yang ada seperti dengan permainan puzzle, boneka tangan, balok lego, menara Hanoi.
- e. TK bakat remaja juga memiliki Playground

2. TK Dharma Siwi III

Taman kanak-kanak Dharma Siwi III berdiri pada tahun 1984. Hingga saat ini TK Dharma Siwi III memiliki jumlah siswa 68 orang dengan jumlah guru pengajar dan kepala sekolah 4 orang. Kondisi dan fasilitas yang tersedia pada Taman Kanak-kanak Dharma siwi III

- a. TK dharmasiwi III hanya memiliki satu ruang kelas dengan daya tampung murid \pm sebanyak 30 siswa
- b. TK Dharma siwi III tidak memiliki ruang guru sehingga guru pengajar selalu berada di dalam ruang kelas.
- c. Gedung bagunan TK Dharma siwi III menyatu dengan rumah warga, lebih tepatnya berada di belakang rumah warga sehingga untuk proses pencariannya penemuan TK dharma siwi III sedikit mengalami kesulitan.

d. TK dharma siwi III memiliki playground

3. TK Khazanah

Sejarah TK Khazanah ini dahulunya berasal dalam mitra Puspa Adi SCCDRC sekitar 3 tahun lalu yang beralamat di sebelah THR dimana berdiri pada tahun 2000-an. Kemudian TK ini pindah di jalan kaliwaron 58 pada tahun 2013. Jumlah siswanya terdapat 24 orang dengan jumlah guru dan kepala sekolah 5 orang.

- a. Tk khazana memiliki 2 ruang kelas, 1 ruang guru dan 1 aulah
- b. Gedung bangunan khazana bergabung dengan sekolah masak dan organisasi event Surabaya dimana tk ini menempati ruangan yang berada pada lantai 3.
- c. Tk khazana memiliki playground

4. TK Pertiwi Teladan

Berdirinya TK Pertiwi Teladan ini berada di bawah naungan yayasan Dharma Wanita Sekda Prov. Jatim yang sudah berdiri sejak 39 tahun lalu. Di sekolah ini terdapat 4 kelas yang terbagi menjadi berbagai macam sentra pembelajaran. Jumlah siswa di TK ini ialah 94 orang dan jumlah guru kelas beserta guru ekstra 14 orang.

TK Pertiwi Teladan memiliki 5 ruang kelas dengan daya tampung 1 kelas sebanyak 30 orang, memiliki 1 ruang guru, 1 aulah, dan 1 perpustakaan bagi siswa-siswi TK pertiwi teladan, TK ini memiliki keunikan dengan memberikan nama-nama yang berbeda pada setiap kelasnya dimana kelas ini memiliki focus pada pembelajarannya pada setiap peermainanyaseperti dengan kelas sentra balok, sentra cerita, dan sentra puzzle.

- a. TK pertiwi teladan menempati gedung yayasan dharma wanita dan gedung ini digunakan sepenuhnya oleh TK pertiwi teladan.
- b. TK pertiwi teladan memiliki berbagai ragam media menjadi keunggulan dari taman kanak-kanak pertiwi teladan seperti balok, buku cerita, boneka tangan dan puzzle
- c. Memiliki ruang computer yang berfungsi dalam menunjang pembelajaran anak
- d. Memiliki playground

5. TK Seroja

Berdiri pada tahun 1950 dimana merupakan TK tertua di wilayah gubeng karena masih dapat bertahan hingga saat ini. Jumlah murid di TK seroja ialah 42 siswa dengan jumlah guru beserta kepala sekolah 2 orang.

- a. TK saraja memiliki 1 ruang kelas untuk pembelajaran yang memiliki daya tampung sebanyak 30 siswa.
- b. TK saraja hanya memiliki satu ruang kelas yang di berikan pembatas yang digunakan untuk ruang guru.
- c. TK saraja memiliki sejumlah media permainan yang terbilang lengkap. Media-media permainan yang tersedia ialah seperti media permainan puzzle, media permainan blok media permainan blok logic, media permainan lotto warna, media permainan boneka tangan, media permainan buku cerita, dll
- d. Memiliki playground

6. TK Gracia

TK Gracia bertempat di jalan Ngagel Madya 1 no 35 Barata Jaya, Surabaya. Tk Gracia memiliki 3 guru kelas dan 1 kepala sekolah

- a. TK gracia memiliki 3 ruang kelas untuk pembelajaran yang memiliki daya tampun 20 orang siswa.
- b. TK gracia memiliki keunikan dalam kelas pembelajaran dimana setiap kelas memiliki playground untuk bermianan anak di dalam kelas
- c. TK gracia memiliki ruang perpustakaan dan lab komputer yang digunakan secara rutin pada hari jumat
- d. Gedung TK gracia bergambung dengan gedung sekolah SD gracia, gedung TK gracia memiliki 2 lantai.
- e. TK gracia memiliki berbagai media permianan seperti, puzzle, boneka tangan, menara Hanoi, kartu dll dan di tambah dengan media permainan berbasis elektronik.
- f. TK gracia juga memiliki playground yang berada di luar ruangan.

7. TK “Y”

Berdiri TK “Y” ini berdiri pada tahun 1947 bertempat di daerah, domokerto dan pada tahun 1980 TK ini berpindah ke gedung baru yang bertempat di darmahusda dan pada sekitar tahun 2000an TK ini menjadi salah satu TK internasional dengan nama NSA. Hinga saat ini TK “Y” memiliki 3 bangunan aktif yang terletak di donokerto, sutorejo dan darmahusada. Jumlah guru TK “Y” ialah 6 dengan 1 kepala sekolah

- a. TK ini memiliki beberapa ruangan kelas yangberkapasitas seabanyak 20 siswa
- b. TK ini juga memiliki berbagai ruang keterampilan siswa agar siswa dapat mengembangkan bakat yang dimiliki. Ruang keterampilan seperti ruang memasak, ruang olahraga dan kolam renang.
- c. TK ini memiliki 3 'gedung sekolah yang tersebar di wilaya kota Surabaya, TK“Y” juga berdiri dalam 1 wilaya yayanan

yang dimana TK ini tergabung dengan sekolah lainya mulai dari sd hinga sma,

- d. TK Y memiliki berbagai media permainan yang menunjang pembelajaran dari permainan di kelas, luar kelas hingga perpustakaan dan lab computer.
- e. TK ini juga memiliki playground dengan jumlah yang relatif banyak dibandingkan dengan sekolah lainya.

II.1.2 Deskripsi TK di Surabaya Timur

1. TK Tunas Mandiri

TK Tunas Mandiri berdiri pada tahun 1996 dengan status gedung bangunan kontrak, pada tahun 1999 TK tunas mandiri menempati gedung baru hingga saat ini. TK tunas mandiri ini memiliki perbedaan alamat dengan alamat yang terdaftar oleh dinas pendidikan yang disebabkan alamat TK tunas mandiri di ganti oleh warga sekitar dengan alasan alamatnya lebih mudah di inggat. TK tunas mandiri memilik 3 kelas dangan 7 guru pengajar 1 kepalah sekolah dengan jumlah total siswa 79 murid

- a. TK Tunas mandiri memiliki 3 ruang kelas untuk pembelajaran yang memiliki daya tampun 20 orang siswa, dengan di tambah 1 ruang guru
- b. Gedung TK Tunas Mandiri memiliki 1 lantai dan menempati 2 petak rumah dalam kawasan perumahan.
- c. TK tunas mandiri meiliki berbagai media permaianan yang menunjang dalam pembelajaran siswa sehari-hari seperti puzzle, balok lego, boneka tangan, dan kartu
- d. TK Tunas Mandiri juga memiliki playground yang berada di luar ruangan.

2. TK Alif Surabaya

TK Alif berdiri pada tahun 2010, sebelum menjadi TK, TK alif adalah lembaga TPA Taman pembelajaran al-quran yang telah berdiri selama 15 tahun. TK alif memiliki 7 guru pengajar di kelas 1 kepalah sekolah dan jumlah murid sebanyak 150 siswa.

- a. TK alif memiliki 5 ruang kelas untuk pembelajaran yang memiliki daya tampun 20 orang siswa.
- b. TK alif memiliki ruang computer
- c. TK alif memiliki gedung 2 lantai
- d. TKalif memiliki berbagai media permianan seperti, puzzle,boneka tangan,menara Hanoi, kartu dll dan di tambah dengan media permainan berbasis elektronik.
- e. TK alif juga memiliki playground yang berada di luar ruangan.

3. TK islam “al-fajar”

Taman kanak-kanak islam “al-fajar” berdiri pada tahun 2005 di daerah perumahan YKP. Pada TK ini memiliki 16 untuk jumlah guru kelas dam 216 untuk seluruh siswa TK.

- a. TK Al-Fajar memiliki 8 ruang kelas untuk pembelajaran yang memiliki daya tampun 20 orang siswa.
- b. TK Al-Fajar memiliki ruang perpustakaan dan lab komputer yang digunakan secara ruting dalam pemebelajaran siswa
- c. Gedung TK Al-Fajar berlatai satu dan menempati lahan yang cukup luas
- d. TKAL-Fajar memiliki berbagai media permianan seperti, puzzle,boneka tangan,menara Hanoi, kartu dll dan di tambah dengan media permainan berbasis elektronik.

- e. TK AL-fajar juga memiliki playground yang berada di luar ruangan.

4. TK Budi Mulia Dua

TK Budi Mulia Dua berdiri pada tahun 1999 yang beralamatkan di JL Rungkut Asri Timur. Penerimaan jumlah siswa di TK ini yaitu untuk TK A 52 dan TK B 48. Jumlah seluruh gurunya terdapat 6 orang sudah termasuk guru kelas dan ekstra.

- a. TK Budi mulia 2 memiliki 2 ruang kelas untuk pembelajaran yang memiliki daya tampun 20 orang siswa.
- b. TK Budi mulia 2 memiliki ruang audio visual yang digunakan secara rutin dalam pembelajaran siswa
- c. Gedung TK Budi mulia 2 berlantai satu dan menempati lahan yang setara dengan 1 petak rumah
- d. TK Budi Mulai 2 memiliki berbagai media permainan seperti, puzzle, boneka tangan, menara Hanoi, kartu dll dan di tambah dengan media permainan berbasis elektronik.
- e. TK budi mulia 2 juga memiliki playground yang berada di luar ruangan.

5. TK islam “Mutiara”

TK ini berdiri sejak tahun 1989 dengan jumlah guru kelas 8 orang dan guru ekstra 6 orang. Jumlah siswa di TK islam “mutiara” ini ialah 95 orang.

- a. TK Islam mutiara memiliki 3 ruang kelas untuk pembelajaran yang memiliki daya tampun 20 orang siswa.
- b. TK islam mutiara memiliki ruang perpustakaan dan lab komputer yang digunakan secara rutin dalam pembelajaran siswa
- c. Gedung TK islam mutiara berlantai satu dan menempati lahan yang cukup luas

- d. TK Islma Mutiara memiliki berbagai media permainan seperti, puzzle, boneka tangan, menara Hanoi, kartu dll dan di tambah dengan media permainan berbasis elektronik.
- e. TK Islam Mutiara juga memiliki playground yang berada di luar ruangan.

II.1.3 Deskripsi TK di Surabaya Selatan

1. TK Baitul Mukmin

Dahulu TK ini berada dalam 1 lokasi di masjid Baitul Mukmin. Berdiri pada tahun 1 Agustus 1988 yang kemudian berpindah tempat sendiri di bangunan baru dengan lokasi yang sama. Di TK ini terdapat 11 guru beserta kepala sekolah. Jumlah siswa untuk TK adalah 122 orang yang dibagi menjadi 7 kelas.

- a. TK Baitul-mukmin memiliki 5 ruang kelas untuk pembelajaran yang memiliki daya tampun 20 orang siswa.
- b. TK baitul mukmin memiliki ruang perpustakaan dan lab komputer yang digunakan secara rutin dalam pembelajaran siswa
- c. Gedung TK baitul mukmin berlantai satu dan menempati lahan yang berada pada wilayah masjid
- d. TK baitul mukmin memiliki berbagai media permainan seperti, puzzle, boneka tangan, menara Hanoi, kartu dll dan di tambah dengan media permainan berbasis elektronik.
- e. TK baitul mukmin juga memiliki playground yang berada di luar ruangan.

2. TK Ar-Rasyid

TK Ar-Rasyid berdiri 6 tahun lalu yaitu pada tahun 2010. TK ini tergolong baru dibandingkan dengan TK yang lain, tetapi dari segi kualitas dan kuantitas TK ini mampu

bersaing dan menyetarakan kemampuan siswanya dengan TK yang sudah lama berdiri. Walaupun tergolong baru TK ini memiliki guru dengan jumlah 9 orang dan siswa 57 orang.

- a. TK Ar-Rasyid memiliki 5 ruang kelas untuk pembelajaran yang memiliki daya tampun 20 orang siswa.
- b. TK Ar-Rasid memiliki ruang perpustakaan dan lab komputer yang digunakan secara ruting dalam pemebelajaran siswa
- c. Gedung TK ar-Rasid berlantai dua dan menempati lahan yang cukup luas
- d. TK Ar-Rasid memiliki berbagai media permianan seperti, puzzle,boneka tangan,menara Hanoi, kartu dll dan di tambah dengan media permainan berbasis elektronik.
- e. TK Ar-Rasid juga memiliki playground yang berada di luar ruangan.

3. TK Sabilul “Hikmah”

Berdiri sejak 10 tahun lalu, TK ini dahulunya bernama TK Panca Bakti. Kemudian dikarenakan beberapa hal yang menyebabkan pergantian nama menjadi TK sabilul “hikmah” sehingga berpindah pula lokasi bangunan yang saat ini berada di Simpang Darmo Selatan. Saat ini TK ini dikelola oleh yayasan masjid AL-HIKMAH dengan jumlah guru kelas 2 orang dan siswa 38 orang.

- a. TK Sabilul hikmah memiliki 2 ruang kelas untuk pembelajaran yang memiliki daya tampun 35 orang siswa.
- b. TK Sabilul hikmah memiliki ruang perpustakaan dan lab komputer yang digunakan secara ruting dalam pemebelajaran siswa
- c. Gedung TK sabilul hikma berlantai satu dan menempati lahan dalam satu wilaya masjid al-hikmah

- d. TK sabilul hikamah memiliki berbagai media permainan seperti, puzzle, boneka tangan, menara Hanoi, kartu dll dan di tambah dengan media permainan berbasis elektronik.

4. TK Manunggal

Taman kanak-kanak manunggal ini dahulunya adalah TK PKK yang didirikan oleh ibu-ibu PKK RW 04 RT 04. Hal itu dikarenakan, sekolah untuk anak usia dini yaitu TK saat itu belum sebanyak sekarang dan mereka merasa kejauhan jika harus menyekolahkan anak-anak mereka disana, sehingga tahun 1976 didirikan TK Manunggal dengan pendirinya Ibu Suljamo. Saat itu jumlah siswa di TK ini tergolong banyak karena TK ini dibuat untuk tujuan membantu dalam hal pendidikan bagi siapapun dan dari golongan manapun. Lambat laun TK ini mengalami penurunan jumlah siswa, walaupun begitu TK ini tetap bertahan sampai saat ini dengan jumlah siswa 21 orang dan didampingi 3 guru.

- a. TK Manunggal memiliki 1 ruang kelas untuk pembelajaran yang memiliki daya tampun 30 orang siswa, yang di gabung dengan ruang guru dengan hanya di beri pembatas skat kayu.
- b. Gedung TK Manunggal berlantai satu dan menempati lahan balai RW 04.
- c. TK Manunggal memiliki media permainan seperti, puzzle, boneka tangan, buku cerita papan flanel dll.
- d. TK Manunggal juga memiliki playground yang berada di luar ruangan.

II.1.4 Deskripsi TK di Surabaya Barat

1. TK Pembina Putra

Berdiri pada tahun 1980-an, TK Pembina Putra mampu bertahan sampai saat ini. Lokasi bangunan yang berada dalam lingkup perumahan menjadikan TK ini sebagai pilihan bagi warga sekitar untuk mendaftarkan sekolah anak-anak mereka. Jumlah guru di TK ini ialah 4 orang dan siswa 90 orang.

- a. TK Pembina putra memiliki 1 ruang kelas untuk pembelajaran yang memiliki daya tampun 40 orang siswa.
- b. Gedung TK Pembina putra berlantai 2 tetapi yang dapat digunakan hanyalah lantai 1, dikarenakan lantai 2 digunakan untuk penyimpanan barang-barang warga (RW).
- c. TK Pembina putra memiliki berbagai media permainan seperti, puzzle, boneka tangan, menara Hanoi, kartu

2. TK Widyatama II

TK Widyatama II sudah berdiri lama sejak tahun 1989 hingga saat ini. Jumlah guru di TK Widyatama II ialah 4 orang yang terbagi dalam guru kelas dan ekstra serta kepala sekolah. Jumlah siswa di TK Widyatama II ini ialah 55 orang.

- a. TK widyatama II memiliki 1 ruang kelas untuk pembelajaran yang memiliki daya tampun 40 orang siswa.
- b. Gedung TK widyatama II berlantai dua akan tetapi hanya lantai satu saja yang dapat digunakan untuk proses pembelajaran, dengan kondisi gedung yang kurang terawat
- c. TK Widyatama II memiliki berbagai media permainan seperti, puzzle, boneka tangan, menara Hanoi, kartu dll.
- d. TK Widyatama II juga memiliki playground yang berada di luar ruangan akan tetapi dengan variasi permainan yang terbatas dengan konsisi yang kurang layak untuk dimainkan.

3. TK Permata Hati

TK ini berdiri pada tahun 2008

- a. TK permata hati 2 ruang kelas untuk pembelajaran yang memiliki daya tampun 30 orang siswa.
- b. Gedung TK permata hati bergabung dengan sekolah sd hingga sma yang dengan lahan yang terbatas sehingga membuat siswa siswi kurang dapat beraktftas di luar kelas.
- c. TK permata hati memiliki berbagai media permianan seperti, puzzle,boneka tangan,menara Hanoi, platisin/malam dll

4. TK Aisyiyah 51

Berdiri pada tahun 1998 beralamatkan di Jl. Raya Jelidro tepat di pinggir jalan sehingga mudah dalam akses kendaraan. Jumlah guru di TK Aisyiyah 51 ini ialah 3 orang dengan jumlah siswa 42 orang.

- a. TK Aisyiyah 51 memiliki 2 ruang kelas untuk pembelajaran yang memiliki daya tampun 30 orang siswa.
- b. Gedung TK Tk Aisyiyah 51 berlatai satu dan menempati lahan yang cukup luas
- c. TK Aisyiyah 51 memiliki berbagai media permianan seperti, puzzle,boneka tangan,menara Hanoi, kartu dll dan
- d. TK Aisyiyah 51 juga memiliki playground yang berada di luar ruangan.

II.1.5 Deskripsi TK di Surabaya Utara

1. TK Baby Smile School

Baby Smile School merupakan sekolah dari umur bayi hingga kindergarten atau taman kanak-kanak. Berdiri pada tahun 1989/2000-an, dahulunya TK ini adalah pusat bermain untuk anak-anak yang bernama Alfaso. Alfaso ini memiliki

cabang di berbagai tempat yaitu ada di Bonnet (pusat perbelanjaan atau supermarket) dan di Tunjungan Plaza. Kemudian dikarenakan beberapa hal, alfaso ditutup dan digantikan dengan berdirinya Baby Smile School di berbagai cabang, yang berpusat di Manyar Kertoadi. Cabang Baby Smile School ini ada di berbagai wilayah khususnya jawa timur yaitu kenjeran, darmo, wiyung yang termasuk daerah Surabaya, sidoarjo yang masuk dalam kota sidoarjo, kemudian malang.

- a. TKbaby smile shcol memiliki 4 ruang kelas untuk pembelajaran yang memiliki daya tampun 20 orang siswa.
- b. TK Al-Fajar memiliki ruang perpustakaan dan lab komputer yang digunakan secara ruting dalam pemebelajaran siswa
- c. Gedung TK baby smile schol berlatai satu dan menempati lahan yang cukup luas
- d. TKbaby smile school memiliki berbagai media permianan seperti, puzzle,boneka tangan,menara Hanoi, kartu dll dan di tambah dengan media permainan berbasis elektronik.
- e. TK baby smile shcol juga memiliki playground yang berada di luar ruangan dengan variasi yang lebih banyak dari sekolah TK lainnya

2. TK Al-Muttaqien

TK Al-Muttaqien berdiri pada tahun 1979 di daerah perumahan Angkatan Laut yang berada 1 lokasi dengan masjid dan Sekolah Dasar Al-Muttaqien. Jumlah guru di TK ini ialah 10 untuk guru kelas dan 1 Kepala Sekolah. Jumlah siswanya ada 70 orang yang terbagi menjadi 4 kelas.

- a. TK Al-Muttaqin memiliki 6 ruang kelas untuk pembelajaran yang memiliki daya tampun 20 orang siswa.

- b. TK Al-Mutaqqin memiliki ruang perpustakaan dan lab komputer yang digunakan secara rutin dalam pembelajaran siswa
- c. Gedung TK Al-Mutaqqin berlantai satu dan menempati lahan yang cukup luas dalam satu wilayah masjid Al-Mutaqqin dan sekolah dasar.
- d. TKAL-Mutaqqin memiliki berbagai media permainan seperti, puzzle, boneka tangan, menara Hanoi, kartu dll dan di tambah dengan media permainan berbasis elektronik.
- e. TK AL-Mutaqqin juga memiliki playground yang berada di luar ruangan.

BAB III

TEMUAN DAN PENYAJIAN DATA

Bab ini secara umum menyajikan data-data yang telah diperoleh dari kegiatan turun lapangan yaitu hasil observasi dan penyebaran kuisisioner, data yang diperoleh berupa data kuantitatif dan kualitatif (probing). Data kuantitatif yang terkumpul kemudian ditabulasi, sehingga menghasilkan sebuah gambaran mengenai penggunaan media permainan sebagai upaya membangun literasi dini dalam pendidikan taman kanak-kanak di kota Surabaya. Sedangkan data kualitatif yang diperoleh dari hasil wawancara dengan responden digunakan untuk memberikan penjelasan lebih lengkap dan mendukung.

III.1 Karakteristik Responden

Karakteristik responden pada penelitian ini diidentifikasi berdasarkan jenis kelamin, pendidikan terakhir dan usia responden.

III.1.1 Jenis Kelamin

Berikut adalah tabel yang menunjukkan karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin :

Tabel 3.1 Jenis Kelamin

Jenis Kelamin	F	%
Perempuan	100	100
Total	100	100

Sumber : Kuisisioner no.1

Tabel 3.1 menunjukkan tentang jumlah jenis kelamin responden seluruhnya adalah perempuan dan tidak ada satupun responden yang berjenis kelamin laki-laki dengan jumlah akhir responden perempuan sebanyak 100%.

III.1.2 Pendidikan Terakhir

Berikut adalah tabel yang menunjukkan karakteristik responden berdasarkan pendidikan terakhir.

Tabel 3.2 Pendidikan Terakhir

Pendidikan Terakhir	F	%
D3	1	1
S1	71	71
S2	9	9
Lainnya	19	19
Total	100	100

Sumber : Kuisisioner no.2

Tabel 3.2 menunjukkan bahwa responden memiliki pendidikan yang berbeda-beda. Pendidikan S1 adalah pendidikan terbanyak yang disandang oleh guru-guru TK dengan total 71 orang atau sebesar 71%. Sebanyak 9 orang juga berasal dari pendidikan S2. Sedangkan pilihan lainnya berasal dari lulusan SMK, SMA/MA, D1, dan D2.

III.1.3 Usia Responden

Tabel 3.3 Usia Responden

Usia	F	%
21-30 tahun	22	22
31-40 tahun	44	44
41-50 tahun	34	34
Total	100	100

Sumber : Kuisisioner no.3

Tabel 3.3 menunjukkan bahwa responden mayoritas berusia antara 31-40 Tahun sebanyak 44 guru atau sebesar 44%, kemudian responden yang berusia antara 21-30 tahun sebanyak 22 guru atau sebesar 22%, dan

responden dengan usia antara 41-50 tahun sebanyak 34 guru atau sebesar 34%.

III.2 Pembelajaran Literasi dengan Media Permainan

Pembelajaran literasi untuk anak usia dini ini mencakup kegiatan membaca, menulis, dan berhitung. Sistem pembelajaran di sekolah taman kanak-kanak dengan menggunakan “belajar sambil bermain”. Penggunaan media permainan edukatif yang mendukung pembelajaran literasi yaitu untuk meningkatkan membaca, menulis dan berhitung dapat dilihat dari jenis media permainan yang akan digunakan, tujuan guru serta strategi mengajar diperlukan untuk mengetahui bagaimana respon siswa terhadap pembelajaran dengan media permainan dapat diketahui dari penjelasan pada tabel 3.4 hingga tabel 3.50 di bawah ini.

Berikut merupakan tabel 3.4 yang menunjukkan penggunaan media-media permainan yang digunakan oleh sekolah TK di Surabaya :

Tabel 3.4

Penggunaan Media Permainan

Alasan	F	%
Iya	100	100
Total	100	100

Sumber : Kuisisioner no.4

Tabel 3.4 menunjukkan bahwa seluruh responden atau guru di sekolah mereka menggunakan media permainan sebagai alat penunjang dalam kegiatan pembelajaran. Pembelajaran pada anak TK (Taman Kanak-kanak) memang lebih fokus pada kegiatan bermain. Penerapan kegiatan bermain pada anak TK sering disebut sebagai “bermain sambil belajar”. Beberapa media permainan masuk dalam kurikulum pembelajaran, yang dimana media permainan dapat meningkatkan aspek-aspek tertentu. Berdasarkan hasil

probing dengan responden, diketahui bahwa penggunaan media permainan lebih membuat anak tertarik dalam pembelajaran.

“Anak kalau diberi permainan ketika belajar itu akan mudah memahami tema pembelajaran yang diajarkan, sekaligus dapat menjadi alat komunikasi antara guru dan murid sehingga murid akan dapat dengan mudah memahami dan mengerti apa yang dijelaskan oleh guru dengan cara-cara yang menyenangkan dan tidak akan membuat mereka bosan. Meningkatkan literasi juga, literasi kan belajar mengenal angka, huruf, cara membaca. Ini biasanya pakai media papan flanel”(R.1)

Berikutnya pada tabel 3.5 disajikan data tentang jenis media permainan yang sering digunakan oleh guru pengajar ketika memberikan materi pembelajaran di kelas :

Tabel 3.5 Jenis Media Permainan yang sering digunakan

Pendapat	Ya		Tidak		Total	
	F	%	F	%	F	%
Puzzle	88	88	12	12	100	100
Block Logic	49	49	51	51	100	100
Boneka tangan	81	81	19	19	100	100
Menara Hanoi	57	57	43	43	100	100
Balok Lego	13	13	87	87	100	100
Plastisin/Malam	4	4	96	96	100	100
Kertas Lipat	1	1	99	99	100	100
Kartu	6	6	94	94	100	100
Buku Cerita	3	3	97	97	100	100
Mencocok	3	3	97	97	100	100
Papan Flanel	1	1	99	99	100	100
Lotto Angka	2	2	98	98	100	100

Sumber : Kuisioner no. 5

Tabel 3.5 menunjukkan jenis media permainan yang lebih sering digunakan oleh guru pengajar, terutama dalam pembelajaran literasi. dari tabel di atas terlihat bahwa media permainan yang lebih sering digunakan oleh guru pengajara ialah puzzle, sebanyak 88 guru atau sebesar 88%. Kemudian guru yang lebih sering menggunakan media permainan boneka tangan sebanyak 81 guru pengajar atau sebesar 81%. Selain itu pilihan jawaban lainnya berdasarkan hasil probing dengan responden, diketahui bahwa guru pengajar juga menggunakan media-media lain yang menunjang pembelajaran literasi dini selain pada pilihan jawaban yang ada pada kuisioner.

“Permainan balok lego yang dipasang-pasang itu meningkatkan motorik dan daya pikir anak. Kalau anak bisa membentuk berbagai macam karya yang dibuatnya dan kemudian kami sebagai guru akan menyuruh mereka untuk menjelaskan apa yang mereka buat di depan kelas. Ketika anak memiliki daya pikir yang meningkat, proses pembelajaran literasi juga akan berjalan dengan lancar. (R.53)

Berikutnya pada tabel 3.6 disajikan data tentang berbagai alasan guru memilih media permainan yang digunakan untuk siswa :

Tabel 3.6 Alasan Guru Memilih Media Permainan

Alasan	Ya		Tidak Dipilih		Total	
	F	%	F	%	F	%
Mudah dipahami	77	77	23	23	100	100
Membuat semakin aktif	29	29	71	71	100	100
Menimbulkan kreativitas	25	25	75	75	100	100
Menimbulkan imajinasi	61	61	39	39	100	100

Sumber : Kuisioner no. 6

Tabel 3.6 menunjukkan alasan guru memilih untuk menggunakan media permainan pada tabel 3.5 di atas bahwa media yang digunakan seperti Puzzle, Boneka Tangan dan Balok Lego lebih menunjang dalam pembelajaran literasi dini, sebanyak 77 guru pengajar atau sebesar 77% guru menyatakan bahwa media yang mereka gunakan dalam pembelajaran dipilih dengan alasan mudah dipahami, kemudian sebanyak 61 guru pengajar atau sebesar 61% menyatakan bahwa media tersebut juga menimbulkan imajinasi ketika pembelajaran, selain itu alasan lain yang membuat guru memilih media permainan tertentu dikarenakan dapat membuat anak semakin aktif dan menimbulkan kreativitas dengan masing-masing sebanyak 29 guru atau sebesar 29% dan 25 guru atau sebesar 25%.

Berdasarkan hasil probing dengan responden atau guru pengajar yang menggunakan media tertentu dalam pembelajarannya, untuk mengetahui alasan lain terhadap penggunaan media yang dipilih.

“Anak semakin berkembang dan memperkuat daya ingat jika menggunakan media-media seperti yang saya pilih” (R.15)

Berikutnya pada tabel 3.7 disajikan data tentang penggunaan media permainan puzzle oleh guru :

Tabel 3.7 Media Permainan Puzzle

Penggunaan	F	%
Iya	92	92
Tidak	8	8
Total	100	100

Sumber : Kuisioner no. 7

Tabel 3.7 menunjukkan bahwa media permainan puzzle digunakan dalam kegiatan pembelajaran literasi, sebanyak 92 guru pengajar atau sebesar 92% guru lebih tertarik menggunakan puzzle dikarenakan media ini memiliki banyak peran terhadap pembelajaran literasi dini bagi siswa

TK, selain itu seringkali penggunaan media tersebut dikarenakan siswa mereka juga merasa lebih tertarik ketika pembelajaran.

Berdasarkan hasil probing dengan responden, untuk mengetahui alasan penggunaan media tersebut dalam pembelajaran :

“Yang paling utama sih siswa itu tertarik dulu ya sama jenis media yang akan dipelajari, kalau mereka tertarik pastinya nanti juga akan mudah ketika pembelajaran berlangsung” (R.30)

Berikutnya pada tabel 3.8 disajikan data tentang fungsi media permainan puzzle pada siswa ketika proses pembelajaran :

Tabel 3.8 Fungsi Media Permainan Puzzle

Fungsi	Ya		Tidak		Total	
	F	%	F	%	F	%
Mengenalkan huruf dan angka	47	51	45	49	92	100
Mengenalkan bentuk dan warna	30	32,6	62	67,4	92	100
Membangun motorik & kognitif	79	85,9	13	14,1	92	100
Membangun kemampuan menulis	6	6,5	86	93,5	92	100

Sumber : Kuisisioner no.8

Tabel 3.8 menunjukkan fungsi-fungsi media permainan puzzle dalam pembelajaran yang dilakukan oleh guru pengajar di kelas, sebanyak 79 guru membangun kemampuan motorik dan kognitif pada siswa, kemudian fungsi lain yang ada pada media puzzle ialah sebanyak 47 guru media puzzle dapat mengenalkan huruf dan kata. Pengenalan huruf dan angka yang ada pada media puzzle tersebut biasanya dapat digunakan untuk melatih kemampuan siswa dalam mengenal huruf dan angka-angka dasar, jika bentuk media yang digunakan berupa potongan-potongan yang membentuk angka atau huruf atau suatu benda

misalkan gambar kelinci. Guru akan memberikan semacam pertanyaan kepada siswa tentang puzzle yang sedang dimainkan, ketika siswa sudah mulai tahu dan lancar maka dapat dikatakan bahwa puzzle memberikan pengaruh dalam hal membangun literasi.

Berikutnya pada tabel 3.9 disajikan data tentang dampak yang ditimbulkan pada siswa dari penggunaan media permainan puzzle ketika pembelajaran :

Tabel 3.9 Dampak Penggunaan Media Puzzle

Dampak yang ditimbulkan	Ya		Tidak		Total	
	F	%	F	%	F	%
Semakin lancar dlm berbahasa	39	42,4	53	57,6	92	100
Kemauan belajar meningkat	36	39	56	61	92	100
Anak menjadi aktif	63	68,5	29	31,5	92	100
Menangkap materi lebih cepat	39	42,4	53	57,6	92	100

Sumber : Kuisioner no. 9

Tabel 3.9 menunjukkan adanya dampak yang ditimbulkan dari penggunaan media permainan puzzle. Dampak yang timbul dilihat dari kemampuan apa yang meningkat pada diri siswa, sebanyak 63 melihat bahwa media permainan puzzle membuat anak menjadi aktif dalam pembelajaran. Tingkah aktif siswa tersebut dilihat dari respon anak ketika pembelajaran dengan menggunakan puzzle, anak juga akan bertanya jika tidak tahu caranya memainkan media tersebut. Selain itu, anak juga dapat menangkap materi lebih cepat dan semakin lancar dalam berbahasa. Kedua dampak tersebut memiliki hasil yang sama sebanyak 39 guru menjelaskan bahwa materi dapat lebih cepat masuk dalam otak anak serta lebih lancar dalam berbahasa. Seperti yang dijelaskan pada tabel

3.8 di atas bahwa lancarnya anak ketika berliterasi tergantung pada bentuk puzzle yang diberikan oleh guru pengajar.

Berikutnya pada tabel 3.10 disajikan data tentang berbagai macam respon siswa ketika menggunakan media puzzle dalam pembelajaran :

Tabel 3.10 Respon Siswa menggunakan Media Puzzle

Respon	Ya		Tidak		Total	
	F	%	F	%	F	%
Mudah ingat huruf dan angka	56	61	36	39	92	100
Ingin terus belajar	63	68,5	29	31,5	92	100
Merasa kesulitan	4	4,3	88	95,7	92	100
Kurang memperhatikan	1	1	91	99	92	100

Sumber :Kuisisioner no.10

Tabel 3.10 menunjukkan respon siswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan media permainan puzzle lebih ke arah keinginan siswa untuk terus belajar, sebanyak 63 guru melihat bahwa siswa mereka memiliki keinginan untuk terus belajar terlebih lagi jika media yang digunakan ialah puzzle. Bentuk unik serta keanekaragaman puzzle menurut anak adalah sesuatu yang menarik jika dilakukan ketika belajar sambil bermain. Selain keinginan untuk terus belajar dengan menggunakan puzzle, guru melihat bahwa siswa memberikan respon ketika pembelajaran ialah mudah mengingat huruf serta angka yang diajarkan. Terbukti dengan sebanyak 56 guru menyatakan bahwa dengan menggunakan media permainan puzzle murid dapat lebih mudah mengingat huruf dan angka disaat pembelajaran. Bentuk puzzle memberikan kode tersendiri bagi siswa sehingga daya ingatnya akan tertanam bentuk-bentuk tertentu yang memberikan simbol bahwa beberapa bentuk melambangkan huruf maupun angka.

Berikutnya pada tabel 3.11 disajikan data tentang kelebihan dan kekurangan media permainan puzzle pada siswa ketika pembelajaran :

Tabel 3.11 Kelebihan dan Kekurangan Puzzle

Kelebihan dan Kekurangan	Ya		Tidak		Total	
	F	%	F	%	F	%
Melatih kesabaran & konsentrasi	7	7,6	85	92,4	92	100
Lebih aktif dan menarik perhatian	54	58,7	38	41,3	92	100
Meningkatkan kognitif dan motorik	36	39	56	61	92	100
Mudah hilang dan penyimpanannya susah	35	38	57	62	92	100
Memudahkan pembelajaran tetapi terkadang anak juga tidak memperhatikan	31	33,7	61	66,3	92	100

Sumber : Kuisisioner no.11

Tabel 3.11 menunjukkan kelebihan dan kekurangan yang ada pada media puzzle. Kelebihan dan kekurangan berdasarkan tabel di atas bahwa sebanyak 54 guru menyatakan media permainan puzzle memberikan kelebihan yaitu membuat anak menjadi lebih aktif serta menarik perhatian siswa. Kelebihan tersebut disimpulkan oleh guru dengan mengamati bagaimana respon anak terhadap media puzzle. Selain itu, media puzzle juga membuat daya pikir siswa meningkat karena melatih konsentrasi ketika sedang bermain dan memasangkan potongan-potongan puzzle. Media ini juga memiliki kelemahan dimana sebanyak 35 guru menyatakan bahwa puzzle mudah hilang jika potongan-potongannya sangat kecil serta susah dalam penyimpanannya.

Berikutnya pada tabel 3.12 disajikan data tentang penggunaan media permainan block logic oleh guru kepada siswa dalam pembelajaran :

Tabel 3.12 Media Permainan Block Logic

Penggunaan	F	%
Iya	61	61
Tidak	39	39
Total	100	100

Sumber : Kuisisioner no.12

Tabel 3.12 menunjukkan bahwa responden atau guru ketika mengajar di sekolah menggunakan media permainan block logic sebagai alat penunjang dalam kegiatan pembelajaran. Penggunaan media permainan block logic digunakan sebanyak 61 oleh guru atau sebesar 61%. Berdasarkan hasil probing dengan responden, untuk mengetahui alasan menggunakan media block logic dalam pembelajaran :

“Media block logic ini selain menarik juga dapat memberikan hasil pembelajaran berupa mengenalkan bentuk-bentuk geometri, jadi saya sebagai guru jika materi yang diajarkan adalah mengenalkan bentuk maka saya ya pakai media ini”.(R.8)

Berikutnya pada tabel 3.13 disajikan data tentang fungsi media permainan block logic pada siswa ketika proses pembelajaran :

Tabel 3.13 Fungsi Media Permainan Block Logic

Fungsi	Ya		Tidak		Total	
	F	%	F	%	F	%
Mengenalkan huruf dan kata	3	4,9	58	95,1	61	100
Mengenalkan angka	17	27,9	44	72,1	61	100
Mengenalkan bentuk & warna	47	77	14	23	61	100
Membangun kemampuan menulis	1	1,6	60	98,4	61	100
Membangun imajinasi	15	24,6	46	75,4	61	100

Sumber : Kuisisioner no.13

Tabel 3.13 menunjukkan fungsi-fungsi media permainan block logic dalam pembelajaran yang dilakukan oleh guru pengajar di kelas dimana sebanyak 47 guru, guru menggunakan media permainan ini untuk mengenalkan bentuk dan warna, permainan ini terbilang kurang cocok untuk pengembangan kemampuan dalam menulis siswa yang ditunjukkan dengan hanya 1 orang guru yang memilih menggunakan block logic untuk mengasah kemampuan menulis, tetapi terdapat fungsi lain dari media permainan block logic yaitu sebanyak 17 guru menyatakan bahwa block logic juga dapat dipakai untuk mengenalkan angka kepada siswa. Bentuk permainan *block logic* lebih kepada bentuk-bentuk geometri. Bentuk geometri terdiri dari segi lima, segitiga, segiempat, trapesium dan lingkaran. Mengenalkan bentuk segi-segi tersebut dengan cara mengajak siswa untuk menyebutkan berapa jumlah sudut yang ada pada permainan block logic, dengan begitu pengenalan berhitung akan lebih mudah diserap karena anak akan mengingat bentuknya setelah itu baru angkanya.

Berdasarkan hasil probing dengan responden, untuk mengetahui fungsi block logic sesuai dengan materi pembelajaran di sekolah TK :

“Block logic ini seperti bentuknya yang terdiri dari berbagai macam segi, ada segiempat, segitiga, segilima, lingkaran, trapezium dan masih banyak lagi. Pengenalan segi block logic kan bisa dengan

cara mengajak anak menyebut ada berapa sisi bentuk block logic, ketika anak menyebutkan berarti dia secara tidak langsung juga belajar pengenalan angka untuk berhitung dan pengenalan bentuk-bentuk geometri” (R.6)

Berikutnya pada tabel 3.14 disajikan data tentang berbagai dampak baik positif maupun negative dari media permainan block logic pada siswa ketika proses pembelajaran :

Tabel 3.14 Dampak Media Permainan Block Logic

Dampak yang ditimbulkan	Ya		Tidak		Total	
	F	%	F	%	F	%
Semakin lancar berhitung	14	23	47	77	61	100
Semakin mengenal bentuk geometri	21	34,4	40	65,6	61	100
Motorik dan kognitif meningkat	36	59	25	41	61	100
Menangkap materi lebih cepat	33	54,1	28	45,9	61	100
Membangun Imajinasi anak	6	9,8	55	90,2	61	100

Sumber : Kuisisioner no.14

Tabel 3.14 menunjukkan adanya dampak yang ditimbulkan dari penggunaan media permainan block logic. Dampak yang timbul dapat dilihat dari kemampuan apa yang meningkat pada diri siswa, dimana sebanyak 36 guru dan 33 guru melihat bahwa permainan block logic dapat memberikan dampak kepada anak yaitumotorik dan kognitif anak akan meningkat dan lebih cepat menangkap ataupun memahami materi yang disampaikan oleh guru pengajar. Tingkah aktif yang ditunjukkan oleh anak dapat dilihat dari respon anak dalam pembelajaran dengan menggunakan media permainan block logic, dimana memperhatikan pembelajaran yang disampaikan. Block logic juga dapat meningkatkan kemampuan anak dan semakin lancar dalam berhitung, sebanyak 14 guru menyatakan bahwa kemampuan berhitung ini meningkat karena didukung dengan berbagai kemampuan dasar lainnya.

Berdasarkan hasil probing dengan responden, diketahui bahwa terdapat kemampuan dasar awal untuk anak dimana kemampuan tersebut yang menunjang ketrampilan anak pada kemampuan lainnya.

“Bentuk block logic itu selain mengenalkan berhitung pada anak, juga dapat meningkatkan kemampuan kognitif pada siswa. Kemampuan kognitif itu meliputi kemampuan berfikir yang mencakup kemampuan mengingat sampai memecahkan masalah. Jika kemampuan kognitif dapat meningkat dengan baik ya..pasti anak juga akan mudah ketika belajar”.(R.20)

Berikutnya pada tabel 3.15 disajikan data tentang respon siswa ketika menggunakan media permainan block logic pada proses pembelajaran :

Tabel 3.15 Respon Siswa Menggunakan Media Block Logic

Respon	Ya		Tidak		Total	
	F	%	F	%	F	%
Mudah ingat bentuk dan angka	32	52,4	29	47,6	61	100
Ingin terus belajar	41	67,2	20	32,8	61	100
Kurang memperhatikan	1	1,6	60	98,4	61	100

Sumber : Kuisisioner no.15

Tabel 3.15 menunjukkan respon siswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan media permainan block logic lebih ke arah keinginan siswa untuk terus belajar, sebanyak 41 guru melihat bahwa anak didik mereka menyukai permainan block logic dan menginginkan untuk terus belajar secara berulang menggunakan permainan tersebut. Selain itu sebanyak 32 guru juga melihat bahwa siswa mereka merasa mudah ketika mengingat angka. Sesuai dengan fungsi block logic pada tabel 3.13 sebelumnya dimana bentuk block logic yang terdiri dari berbagai segi memudahkan siswa belajar mengenal angka. Dalam media permainan block logic ini, tidak ada siswa yang merasa kesulitan ketika

pembelajaran, sesuai dengan tabel di atas dimana menurut guru kesulitan permainan block logic tidak ada.

Berikutnya pada tabel 3.16 disajikan data tentang kelebihan dan kekurangan media permainan block logic pada siswa ketika pembelajaran :

Tabel 3.16 Kelebihan dan Kekurangan Block Logic

Kelebihan dan Kekurangan	Ya		Tidak		Total	
	F	%	F	%	F	%
Meningkatkan Imajinasi	13	21,3	48	78,7	61	100
Memudahkan mengenal literasi dini (huruf, angka, bentuk, warna)	50	82	11	18	61	100
Beberapa bentuk kurang menarik sehingga siswa mudah bosan	16	26,2	45	73,8	61	100
Pemilihan warna yang tepat akan membuat siswa tertatik	9	14,8	52	85,2	61	100
Bentuknya yang kecil terkadang mudah hilang	5	8,2	56	91,8	61	100

Sumber : Kuisioner no.16

Tabel 3.16 menunjukkan kelebihan dan kekurangan yang ada pada media permainan block logic. Kelebihan dan kekurangan berdasarkan tabel di atas sebanyak 50 guru menyatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media permainan block logic memiliki kelebihan yaitu memudahkan siswa dalam mengenal pembelajaran literasi dini yang meliputi mengenalkan huruf, angka, bentuk dan warna. Media permainan block logic merupakan media yang mudah diaplikasikan oleh siswa TK. Selain itu, sebanyak 13 guru melihat bahwa imajinasi pada siswa meningkat dengan permainan block logic ini. Walaupun hanya berkisar 21,3%, meningkatnya imajinasi siswa juga menjadi manfaat yang besar dalam pembelajaran. Jika anak dapat berimajinasi dengan menggunakan media permainan block logic maka pembelajaran pun mudah diserap serta dimengerti.

Berikutnya pada tabel 3.17 disajikan data tentang penggunaan media permainan boneka tangan oleh guru ketika pembelajaran :

Tabel 3.17 Media Permainan Boneka Tangan

Penggunaan	F	%
Iya	91	91
Tidak	9	9
Total	100	100

Sumber : Kuisisioner no.17

Tabel 3.17 menunjukkan bahwa media permainan boneka tangan digunakan dalam pembelajaran literasi, sebanyak 91 guru pengajar atau sebesar 91% guru lebih tertarik menggunakan boneka tangan dikarenakan media ini memiliki banyak peran terhadap pembelajaran literasi dini bagi siswa TK.

Berdasarkan hasil probing dengan responden, diketahui terdapat berbagai macam alasan guru ketika menggunakan media permainan boneka tangan dalam pembelajaran.

“Media boneka tangan ini mempunyai daya Tarik tersendiri bagi anak-anak TK, mereka sangat senang jika diberikan cerita-cerita yang menarik. Boneka tangan juga membuat konsentrasi serta daya imajinasi anak meningkat ” (R.7)

Berikutnya pada tabel 3.18 disajikan data tentang fungsi media permainan boneka tangan pada siswa ketika proses pembelajaran :

Tabel 3.18 Fungsi Media Permainan Boneka Tangan

Fungsi	Ya		Tidak		Total	
	F	%	F	%	F	%
Mengenalkan huruf dan kata	53	58,3	38	41,7	91	100
Mengenalkan cara berhitung	16	17,6	75	82,4	91	100
Membangun kosakata	42	46,2	49	53,8	91	100
Membangun kognitif siswa	31	34	60	66	91	100

Sumber : Kuisisioner no.18

Tabel 3.18 menunjukkan fungsi-fungsi media permainan boneka tangan dalam pembelajaran yang dilakukan oleh guru pengajar, sebanyak 53 guru melihat bahwa media boneka tangan memberikan manfaat yaitu mengenalkan huruf dan kata. Pengenalan huruf dan kata menggunakan media permainan boneka tangan ini diawali dari adanya komunikasi yang terjalin antara siswa dengan guru. Cerita yang dibawakan melalui boneka tangan melatih siswa untuk ikut menirukan penyampaian yang dilakukan oleh guru, dengan demikian siswa mengetahui bahwa hal-hal tertentu yang muncul dalam cerita adalah materi pembelajaran. Selain berfungsi untuk mengenalkan huruf dan kata pada siswa, sebanyak 42 guru bahwa boneka tangan juga membangun kosakata siswa. Dimana ini kosa kata begitu penting bagi siswa karena kosa kata berguna sebagai dasar dari anak untuk berlatih membaca dan berkomunikasi dengan orang lain.

Berikutnya pada tabel 3.19 disajikan data tentang dampak yang ditimbulkan pada siswa dari penggunaan media permainan boneka tangan dalam pembelajaran :

Tabel 3.19 Dampak Penggunaan Boneka Tangan

Dampak yang ditimbulkan	Ya		Tidak		Total	
	F	%	F	%	F	%
Semakin lancar dlm berbahasa	57	62,6	34	37,4	91	100
Kemauan belajar meningkat	29	31,9	62	68,1	91	100
Mudah mengenal berbagai karakter	35	38,5	56	61,5	91	100
Mengembangkan motorik	42	46,2	49	53,8	91	100

Sumber : Kuisisioner no.19

Tabel 3.19 menunjukkan adanya dampak yang ditimbulkan dari penggunaan media permainan boneka tangan. Dampak yang timbul dilihat dari meningkatnya kemampuan tertentu pada siswa, sebanyak 57 guru melihat bahwa penggunaan media boneka tangan membuat siswa semakin lancar dalam berbahasa. Sesuai dengan fungsi yang paling menonjol dari penggunaan media boneka tangan yaitu memperlancar bahasa siswa, yang tentunya ini dapat dikatakan media boneka tangan mampu membangun kemampuan literasi dini siswa. Khususnya dalam berbahasa yang menjadi dasar siswa sebelum membaca buku. Meningkatnya literasi dini pada siswa didukung dengan sebanyak 42 guru juga menyatakan bahwa kemampuan kognitif siswa juga ikut berkembang sehingga siswa akan lebih mudah mengenal berbagai karakter. Kedua hal tersebut menimbulkan efek positif dimana siswa memiliki kemauan belajar yang meningkat.

Berdasarkan hasil probing dengan responden, diketahui bahwa siswa memang lebih tertarik jika metode pembelajaran yang akan disampaikan menggunakan media boneka tangan.

“Anak-anak itu lebih focus dan memperhatikan sewaktu guru menyampaikan materi bercerita, apalagi pakai boneka tangan. Mereka terkadang meniru yang dilakukan oleh guru di depan kelas”
(R.11)

Berikutnya pada tabel 3.20 disajikan data tentang respon siswa terhadap penggunaan media permainan boneka tangan dalam pembelajaran :

Tabel 3.20 Respon Siswa menggunakan Media Boneka Tangan

Respon	Ya		Tidak		Total	
	F	%	F	%	F	%
Kosakata meningkat	51	56	40	44	91	100
Ingin terus belajar	38	41,8	53	58,2	91	100
Merasa kesulitan	5	5,5	86	94,5	91	100
Kurang memperhatikan	2	2,2	89	97,8	91	100
Anak menjadi aktif	18	19,8	73	80,2	91	100

Sumber : Kuisisioner no.20

Tabel 3.20 menunjukkan respon siswa terhadap media permainan boneka tangan pada pembelajaran membuat siswa semakin memperhatikan dan terus menerus ingin mendengarkan cerita-cerita yang berbeda-beda dengan berbagai karakter yang dengan penyampain materi yang berbeda-beda, dimana sebanyak 51 guru melihat siswa jika melakukan pembelajaran dengan media permainan boneka tangan kosakata siswa menjadi meningkat. Peningkatan kosakata ini terjadi ketika siswa mengingat apa yang dijelaskan oleh guru termasuk dengan huruf dan angka yang ada di setiap cerita, dan hanya 2 guru yang menyatakan dengan adanya media permainan boneka tangan ini murid menjadi pasif ataupun kurang memperhatikan, karena keaneka ragamanan boneka tangan maupun cerita yang dibacakan oleh guru pengajarmemiliki daya tarik tersendiri bagi anak untuk memotivasi mereka untuk terus ingin mendegarkan pembelajaran yang di sampaikan dan tidak jarang ada anak yang brani untuk maju di deapan dan ingin

menggulung cerita yang telah di sampaikan oleh guru kepada teman-teman mereka. Dalam permaiaann boneka tangan guru melihat respon murid yang ingin terus menerus mengulang pemebelajaran dengan media permainan dengan boneka tangan dengan berbagai cerita serta karakter yang berbeda-beda pada setiap pembelajaranya.

Berdasarkan hasil probing dengan responden, untuk mengetahui bagaimana respon yang ditunjukkan oleh siswa ketika media permainan boneka tangan digunakan dalam pembelajaran.

“Anak-anak itu lebih focus dan memperhatikan sewaktu guru menyampaikan materi bercerita, apalagi pakai boneka tangan. Dimana anak-anak akan merasa terhibur, senang jadi memudahkan kami para guru untuk beriteraksi dengan mereka dalam saat pembelajaran” (R.11)

Berikutnya pada tabel 3.21 disajikan data tentang kelebihan dan kekurangan dari penggunaan media permainan boneka tangan dalam pembelajaran :

Tabel 3.21 Kelebihan dan Kekurangan Media Boneka Tangan

Kelebihan dan Kekurangan	Ya		Tidak		Total	
	F	%	F	%	F	%
Membangun kosakata siswa	45	49,5	46	50,5	91	100
Memberikan ketertarikan dan memancing imajinasi siswa	52	57,2	39	42,8	91	100
Siswa terlatih untuk berkonstrasi pada pembelajaran	22	24,2	69	75,8	91	100
Dari segi bentuk memberikan efek yang sulit dalam perawatanya	21	23	70	77	91	100

Sumber : Kuisisioner no.21

Tabel 3.21 menunjukkan kelebihan dan kekurangan yang ada pada media permainan boneka tangan. Dimana dari tabel di atas didapatkan data sebanyak 52 guru menyatakan media permainan boneka tangan memiliki kelebihan dalam memberikan ketertarikan dan memancing daya imajinasi yang di miliki oleh setiap anak untuk dapat berkembang. Kelebihan tersebut disampaikan oleh guru dengan mengamati bagaimana respon siswa dan dampak yang diberikan dari penggunaan media permainan boneka tangan seperti dengan antusiasme siswa dengan media permainan boneka tangan. Selain memiliki kelebihan media boneka tangan ini juga memiliki sedikit kelemahan yang dapat terjadi, dimana sebanyak 21 guru responden menyatakan bahwa media permaianan boneka tangan memiliki bentuk atau struktur dari bahan kain ataupun busa yang menyebabkan boneka tangan ini memiliki kerumitan atau kesusahan dalam perawatanya yang dimana boneka tangan haruslah dibersihkan dalam jangka waktu satu bulan sekali, dikarenakan bahan-bahan yang digunakan dalam boneka tangan mudah kotor dan dapat menjadi salah satu penyebaran kuman bila tidak di rawat dengan baik.

Berikutnya pada tabel 3.19 disajikan data tentang penggunaan media permainan menara Hanoi pada siswa dalam pembelajaran :

Tabel 3.22 Media Permainan Menara Hanoi

Penggunaan	F	%
Iya	76	76
Tidak	24	24
Total	100	100

Sumber : Kuisioner no.22

Tabel 3.22 menunjukan bahwa media permainan menara Hanoi digunakan dalam kegiatan pembelajaran literasi dini, dengan sebanyak 76 guru pengajar atau sebesar 76% guru menggunakan media menara Hanoi ini di karenakan media ini memiliki banyak peran terhadap pemebelajaran literasi dini bagi siswa TK, dimana salah satunya ialah untuk membangun dasar-dasar dari pendidikan literasi

dini dengan cara yang menyenangkan pada saat pembelajaran sehingga hal ini memberikan ketertarikan sendiri bagi siswa di saat proses pembelajaran berlangsung

Berdasarkan hasil probing dengan responden, untuk mengetahui alasan penggunaan media permainan menara Hanoi tersebut dalam pembelajaran

“Pembelajaran dengan menara hanoi ini bagus sekali untuk di gunakan pada anak untuk membangun kemampuan dasar mereka untuk berliterasi seperti dengan mengenalkan angka dasar 1-10”
(R.74)

Berikutnya pada tabel 3.23 disajikan data tentang fungsi media permainan menara hanoi pada siswa dalam pembelajaran :

Tabel 3.23 Fungsi Media Permainan Menara Hanoi

Fungsi	Ya		Tidak		Total	
	F	%	F	%	F	%
Mengenalkan huruf dan kata	11	14,5	65	85,5	76	100
Mengenalkan bentuk dan angka	64	84,2	12	15,8	76	100
Membangun motorik & kognitif	51	67,1	25	32,9	76	100
Membangun kemampuan menulis	5	6,6	71	93,4	76	100

Sumber : Kuisisioner no 23

Table 3.23 menunjukkan fungsi-fungsi yang diberikan oleh media permainan menara Hanoi dalam proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru pengajar di kelas kepada siswa siswi didiknya, sebanyak 64 guru menyatakan bahwa media permainan ini bila diterapkan dalam pembelajaran pada siswa dapat mengenalkan angka-angka dasar dengan pada siswa TK. Pengenalan angka pada permainan ini dapat di lakukan dengan cara memberikan setiap angka pada lingkaran yang akan disusun dalam menara yang dimana angka ini akan sesuai

dengan ukuran di setiap lingkaran yang memiliki besar yang berbeda-beda, sehingga siswa dapat menyusun lingkaran sesuai dengan urutan angka dari yang terkecil hingga terbesar. Data ini juga di perkuat dengan sebanyak 51 juga menyatakan bahwa permainan ini memiliki fungsi yang baik sebagai media permainan yang berfungsi untuk membangun motorik dan kognitif siswa.

Berikutnya pada tabel 3.24 disajikan data tentang dampak yang ditimbulkan pada siswa dari penggunaan media permainan menara hanoi dalam pembelajaran :

Tabel 3.24 Dampak Penggunaan Menara Hanoi

Dampak yang ditimbulkan	Ya		Tidak		Total	
	F	%	F	%	F	%
Mengenalkan bentuk dan warna	22	29	54	71	76	100
Kemauan belajar meningkat	32	42,1	44	57,9	76	100
Mengenalkan angka dasar & berhitung	50	65,8	26	34,2	76	100
Menangkap materi lebih cepat	26	34,2	50	65,8	76	100
Membangun motorik dan kognitif	6	7,9	70	92,1	76	100

Sumber : Kuisisioner no.24

Tabel 3.24 menunjukkan adanya dampak yang di timbulkan dari penggunaan media permainan menara Hanoi. Dampak yang yang timbul dapat dilihat dari apa yang meningkat pada diri siswa, yang dimana data diatas menunjukkan 50 para guru menyatakan dengan penggunaan media permainan menara Hanoi dapat mengenalkan angka dasar serta berhitung dan sebagian guru sebanyak 32 menyatakan bahwa media permainan menara Hanoi juga dapat memberikan dampak peningkatan kemauan belajar pada siswa seperti dengan siswa dengan serius untuk menyusun lingkaran-lingkaran dengan yang memiliki

ukuran yang berbeda-beda kemudian disususnya menjadi satu menara dengan aturan yang ada seperti penyusunan menara haruslah dari lingkaran terkecil hingga terbesar ataupun dari angka terkecil yaitu satu hingga 9 ataupun 10.

Berdasarkan hasil probing dengan responden, untuk mengetahui dampak apa yang ditimbulkan dari penggunaan media permainan menara hanoi dalam pembelajaran :

“Dengan menyusun media menara hanoi secara langsung anak akan dapat memahami urutan angka dasar dari 1 hingga 10 yang dimana angka dasar ini sangat berperan penting untuk proses pembelajaran pada tahap berikutnya seperti dengan berhitung” (R.60)

Berikutnya pada tabel 3.25 disajikan data tentang respon yang ditimbulkan pada siswa dari penggunaan media permainan boneka tangan :

Tabel 3.25 Respon Siswa menggunakan Media Menara Hanoi

Respon	Ya		Tidak		Total	
	F	%	F	%	F	%
Mudah ingat bentuk dan warna	48	63,2	28	36,8	76	100
Ingin terus belajar	44	57,9	32	42,1	76	100
Merasa kesulitan	3	3,9	73	96,1	76	100
Kurang memperhatikan	8	10,5	68	89,5	76	100

Sumber : Kuisisioner no.25

Table 3.25 menunjukkan respon siswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan media permainan menara Hanoi lebih kearah keinginan siswa untuk terus belajara dengan presntase seabanyak 48 guru melihat bahwa siswa mudah ingat bentuk dan warna dengan bantuan media permainan yang dapat digunakan sebagai alat untuk menarik perhatian siswa untuk terus belajar, Terlebih lagi media permainan menara Hanoi juga dapat membantu siswa untuk mengingat atau memahami angka dan huruf yang dapat dilihat dari 44 guru

menyatakan bahwa media menara Hanoi membuat siswa merasa ingin terus belajar.

Berikutnya pada tabel 3.26 disajikan data tentang kelebihan dan kekurangan dari penggunaan media permainan menara hanoi dalam pembelajaran:

Tabel 3.26 Kelebihan dan Kekurangan Media Menara Hanoi

Kelebihan dan Kekurangan	Ya		Tidak		Total	
	F	%	F	%	F	%
Bentuk dan warna mudah di kenali	20	26,3	56	73,7	76	100
Memiliki bentuk yang unik tapi kurang bervariasi	25	32,9	51	67,1	76	100
Siswa menjadi lebih aktif	21	27,6	55	72,4	76	100
Tidak terlalu disukai oleh siswa	20	26,3	56	73,7	76	100
Membantu siswa untuk mengenal huruf dan angka	26	34,2	50	65,8	76	100

Sumber : Kuisisioner no.26

Tabel 3.26 menunjukkan kelebihan dan kekurangan yang ada pada media permainan menara Hanoi. Kelebihan dan kekurangan berdasarkan tabel diatas bahwa sebanyak 26 guru menyatakan bahwa media permainan menara Hanoi dapat sebagai media pembantu pembelajaran pada siswa TK untuk mengenalkan huruf dan terutama angka. Tetapi tidak jauh dari data yang telah disebutkan diatas ditemukan juga sebanyak 25 guru memberikan pernyataan bahwa permainan Hanoi walaupun memiliki bentuk yang unik tetapi bentuk dari permainan ini kurang bervariasi sehingga dapat memberikan rasa bosan pada siswa jika media ini di gunakan dalam pembelajaran secara terus menerus, jika media permainan ini tidak memberikan variasi yang lebih, bukan tidak mungkin media ini dalam beberapa tahun kedepan akan di tinggalkan. Variasi bentuk dari media permainan

menara Hanoi menjadi faktor penting kekurangan yang harus di soroti dari media ini.

Berikutnya pada tabel 3.27 disajikan data tentang penggunaan media permainan lotto warna dalam pembelajaran :

Tabel 3.27 Media Permainan Lotto Warna

Penggunaan	F	%
Iya	51	51
Tidak	49	49
Total	100	100

Sumber : Kuisisioner no.27

Table 3.27 menunjukkan bahwa media permainan lotto warna digunakan dalam proses pembelajaran literasi dini, media ini digunakan hanya oleh beberapa guru sebanyak 51 atau sebesar 51% guru pengajar menggunakan media permainan lotto warna dan berbanding sedikit dengan sebanyak 49 atau sebesar 49% guru memilih tidak menggunakan media permainan lotto warna bagi anak.

Berdasarkan hasil probing dengan responden, dengan tujuan untuk mengetahui lebih lanjut hasil ataupun alasan responden menggunakan media permainan lotto warna

“Media ini sangat menarik siswa minat siswa dan dirasa menyenangkan karena pada media ini siswa dapat mengembangkan segala aspek imajinasi dan kreativitas mereka ” (R.49)

Berikutnya pada tabel 3.28 disajikan data tentang fungsi dari penggunaan media permainan lotto warna dalam pembelajaran :

Tabel 3.28 Fungsi Media Permainan Lotto Warna

Fungsi	Ya		Tidak		Total	
	F	%	F	%	F	%
Mengenalkan huruf dan angka	8	15,7	43	84,3	51	100
Mengenalkan bentuk dan warna	12	23,5	39	76,5	51	100
Membangun motorik & kognitif	45	88,2	6	11,8	51	100
Membangun kemampuan menulis	5	9,8	46	90,1	51	100
Membangun imajinasi	13	25,5	38	74,5	51	100

Sumber : Kuisisioner no 28

Table 3.28 menunjukkan fungsi-fungsi media permainan lotto warna dalam pembelajaran yang dilakukan oleh guru di dalam kelas, dimana sebanyak 45 atau guru berpendapat media permainan lotto warna dapat digunakan untuk membangun motorik dan kognitif siswa. Media permainan lotto warna dapat digunakan dalam membangun motorik siswa dimana siswa dapat bebas bergerak dan mengimajinasikan kreativitasnya untuk membuat bentuk atau bangunan apa yang mereka inginkan dan kemudian siswa dapat bebas menceritakan benda atau bangunan apa yang mereka buat, sehingga dapat dilihat bahwa media permainan lotto warna ini secara tidak langsung telah menunjang proses pembentukan literasi dini pada siswa TK.

Berikutnya pada tabel 3.29 disajikan data tentang dampak yang ditimbulkan pada siswa dari penggunaan media permainan lotto warna dalam pembelajaran

Tabel 3.29 Dampak Penggunaan Lotto Warna

Dampak yang ditimbulkan	Ya		Tidak		Total	
	F	%	F	%	F	%
Semakin mengenal bentuk dan warna	26	51	25	49	51	100
Kemauan belajar meningkat	18	35,3	33	64,7	51	100
Anak menjadi aktif dan imajinatif	30	58,8	21	41,2	51	100
Menangkap materi lebih cepat	11	21,6	40	78,4	51	100
Daya imajinasi siswa meningkat	7	13,7	44	86,3	51	100

Sumber : Kuisisioner no.29

Tabel 3.29 menunjukkan adanya dampak yang ditimbulkan dari penggunaan media permainan lotto warna. Dampak yang ditimbulkan dapat dilihat dari kemampuan apa yang telah meningkat pada diri siswa dengan data sebanyak 30 guru menyatakan bahwa media permainan lotto warna membuat anak menjadi semakin aktif dan imajinatif dalam proses pembelajarannya, tingkat keaktifan siswa dapat dilihat ketika anak memiliki keaktif dan konsentrasi ketika sedang melakukan pembelajaran dengan menggunakan media permainan lotto warna. Selain itu anak juga dapat semakin lancar dalam pembelajaran literasi dini, dimana hal ini dapat dilihat dari data diatas yang menunjukkan sebanyak 26 guru menyatakan permainan ini membantu proses pembelajaran literasi dini dengan mengenalkan berbagai bentuk, warna, ukuran, jumlah balok yang di perlukan untuk menyusun suatu bangunan dimana daya pikir anak akan terasah secara alami dan terus berkembang.

Berikutnya pada tabel 3.30 disajikan data tentang respon yang ditimbulkan pada siswa dari penggunaan media permainan lotto warna dalam pembelajaran :

Tabel 3.30 Respon Siswa menggunakan Media Lotto Warna

Respon	Ya		Tidak		Total	
	F	%	F	%	F	%
Mudah ingat huruf dan angka	19	37,3	32	62,7	51	100
Ingin terus belajar	17	33	34	67	51	100
Merasa kesulitan	4	7,8	47	92,2	51	100
Kurang memperhatikan	3	5,9	48	94,1	51	100
Melatif daya imajinatif	17	33	34	67	51	100

Sumber : Kuisisioner no.30

Tabel 3.30 menunjukkan rendahnya respon siswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan media permainan lotto warna seperti dengan data yang telah terpampang dan hanya sebanyak 19 guru menyatakan bahwa media permainan lotto warna dapat membantu siswa dalam mengingat huruf dan angka dan sebanyak 17 guru menyatakan media permainan lotto warna membuat siswa ingin terus belajar dan terpampang jawaban lainnya seperti dengan membangun kreativitas anak.

Berdasarkan hasil probing dengan responden, dengan tujuan untuk mengetahui lebih lanjut respon anak dengan menggunakan media permainan lotto warna

“Media ini sangat menarik siswa minat siswa dan dirasa menyenangkan karna pada media ini siswa dapat mengembangkan segala aspek imajinasi dan kreativitas mereka dan ingin terus menerus menciptakan suatu bentuk sesuai dengan imajinasi dan pemikirannya mereka ” (R.66)

Berikutnya pada tabel 3.31 disajikan data tentang kelebihan dan kekurangan yang ditimbulkan pada siswa dari penggunaan media permainan boneka tangan dalam pembelajaran :

Tabel 3.31 Kelebihan dan Kekurangan Media Lotto Warna

Kelebihan dan Kekurangan	Ya		Tidak		Total	
	F	%	F	%	F	%
Bentuk yang beraneka macam membuat anak tertarik dan lebih kreatif	29	56,9	22	43,1	51	100
Siswa dapat melatih imajinasi	19	37,3	32	62,7	51	100
Mengenalkan bentuk dan warna	13	13	38	38	51	100
Susah dalam penyimpanan	4	4	47	47	51	100
Permainan mudah jenuh	2	2	49	49	51	100

Sumber : Kuisisioner no.31

Tabel 3.31 menunjukkan kelebihan dan kekurangan pada penggunaan media permainan lotto warna dimana sebanyak 29 guru atau sebesar 29% guru melihat bahwa bentuk media permainan lotto warna yang beraneka macam membuat anak tertarik serta lebih kreatif. Media permainan lotto warna ini lebih memberikan pembelajaran dalam hal pengenalan warna. Sesuai dengan pembelajaran literasi dini pada siswa TK lotto warna sendiri memberikan stimulasi untuk membangun proses literasi dini. Kemudian sebanyak 19 guru atau sebesar 19% melihat bahwa siswa dapat melatih imajinasi terutama terhadap warna serta bentuknya. Pengenalan warna pada media permainan lotto warna tersebut melalui bentuknya yang beraneka macam seperti lingkaran, segitiga, segiempat dan lain sebagainya seperti bentuk geometri. Siswa mudah mengingat warna serta bentuk bahkan adapula bentuk lotto warna yang bisa dibuat seperti permainan bangunan rumah-rumahan.

Berikutnya pada tabel 3.32 disajikan data tentang penggunaan media permainan elektronik dalam pembelajaran :

Tabel 3.32 Media Permainan Elektronik

Penggunaan	F	%
Iya	74	74
Tidak	26	26
Total	100	100

Sumber : Kuisisioner no.32

Table 3.32 menunjukkan bahwa media permainan elektronik juga digunakan dalam kegiatan pembelajaran literasi dini siswa siswi TK, dimana sebanyak 74 guru atau ebesar 74% gururu pengajar telah menggunakan media permainan yang berbasis elektronik dalam pemebelajaran di kelas. Dimana media permainan elektronik kini telah menyebar keseluru anak-anak usia dini di kota suraabaya, media ini banyak di pilih dikarenakan media permainan elektronik mampu menawarkan apa yang diinginkan atau di butuhkan siswa maupun guru, karena dengan satu media elektronik mampu menanmpung atau berisikan lebih dari 10 game atau permainan yang dapat di tawarkan pada anak dan dimana media ini menawarkan kemudahan dalam proses penyimpanan.

Berdasarkan hasil probing dengan responden, untuk mengetahui alasan penggunaan media permainan yang berbasis elektronik tersebut dalam pembelajaran :

“Dimana tujuan kami para guru aadalah untuk mengenalkan teknologi yang telah memasuki dunia anak tidak di pungkiri kita juga harus memberikan pendidikan sesuai dengan jaman saat yaitu jaman teknologi” (R.67)

Berikutnya pada tabel 3.33 disajikan data tentang fungsi dari penggunaan media permainan elektronik dalam pembelajaran :

Tabel 3.33 Fungsi Media Permainan Elektronik

Fungsi	Ya		Tidak		Total	
	F	%	F	%	F	%
Mengenalkan huruf dan angka	54	73	20	27	74	100
Mengenalkan bentuk dan warna	41	55,4	33	44,6	74	100
Membangun motorik & kognitif	42	56,8	32	43,2	74	100
Membangun kemampuan menulis	10	13,5	64	86,5	74	100

Sumber : Kuisisioner no 33

Tabel 3.33 menunjukkan fungsi-fungsi media permainan berbasis elektronik dalam pembelajaran yang dilakukan oleh guru pengajar di kelas, dimana sebanyak 54 guru pengajar kelas menyatakan media berbasis elektronik ini memiliki fungsi yang cukup besar dalam pengenalan huruf dan angka dengan cara-cara yang menyenangkan seperti dengan berbagai mainan yang ada dalam media elektronik. Pengenalan huruf dan angka pada media elektronik akan menjadi semakin menarik dan membuat anak semakin antusias dalam pembelajarannya, dikarenakan media berbasis elektronik menawarkan berbagai permainan edukatif yang tentunya tidak pernah membuat siswa bosan untuk mencobanya.

Berikutnya pada tabel 3.34 disajikan data tentang dampak yang ditimbulkan pada siswa dari penggunaan media permainan elektronik dalam pembelajaran :

Tabel 3.34 Dampak Penggunaan Media Permainan Elektronik

Dampak yang ditimbulkan	Ya		Tidak		Total	
	F	%	F	%	F	%
Semakin lancar dlm membaca, berhitung, mengenal angka serta huruf	31	41,9	43	58,1	74	100
Kemauan belajar meningkat (menulis, berhitung, membaca)	41	55,4	33	44,6	74	100
Mengenal konsep warna dan bentuk	28	37,8	46	62,2	74	100
Menangkap materi lebih cepat	38	51,4	36	48,6	74	100

Sumber : Kuisisioner no.34

Tabel 3.34 menunjukkan adanya dampak yang ditimbulkan dari penggunaan media permainan yang berbasis elektronik. Dampak yang ditimbulkan dapat dilihat dari kemampuan apa saja yang meningkat pada diri siswa, dan sebanyak 41 guru menyatakan bahwa media permainan yang berbasis elektronik memiliki fungsi untuk meningkatkan kemauan belajar siswa (menulis, berhitung dan membaca) hal ini dapat dilihat dari antusiasme siswa-siswi dalam pembelajaran saat menggunakan media permainan berbasis elektronik, yang dimana permainan ini diarahkan baru bagi dunia anak sehingga anak ingin selalu mencoba dan ingin terus belajar

Berikutnya pada tabel 3.35 disajikan data tentang respon yang timbul pada siswa dari penggunaan media permainan elektronik dalam pembelajaran :

Tabel 3.35 Respon Siswa menggunakan Media Elektronik

Respon	Ya		Tidak		Total	
	F	%	F	%	F	%
Mudah ingat huruf dan angka	48	64,9	26	35,1	74	100
Ingin terus belajar	31	41,9	43	58,1	74	100
Kurang memperhatikan	6	8,1	68	91,9	74	100
Bosan	16	21,6	58	78,4	74	100

Sumber : Kuisisioner no.35

Table 3.35 menunjukkan respon siswa TK dalam pembelajaran dengan menggunakan media permainan yang berbasis elektronik. Sebanyak 48 atau 48% guru menyatakan bahwa anak lebih mudah untuk mengingat pembelajaran yang disampaikan seperti pengenalan huruf dan angka. Bentuk pengenalan huruf dan angka dalam media permainan elektronik disajikan dalam berbagai macam permainan, permainan mengenal huruf, mengenal angka dan masih banyak lagi. Banyaknya variasi permainan yang ditawarkan dalam satu media elektronik memiliki keunggulan tersendiri ketika siswa menggunakan media ini. Tidak hanya mudah mengingat pengenalan huruf dan angka saja, tetapi keinginan siswa untuk terus belajar menggunakan media permainan elektronik meningkat, sebanyak 31 guru menyatakan bahwa guru melihat siswa mereka memiliki keinginan belajarsecara berulang yang meningkat jika dibandingkan dengan pembelajaran lainnya, walaupun juga tidak semua siswa memiliki keinginan yang sama, sebagian siswa juga merasa jenuh dan bosan bahkan sebanyak 6 guru siswa kurang memperhatikan ketika pembelajaran dengan media permainan elektronik.

Berikutnya pada tabel 3.36 disajikan data tentang kelebihan dan kekurangan dari penggunaan media permainan elektronik dalam pembelajaran :

Tabel 3.36 Kelebihan dan Kekurangan Media Permainan Elektronik

Kelebihan dan Kekurangan	Ya		Tidak		Total	
	F	%	F	%	F	%
Siswa menjadi lebih fokus karena tertarik dengan media permainannya	56	75,7	18	24,3	74	100
Membentuk imajinasi siswa	15	20,3	59	79,7	74	100
Siswa mudah bosan	3	4	71	96	74	100
Siswa menjadi pasif	24	32,4	50	67,6	74	100
Siswa akan merasa kecanduan pada media permainan yang berbasis elektronik	24	32,4	50	67,6	74	100

Sumber : Kuisisioner no.36

Tabel 3.36 menunjukkan kelebihan dan kekurangan dari penggunaan media permainan elektronik, diketahui bahwa sebanyak 56 guru melihat bahwa dengan media elektronik siswa menjadi lebih fokus karena tertarik dengan media permainannya. Selanjutnya, sebanyak 24 guru menyatakan bahwa penggunaan media permainan berbasis elektronik ini memiliki kekurangan dimana siswa akan merasa kecanduan pada media permainan yang berbasis elektronik serta membuat pasif dalam pembelajaran karena mereka hanya melihat saja. Kemudian, sebanyak 15 guru menyatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media permainan berbasis elektronik ini akan membentuk imajinasi siswa.

Berikutnya pada tabel 3.37 disajikan data tentang penggunaan media permainan balok lego dalam pembelajaran :

Tabel 3.37 Media Permainan Balok Lego

Penggunaan	F	%
Iya	90	90
Tidak	10	10
Total	100	100

Sumber : Kuisisioner no.37

Tabel 3.37 menunjukkan penggunaan media permainan balok lego yang digunakan oleh guru pengajar dalam pembelajaran, terlihat sebanyak 90 guru atau sebesar 90% menggunakan media balok lego dikarenakan media ini memiliki banyak peran terhadap pembelajaran literasi dini bagi siswa TK, selain itu penggunaan media tersebut didukung karena siswa juga merasa lebih tertarik ketika pembelajaran.

Berikutnya pada tabel 3.38 disajikan data tentang fungsi dari penggunaan media permainan balok lego dalam pembelajaran :

Tabel 3.38 Fungsi Media Permainan Balok Lego

Fungsi	Ya		Tidak		Total	
	F	%	F	%	F	%
Mengenalkan bentuk dan warna	17	18,9	73	81,1	90	100
Mengenalkan angka	32	35,6	58	64,4	90	100
Membangun motorik & kognitif	72	80	18	20	90	100
Mengenalkan huruf	6	6,7	84	93,3	90	100
Mengembangkan imajinasi	21	23,3	69	76,7	90	100

Sumber : Kuisioner no 38

Tabel 3.38 menunjukkan fungsi-fungsi media permainan balok lego dalam pembelajaran yang dilakukan oleh guru pengajar di kelas, sebanyak 72 guru fungsinya membangun kemampuan motorik dan kognitif pada siswa. Pada permainan balok lego siswa akan lebih aktif untuk membuat berbagai macam bentuk yang diinginkan. Balok lego juga menimbulkan kreativitas serta imajinasi pada siswa. Seperti yang dilihat dalam tabel dimana dalam hal pembelajaran literasi dini, hanya sebanyak 17 guru melihat bahwa balok lego mengenalkan huruf dan kata dan juga hanya sebanyak 6 guru membangun kemampuan menulis, padahal tidak hanya kemampuan motoric saja yang terlihat menonjol, tetapi berbagai kemampuan yang mendukung literasi dini.

Berdasarkan hasil probing dengan responden, diketahui bahwa memang media permainan balok lego lebih menunjang kemampuan motorik pada siswa.

“Biasanya balok lego ini bikin anak jadi aktif, kreativitasnya itu berkembang, imajinasi waktu bermain juga meningkat, anak selalu ada aja buat bikin sesuatu yang kadang kita sebagai guru aja gak ngerti maksud dari bentuk yang dibuat” (R.49)

Berikutnya pada tabel 3.39 disajikan data tentang dampak yang ditimbulkan pada siswa dari penggunaan media permainan balok lego dalam pembelajaran :

Tabel 3.39 Dampak Penggunaan Media Permainan Balok Lego

Dampak yang ditimbulkan	Ya		Tidak		Total	
	F	%	F	%	F	%
Semakin lancar dlm berhitung	33	36,7	57	63,3	90	100
Komunikasi dgn teman meningkat	41	45,6	49	54,4	90	100
Anak menjadi aktif& imajinatif	61	67,8	29	32,2	90	100
Membangun kognitif & motorik	32	35,6	58	64,4	90	100

Sumber : Kuisisioner no.39

Tabel 3.39 menunjukkan adanya dampak yang ditimbulkan dari penggunaan media permainan balok lego. Dampak yang timbul dilihat dari kemampuan apa yang meningkat pada diri siswa, sebanyak 61 guru melihat bahwa media permainan balok lego membuat anak menjadi aktif dan imajinatif dalam pembelajaran. Tingkah aktif siswa tersebut dilihat dari respon anak ketika pembelajaran dengan menggunakan balok lego. Selain dampak tersebut, media permainan balok lego juga meningkatkan komunikasi sesama teman, sebanyak 41 guru menyatakan demikian. Pada tabel terlihat juga bahwa balok lego dapat membuat siswa semakin lancar dalam berliterasi. Lancar dalam hal literasi dini untuk siswa TK dengan menggunakan balok lego, seperti mengenalkan bentuk-bentuk, warna, angka, dan bahasa dimana semua aspek tersebut menunjang pembentuka literasi dini.

Berdasarkan hasil probing dengan responden diketahui bahwa dampak penggunaan balok lego membuat siswa belajar memadukan warna ketika mereka bermain.

“Anak-anak itu biasanya kalau mau bikin bentuk itu disesuaikan dulu warnanya, merah sama merah semua, biru sama biru, ini untuk anak yang memang peduli ingin rapi hasil mainannya, tetapi juga ada yang pokoknya asal bikin tapi warnanya tidak diperhatikan” (R.7)

Berikutnya pada tabel 3.40 disajikan data tentang respon yang ditimbulkan pada siswa dari penggunaan media permainan balok lego dalam pembelajaran :

Tabel 3.40 Respon Siswa menggunakan Media Balok Lego

Respon	Ya		Tidak		Total	
	F	%	F	%	F	%
Mudah ingat huruf dan angka	39	43,3	51	56,7	90	100
Ingin terus belajar & mengembangkan imajinasi	59	65,6	31	34,4	90	100
Merasa kesulitan	6	6,7	84	84	90	100
Kurang memperhatikan	2	2	88	93,3	90	100
Melatih komunikasi	14	15,6	76	84,4	90	100

Sumber : Kuisisioner no.40

Tabel 3.40 menunjukkan respon siswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan media permainan balok lego sama seperti media permainan sebelumnya dimana siswa memiliki keinginan untuk terus belajar, sebanyak 59 guru melihat bahwa keinginan yang terus meningkat serta imajinasi berkembang terlihat dari peningkatan belajar siswa ketika menggunakan media balok lego. Bentuk yang hadir dalam balok lego juga memudahkan siswa secara tidak langsung untuk mudah dalam mengingat pembelajaran seperti mengenal bentuk, warna, bahkan bahasa, secara kasat mata memang berbahasa tidak begitu terlihat dan menunjang tetapi ketika siswa menjelaskan bentuk yang dia buat maka lama kelamaan bahasa akan meningkat dengan sendirinya.

Berikutnya pada tabel 3.41 disajikan data tentang kelebihan dan kekurangan dari penggunaan media permainan balok lego dalam pembelajaran :

Tabel 3.41 Kelebihan dan Kekurangan Media Permainan Balok Lego

Kelebihan dan Kekurangan	Ya		Tidak		Total	
	F	%	F	%	F	%
Meningkatkan kemampuan dan kreativitas	54	60	36	40	90	100
Membangun kemampuan social dan kerjasama dlm kelompok	30	33,3	60	66,7	90	100
Penyimpanan sulit dan mudah hilang	29	32,2	61	67,8	90	100
Pemilihan bahan harus hati-hati	38	42,2	52	57,8	90	100

Sumber : Kuisisioner no.41

Tabel 3.41 menunjukkan tentang kelebihan dan kekurangan media permainan balok lego. Kelebihan balok lego berdasarkan tabel di atas bahwa sebanyak 54 guru menyatakan bahwa media balok lego meingkatkan kemampuan serta kreativitas bagi siswa TK. Meningkatnya kemampuan ini tidak serta merta terlihat begitu saja tetapi secara bertahap dalam beberapa kali proses pembelajaran. Selain itu, untuk kekurangan dari media permainan balok lego dilihat dari segi pemilihan bahannya yang harus berhati-hati karena tidak semua balok lego yang tersedia dipasaran sesuai dengan standart seharusnya media permainan untuk anak usia dini, sebanyak 38 guru menyatakan demikian. Kelebihan lain dari media permainan balok lego ialah membangun kemampuan sosial dan kerjasama dalam kelompok serta juga memiliki kekurangan dimana dalam hal sulit penyimpanannya, terlihat dari 30 guru menyatakan demikian.

Berikutnya pada tabel 3.42 disajikan data tentang penggunaan media permainan papan flanel dalam pembelajaran :

Tabel 3.42 Media Permainan Papan Flanel

Penggunaan	F	%
Iya	65	65
Tidak	35	35
Total	100	100

Sumber : Kuisisioner no.42

Tabel3. 42 menunjukkan bahwa media permaianann papan flannel dapat digunakan salam kegiatan pembelajaran lietrasi dini, sebanyak 65 atau sebesar 65% guru pengajar tertarik untuk menggunakan media permaianan papan flannel dalam pembelajaran literasi dini pasa siswa-siswi TK, hal ini dikarenakan media permaianan papan flannel ini di anggap memiliki lebih banyak peran terhadap pembelajaran khususnya pembelajaran mengenai literasi dini bagi siswa-siswi TK Penggunaan media papan flanel membuat siswa merasa tertarik dikarenakan cara bermainnya yang unik, memasang benda-benda yang sekaligus melatih pembelajaran yang menunjang literasi dini.

Berdasarkan hasil probing dengan responden, untuk mengetahui alasan penggunaan media tersebut dalam pembelajaran :

“kalau papan flanel itu selain siswa menyukai, saya sebagai guru juga menyukai karena banyak banget fungsinya bisa untuk menempel huruf, angka, berhitung, jadi belajar itu bisa sekalian”
(R.68)

Berikutnya pada tabel 3.43 disajikan data tentang fungsi dari penggunaan media permainan papan flanel dalam pembelajaran :

Tabel 3.43 Fungsi Media Permainan Papan Flanel

Fungsi	Ya		Tidak		Total	
	F	%	F	%	F	%
Mengenalkan huruf dan kata	45	69,2	20	30,8	65	100
Mengenalkan cara berhitung	35	53,8	30	46,2	65	100
Membangun motorik & kognitif	38	58,5	27	41,5	65	100
Membangun kemampuan menulis & berhitung	12	18,5	53	81,5	65	100

Sumber : Kuisisioner no 43

Table 3.43 menunjukkan fungsi-fungsi media permainan papan flanel dalam proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru pengajar di kelas, sebanyak 45 guru menyatakan bahwa media permainan papan flanel memiliki fungsi sebagai alat bantu guru untuk mengenalkan huruf dan angka dasar pada siswa-siswi TK. Penggunaan media permainan ini biasanya digunakan oleh guru dengan cara menempelkan gambar misalnya hewan. Dengan melatih siswa untuk menempelkan nama dari hewan tersebut, begitu juga dengan cara untuk memberikan pembelajaran dalam berhitung. Media permainan papan flanel sekaligus juga memiliki fungsi yang tidak kalah penting yaitu dalam membangun motorik siswa, dimana dapat dilihat pada data diatas sebanyak 38 atau sebesar 38% guru mengatakan bukan hanya kemampuan literasi dini siswa saja yang berkembang tetapi juga diimbangi dengan kemampuan motorik dan kognitif siswa yang terbangun sedikit demi sedikit.

“media ini memiliki berbagai fungsi yang bisa dijadikan modal awal untuk mengenalkan literasi dini pada siswa, karena dari media kita para guru dapat mengenalkan huruf dan angka dengan mudah sehingga perbendaharaan kata dan bilangan siswa semakin bervariasi dan berkembang dan hal ini baik bagi mereka dalam pembelajaran literasi dini” (R.29)

Berikutnya pada tabel 3.44 disajikan data tentang dampak yang ditimbulkan pada siswa dari penggunaan media permainan papan flanel dalam pembelajaran :

Tabel 3.44 Dampak Penggunaan Media Permainan Papan Flanel

Dampak yang ditimbulkan	Ya		Tidak		Total	
	F	%	F	%	F	%
Mengenalkan huruf, mengeja dan membaca	43	66,2	22	33,8	65	100
Meningkatkan kemampuan mengenal berhitung	37	56,9	28	43,1	65	100
Kemauan belajar meningkat	28	43,1	37	56,9	65	100
Menangkap materi lebih cepat	25	38,5	40	61,5	65	100

Sumber : Kuisisioner no.44

Tabel 3.44 menunjukkan adanya dampak yang ditimbulkan dari penggunaan media permainan papan flanel. Dampak yang timbul dapat dilihat dari kemampuan apa yang telah meningkat pada diri siswa, sebanyak 43 guru menyatakan bahwa media permainan papan flanel dapat membantu siswa untuk mengenalkan huruf, mengeja, serta membaca dimana pembelajaran literasi dapat disampaikan melalui media permainan papan flanel dengan menempelkan angka untuk berhitung ataupun urutan huruf-huruf untuk mengeja yang selanjutnya akan dibuat untuk menyusun sebuah kata, dimana anak begitu suka menggunakan media papan flanel sebagai pembelajaran seperti apa yang ada pada data sebanyak 37 media papan flanel meningkatkan kemauan berhitung.

Berdasarkan hasil probing dengan responden, untuk mengetahui bahwa dampak media permainan papan flanel itu lebih sering untuk pembelajaran mengenalkan berbagai macam huruf, angka, bentuk, warna, berhitung.

“papan flanel itu juga akan lebih mengenalkan bentuk dan warna selain juga untuk huruf, angka, kata dan masih banyak lagi” (R.22)

Berikutnya pada tabel 3.45 disajikan data tentang respon yang ditimbulkan pada siswa dari penggunaan media permainan papan flanel dalam pembelajaran :

Tabel 3.45 Respon Siswa menggunakan Media Papan Flanel

Respon	Ya		Tidak		Total	
	F	%	F	%	F	%
Mudah ingat huruf dan angka	49	75,4	16	24,6	65	100
Ingin terus belajar	32	49,2	33	50,8	65	100
Merasa kesulitan	2	3,1	63	96,9	65	100
Tertarik	9	13,8	56	86,2	65	100

Sumber : Kuisisioner no.45

Tabel 3.45 menunjukkan respon siswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan media permainan papan flanel memiliki berbagai fungsi yang baik untuk membangun kegiatan literasi dini siswa para siswa-siswi TK, sebanyak 49 guru menyatakan bahwa murid lebih mudah memahami dan mengingat huruf serta angka yang diajarkan pada mereka dengan alat bantu media permainan papan flanel, dimana tingkat keinginan siswa untuk terus belajar menggunakan media papan flanel sebesar 49,2%.

“media papan flanel begitu mendapatkan respon yang besar dari siswa dimana mereka sangat senang saat mereka harus menyusun huruf untuk mendapatkan satu per satu kata yang di acak dan akan menjadikan kata-kata tersebut untuk menjadi sebuah kalimat.” (R.03)

Berikutnya pada tabel 3.46 disajikan data tentang kelebihan dan kekurangan dari penggunaan media permainan papan flanel dalam pembelajaran :

Tabel 3.46 Kelebihan dan Kekurangan Media Papan Flanel

Kelebihan dan Kekurangan	Ya		Tidak		Total	
	F	%	F	%	F	%
Media ini memiliki banyak fungsi dalam pembelajaran literasi dini (membaca, menulis, berhitung)	42	64,6	23	35,4	65	100
Mudah dan cepat untuk mengenalkan huruf dan angka	43	66,2	22	33,8	65	100
Siswa mudah bosan	7	10,8	58	89,2	65	100
Perawatannya sulit	15	23,1	50	76,9	65	100
Tidak dapat digunakan secara bersamaan	2	3,1	63	96,9	65	100

Sumber : Kuisisioner no.46

Tabel 3.46 menunjukkan kelebihan dan kekurangan yang ada pada media permainan papan flannel, kelebihan dan kekurangan berdasarkan table diatas bahwa sebanyak 43 guru menyatakan media permainan papan flannel memberikan kelebihan dengan sebagai menjadi alat bantu guru dalam mengenalkan huruf dan angka kepada siswa yang menunjukkan hasil bahwa dengan penggunaan media papan flannel siswa lebih mudah dan cepat untuk mengenal huruf dan angka data tersebut juga diimbangi oleh data yang menyatakan sebanyak 42 guru menyatakan bahwa media permainan ini memiliki berbagai kelebihan dan fungsi dalam pembelajaran literasi dini siswa TK (membaca, menulis, berhitung). Begitu banyak kelebihan yang ditawarkan media permainan papan flannel tetapi hal itu tidak dapat menghindarkan media permainan papan flannel ini dari kekurangannya, yang dimana sebanyak 15 guru berpendapat bahwa media ini memiliki perawatan yang terbilang sulit, mudah berdebu dan tak terkadang bagian-bagian dari media papan flannel mudah hilang dan daya rekatnya tidak bertahan lama. Terlebih lagi papan flanel telah dianggap media permainan kuno dan tidak moderen sehingga sesekolah mulai beralih pada penggunaan media permainan lainnya.

Berdasarkan hasil probing dengan responden, diketahui bahwa kelebihan media papan flanel ini lebih bisa digunakan secara bergantian, siswa bisa mencobanya satu persatu.

“bentuk papan flanel itu bisa dipakai buat bergantian. Memasangkan satu persatu pembelajaran yang diinginkan. Misalnya mau belajar berhitung dengan menggunakan gambar apel, dengan menempelkan beberapa apel nanti pasti siswa tahu jumlah apel tersebut ada berapa” (R.89)

Berikutnya pada tabel 3.47 disajikan data tentang tujuan guru menggunakan media permainan dalam pembelajaran :

Tabel 3.47 Tujuan Guru Menggunakan Media

Tujuan Guru	Ya		Tidak		Total	
	F	%	F	%	F	%
Menarik perhatian	90	90	10	10	100	100
Ketentuan kurikulum	21	21	79	79	100	100
Ide kreatif untuk meningkatkan kemampuan siswa	60	60	40	40	100	100

Sumber : Kuisisioner no.47

Tabel 3.47 menunjukkan bahwa sebegini besar respon yaitu sebanyak 90 atau sebesar 90% guru menggunakan media permainan bertujuan untuk menarik siswa-siswi TK, yang pada notabnya pada usia siswa-siswi TK adalah usia bermain, sehingga menggunakan media permainan sebagai alat dalam pembelajaran dirasa adalah ide kreatif yang sangat efektif bagi anak untuk mau mengikuti dan memahami materi yang disampaikan saat proses pembelajaran di kelas, sesuai dengan data diatas yang menunjukkan sebanyak 58 atau sebesar 58% guru memilih media permainan untuk menjadi ide alternatif yang dapat meningkatkan kemampuan siswa.

Berikutnya pada tabel 3.48 disajikan data tentang strategi guru dalam pembelajaran menggunakan media permainan :

Tabel 3.48
Strategi Guru dalam Pembelajaran dengan Media

Strategi Guru	F	%
Jelaskan dahulu	69	69
Langsung praktik	3	3
Ikut serta	19	19
Membuat dahulu medianya	9	9
Total	100	100

Sumber : Kuisisioner no.48

Tabel 3.48 menunjukkan bagaimana strategi guru dalam pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan media permainan pada anak, diperoleh hasil sebanyak 69 atau sebesar 69% guru menggunakan metode pembelajaran dengan memberikan penjelasan terlebih dahulu kepada siswa apa yang akan dikerjakan atau pembelajaran apa yang akan diajarkan pada hari ini dengan menggunakan media permainan termasuk cara kerja media dan aturan-aturan di dalamnya. Selanjutnya, pemberian strategi sebelum memulai pembelajaran akan membuat siswa menjadi tahu sehingga fokusnya tertuju pada pembelajaran yang sedang diajarkan oleh guru.

Berikutnya pada tabel 3.49 disajikan data tentang respon siswa terhadap pembelajaran menggunakan media permainan :

Tabel 3.49
Respon siswa terhadap
Pembelajaran dengan Media Permainan

Respon Siswa	F	%
Tanya jawab	41	41
Memperhatikan saja	6	6
Antusias meniru	50	50
Diam dan tidak mau ikut	3	3
Total	100	100

Sumber : Kuisisioner no.49

Table 3.49 menunjukkan respon siswa terhadap pembelajaran yang dilakukan oleh guru pengajar dengan menggunakan media permainan dan didapatkan hasil 50 atau sebesar 50% guru menyatakan bahwa siswa begitu antusias untuk meniru pembelajaran yang dilakukan oleh guru pengajar yang sedang menggunakan media permainan dalam pembelajaran. Sebanyak 41 atau sebesar 41% siswa tidak ragu untuk menanyakan kepada guru pengajar tentang bagaimana cara menggunakan permainan ini agar mereka juga dapat menggunakan media permainan seperti apa yang dilakukan oleh guru pengajar dan dari data di atas media permainan mendapatkan respon yang baik dari siswa terbukti hanya sebanyak 1 atau sebesar 1% guru yang menyatakan media permainan mendapatkan respon yang tidak bagus dari siswa.

Berikutnya pada tabel 3.50 disajikan data tentang permainan yang mendapatkan respon paling banyak ketika proses pembelajaran :

Tabel 3.50
Permainan yang dominan
mendapatkan respon

Permainan yang ter-respon	F	%
Puzzle	24	24
Block Logic	11	11
Boneka Tangan	47	47
Menara Hanoi	3	3
Papan flanel	15	15
Total	100	100

Sumber : Kuisisioner no.50

Table 3.50 menunjukkan bahwa media permainan yang memiliki respon dominan terhadap anak-anak pada saat pembelajaran literasi dini ialah, sebanyak 47 atau sebesar 47% guru memilih untuk menggunakan boneka tangan dalam pembelajaran yang dimana boneka tangan dinilai memberikan banyak manfaat bagi anak untuk pembelajaran literasi dini dan boneka tangan juga mendapatkan respon yang cukup besar dari siswa sehingga banyak siswa yang terus memperhatikan pembelajaran bila guru menggunakan boneka tangan dalam pembelajarannya, boneka tangan akan memberikan cerita kepada anak dimana hal ini akan memberikan pelajaran bagi anak untuk mengenal karakter disetiap cerita dan tidak dapat dipungkiri berbendaraan kata anak akan semakin mengikat untuk dapat bercerita kembali. berbanding terbalik dengan boneka tangan, menara Hanoi dirasa mendapatkan respon yang paling minimal dari siswa dengan hanya sebanyak 3 atau sebesar 3% guru memilih menggunakan media permainan menara Hanoi untuk pembelajaran pada anak saat di kelas, hal ini disebabkan oleh kurangnya variasi yang ditawarkan oleh media permainan menara Hanoi sehingga anak akan cepat merasa bosan bila media permainan ini digunakan secara terus-menerus untuk pembelajaran literasi dini.

Berikutnya pada tabel 3.51 disajikan data tentang pertimbangan pemilihan media permainan untuk siswa TK :

III.3 Kriteria Pemilihan Media Permainan

Tabel 3.51
Pertimbangan Pemilihan Media
Permainan (Perlu/tidak)

Alasan	F	%
Iya, disesuaikan dengan perkembangan	68	68
Iya, bahannya beraneka macam	31	31
Tidak perlu, karena yang disukai berbeda-beda	1	1
Total	100	100

Sumber : Kuisisioner no.51

Tabel 3.51 menunjukkan bahwasanya diperlukannya pertimbangan dalam pemilihan media permainan untuk pembelajaran literasi dini. Dimana sebanyak 68 atau sebesar 68% guru menyatakan untuk memilih media permainan sebagai alat untuk pembelajaran di kelas haruslah memenuhi persyaratan seperti dengan menyesuaikan media permainan tersebut dengan perkembangan anak sehingga anak dapat memahami media permainan tersebut dan media permainan akan dapat membantu proses pembelajaran di kelas.

Berikutnya pada tabel 3.52 disajikan data tentang kesesuaian standart media permainan yang ada di sekolah masing-masing :

Tabel 3.52 Kesesuaian Standart Permainan

Jawaban	F	%
Sudah	90	90
Belum	10	10
Total	100	100

Sumber : Kuisisioner no.52

Table 3.52 menunjukkan bahwa media permainan yang tersedia pada sekolah telah memenuhi standart dan sebanyak 90 atau sebesar 90% guru menyatakan bahwa media permainan yang ada pada sekolah telah memenuhi standart bagi anak-anak ataupun bagi pembelajranya sendiri dimana media-media permainan yang ada telah dianggap aman bila dimainkan oleh anak dan memberikan manfaat dan media-media permainan telah sesuai dengan kukikulum pembelajaran taman kanak-kanak

Berikutnya pada tabel 3.53 disajikan data tentang standart yang harus dimiliki sebuah permainan yang dikhususkan untuk pembelajaran anak :

Tabel 3.53
Standart yang harus
dimiliki sebuah permainan

Kriteria Standart	Ya		Tidak		Total	
	F	%	F	%	F	%
Disesuaikan dengan perkembangan	86	86	14	14	100	100
Mudah digunakan kembali	35	35	65	65	100	100
Tidak terbuat dari bahan yang berbahaya	54	54	46	46	100	100
Sesuai SNI	31	31	69	69	100	100

Sumber : Kuisisioner no.53

Tabel 3.53 menunjukkan bahwa media-media permainan yang digunakan saat pembelajaran di kelas memiliki standrat yang harus terpenuhi dahulu sebelum diberikan pada anak-anak. Sebanyak 86 atau sebesar 86% guru menyatakan permainan yang akan digunakan dalam proses pembelajaran dikelas haruslah disesuaikan dengan perkembangan siswa dimana guru akan terus mengontrol apakah permainan ini layak atau tidaknya untuk dimainkan oleh siswa, permainan juga harus terbuat dari bahan-bahan yang aman dan tidak membahayakan bagi siswa saat dimainkan dimana data ini sesuai dengan data yang tertera diatas, sebanyak 51 atau sebesar 51% guru akan memberikan permainan yang aman bagi siswa dan tidak berbahaya bila dimainkan.

Berikutnya pada tabel 3.54 disajikan data tentang faktor yang harus dipertimbangkan dalam pemilihan media permainan :

Tabel 3.54 Faktor yang harus dipertimbangkan

Faktor yang dipertimbangkan	Ya		Tidak		Total	
	F	%	F	%	F	%
Bahan tidak beracun	89	89	11	11	100	100
Mudah didapatkan	42	42	58	58	100	100
Banyak memiliki manfaat untuk literasi dini	72	72	28	28	100	100
Siswa menyukai media yang disediakan	59	59	41	41	100	100

Sumber : Kuisisioner no.54

Tabel 3.54 menunjukkan bahwa untuk menentukan media permainan perlu dipertimbangkan beberapa faktor penting yang dilakukan oleh guru, sebanyak 89 atau sebesar 89% menyatakan faktor utama yang harus ada pada media permainan yang akan diberikan pada anak ialah memiliki bahan yang aman dan tidak beracun dimana faktor ini sangat penting dan tidak bisa dipandang sebelah

mata. setelah faktor pertama telah terpenuhi, sebanyak guru 72 atau sebesar 72% guru menyatakan bahwa media permainan yang akan mereka berikan pada siswa haruslah memiliki manfaat bagi tumbuh kembang siswa sehingga permainan ini akan dapat membentuk pondasi-pondasi bagi kegiatan literasi dini siswa.

Berikutnya pada tabel 3.55 disajikan data tentang manfaat penggunaan media permainan yang dipilih oleh guru ketika pembelajaran di sekolah :

Tabel 3.55 Manfaat dengan Penggunaan Media Permainan yang dipilih

Manfaat	Ya		Tidak		Total	
	F	%	F	%	F	%
Mengenalkan huruf	62	62	38	38	100	100
Mengenalkan angka	34	34	66	66	100	100
Meningkatkan motivasi belajar	70	70	30	30	100	100

Sumber : Kuisisioner no. 55

Tabel 3. 55 menunjukkan manfaat dari penggunaan media permainan pada saat proses pembelajaran di kelas, sebanyak 70 atau 70% guru menyatakan bahwa manfaat yang terutama bagi siswa adalah meningkatnya motivasi belajar mereka, dimana dengan adanya media permainan dalam pembelajaran siswa akan semakin aktif dan bersemangat saat belajar, sehingga banyak guru yang pembelajarannya dengan menggunakan media permainan agar siswa dapat tertarik dan mau mengikuti pembelajaran yang ada di kelas.

“pada dasarnya yang terpenting dalam pembelajaran ialah menarik perhatian terlebih dahulu, ketika anak sudah tertarik dengan apa yang akan kita sampaikan atau kita ajarkan pada anak, kita akan mudah untuk membentuk aspek-aspek lainnya”(R.100)

Berikutnya pada tabel 3.56 disajikan data tentang ketersediaan jenis media permainan yang ada di sekolah masing-masing :

Tabel 3.56
Jenis Media yang digunakan
di masing-masing sekolah

Jenis Media	Ya		Tidak		Total	
	F	%	F	%	F	%
Puzzle	94	94	6	6	100	100
Block Logic	63	63	37	37	100	100
Boneka Tangan	87	87	13	13	100	100
Menara Hanoi	69	69	31	31	100	100
Balok lego	10	10	90	90	100	100
Plastisin/ malam	3	3	97	97	100	100
Kertas lipat	1	1	99	99	100	100
Buku cerita	1	1	99	99	100	100
Permainan mencocok	1	1	99	99	100	100
Papan flanel	10	10	90	90	100	100
Lotto warna dan angka	1	1	99	99	100	100

Sumber : Kuisisioner no.56

Tabel 3.56 menunjukkan ragam jenis media yang digunakan pada masing-masing sekolah taman kanak-kanak di kota Surabaya. Sebanyak 94 atau sebesar 94% guru menyatakan bahwa media puzzle lah yang harus tersedia pada setiap sekolah dan menjadikanya sebagai alat bantu pembelajaran pada anak, di ikutin pada urutan kedua, sebanyak 87 atau sebesar 87% guru memilih menggunakan media boneka tangan untuk pembelajaran pada sekolah-sekolah taman kanak-kanak di kota Surabaya, data yang cukup mengejutkan adalah permainan block logic menempati data permainan terendah yang digunakan ataupun diminati oleh guru untuk pembelajaran karena dari data diatas hanya sebanyak 63 atau sebesar 63% guru yang menggunakan block logic pada sekolah taman kanak-kanak yang

menandakan bahwa permainan block logic kurang mendapatkan minat pada sekolah taman kanak-kanak di kota Surabaya.

“Permainan yang memiliki minat terlebih lagi yaitu ialah media permainan balok lego yang dianggap dapat meningkatkan motorik dan daya pikir anak”. (R.35)

Berikutnya pada tabel 3.19 disajikan data tentang kesesuaian media permainan yang ada di TK terhadap perkembangan siswa :

Tabel 3.57
Kesesuaian Media Permainan
di Sekolah TK

Jawaban	F	%
Sudah	84	84
Belum	16	16
Total	100	100

Sumber : Kuisisioner no.57

Tabel 3.57 menunjukan bahwa media yang tersedia disekolah telah dianggap sesuai dengan apa yang diinginkan sekoalah, seperti data yang tertera diatas sebanyak 84 atau sebanyak 84% guru menyatakan bahwa media permainan yang tersedia disekolah telah disesuaikan dengan usia dan tumbuh kembang anak, sehingga media permainan dianggap aman dan tidak akan mengganggu proses pemebelajaran dan tumbuh kembang siswa-siswi.

“karena media permainan yang ada telah disesuaikan dengan perkembangan anak sehingga media permainan dapat meningkat segala aspek yang dimiliki anak dan daya kreativitas mereka, media-media yang ada juga kami sesuaikan dengan usia mereka dan

kamipun juga melihat dari segi keamanan, kesengan maupun kenyamanan saat siswa menggunakan media tersebut . (R.44)

Berikutnya pada tabel 3.58 disajikan data tentang jenis perkembangan yang ditimbulkan dari penggunaan media permainan di sekolah masing-masing :

Tabel 3.58
Jenis Perkembangan yang timbul
(dengan media permainan)

Jenis Perkembangan	Ya		Tidak		Total	
	F	%	F	%	F	%
Motorik dan Kognitif	94	94	6	6	100	100
Berhitung 1-10	66	66	34	34	100	100
Kosakata dan bahasa	89	89	11	11	100	100
Komunikasi	60	60	40	40	100	100

Sumber : Kuisisioner no.58

Tabel3.58 menunjukkan perkembangan yang dialami oleh siswa ketika melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan media permainan, sebanyak 94 atau sebesar 94% guru menyatakan bahwa perkembang yang paling utama akan berkembang dalam diri siswa adalah motorik dan kognitif yang akan di imbangin dengan kemampuan berbahasa siswa yang ikut berkembang seperti data yang ditunjukan diatas bahwa sebanyak 89 atau sebesar 84% siswa mengalami perkembangan pada kosa kata dan bahasa siswa yang dimana hal ini memberikan efek yang cukup baik dengan membuat siswa semaikin lancar membaca dan tidak asing lagi dengan huruf ejaan. dua kemampuan ini akan berkembang secara bersamaan dan berdampingan dalam perkembangan anak di saat mereka memulai membentuk dasar pondasi pendidikan literasi dini.

Berikutnya pada tabel 3.59 disajikan data tentang media permainan yang berperan untuk system motoric dan kognitif siswa TK :

Tabel 3.59
Media Permainan yang berperan untuk
Sistem Motorik dan Kognitif

Jenis Media	Ya		Tidak		Total	
	F	%	F	%	F	%
Puzzle	87	87	13	13	100	100
Block Logic	57	57	43	43	100	100
Boneka Tangan	43	43	57	57	100	100
Menara Hanoi	48	48	52	52	100	100
Papan flanel	19	19	81	81	100	100

Sumber : Kuisisioner no.59

Table 3.59 menunjukkan bahwa media permainan yang mampu berperan dalam pengembangan system motoric dan kognitif siswa adalah, sebanyak 87 atau sebesar 87% guru menyatakan bahwa media permainan yang berperan besar dalam mengembangkan system motoric dan kognitif siswa ialah media permainan puzzle dimana permainan ini akan melatih daya piker anak untuk bersabar dan berkonstrasi pada permainan puzzle untuk dapat menyatukan kepingan-kepingan puzzle yang sesuai dengan gambar pada papan puzzle dengan tujuan mereka dapatkan menemukan suatu gmabar, angka atau kata yang ada pada papan puzzle.

III.4 Pembelajaran Literasi Dini dengan Media Permainan

Tabel 3.60 Media Permainan dalam Literasi Dini

Media Permainan		Komponen Literasi Dini				
		Print Motivation	Vocabulary	Phonological Awareness	Narrative Skill	Letter Knowledge
1	Puzzle	✓	✓		✓	✓
2	Block Logic		✓		✓	✓
3	Boneka Tangan	✓	✓	✓	✓	
4	Menara Hanoi		✓		✓	
5	Lotto Warna		✓		✓	
6	Elektronik		✓	✓	✓	✓
7	Balok Lego				✓	
8	Papan Flanel	✓	✓	✓	✓	✓

Pada tabel 4.1 di atas dijelaskan media-media yang sesuai dengan pembelajaran literasi dini, dimana dalam satu media memiliki banyak fungsi untuk pembelajaran literasi dini seperti *Print Motivation*, *Vocabulary*, *Phonological Awareness*, *Narrative Skill*, dan *Letter Knowledge*. Dalam pembentukan *Print Motivation*, guru dapat menggunakan media Puzzle, Boneka Tangan, dan Papan Flanel, masing-masing media tersebut memberikan pembelajaran mengenal huruf yang nantinya akan menunjang kelancaran membaca terhadap anak. Pada komponen *Vocabulary*, dimana semua media permainan kecuali balok lego memiliki fungsi dalam memberikan pengenalan

serta melatih kosakata anak. Kemudian, pada komponen *Phonological Awareness*, guru dapat menggunakan media boneka tangan, media berbasis elektronik, serta papan flanel, berbagai media tersebut memiliki fungsi mengenalkan kata yang berasal dari pembelajaran dengan suara. Komponen selanjutnya yaitu *Narrative skill*, dimana semua media permainan memiliki fungsi dalam melatih anak untuk dapat mendeskripsikan sesuatu. Komponen yang terakhir yaitu *Letter Knowledge*, media yang dapat digunakan untuk memberikan pembelajaran tentang perbedaan berbagai jenis huruf adalah Puzzle, Block Logic, Media berbasis elektronik, dan Papan Flanel.

BAB IV

ANALISIS DAN INTERPRETASI TEORITIK

Pada bab ini secara umum akan memaparkan analisa data yang sudah diolah, meliputi data kuantitatif dan data kualitatif yang diperoleh dari hasil penyebaran kuisisioner dan hasil probing dengan responden. Analisa data akan dilakukan dengan mengaitkan teori dan konsep yang ada, pendapat ahli maupun dengan penelitian terdahulu. Analisa data ini nantinya akan menjawab rumusan masalah yang diangkat dalam penelitian ini yaitu : pertama, mengenai penggunaan media permainan untuk literasi dini. Kedua, faktor pengaruh pemilihan media permainan. Berikut ini merupakan analisa yang berkaitan dengan rumusan masalah tersebut.

IV.1 Literasi Anak Usia Dini

Literasi dini adalah kemampuan awal dalam hal membaca dan menulis untuk persiapan memasuki jenjang pendidikan dasar dengan mengenalkan anak-anak pada huruf, kata, angka berhitung bentuk ataupun warna yang diperlukan anak sebagai dasar ilmu mereka ketika masuk dunia sekolah, pembentukan kemampuan literasi dini dilakukan saat anak berada pada masa-masa *golden age* atau usia yang tepat untuk anak mulai dikenalkan dengan pembelajaran literasi dini. Dimana pada usia *golden age* anak akan mulai dikenalkan pada pendidikan awal literasi dini melalui taman kanak-kanak. Pada masa-masa pembentukan literasi dini pada anak, taman kanak-kanak bertugas untuk dapat mengembangkan literasi dini siswa dengan cara-cara yang asik, menarik dan menyenangkan bagi siswa dengan tanpa adanya unsur paksaan yang dapat mengganggu tumbuh kembang anak, sehingga anak dapat mulai berliterasi saat anak memasuki usia sekolah yang sebenarnya.

Dalam mengenalkan anak pada pembelajaran literasi dini bukanlah hal yang mudah dimana anak masih belum terlalu gemar dan siap untuk belajar berdasarkan pendapat Lonigan, Anthony, bloomfield, dyer dan

samwel (1999) dimana mereka berpendapat bahwa deteksi awal kemampuan literasi anak akan memberikan informasi resiko kesulitan membaca dan gangguan perilaku anak misalnya gangguan pemusatan perhatian anak. Hal ini tentunya dirasa akan mengganggu ataupun menghambat pembelajaran literasi dini pada anak, karena anak kurang memperhatikan pembelajaran apa yang sedang disampaikan oleh guru pengajarsaat berada di kelas, karena pada masa ini anak berada pada masa-masa perkembangan kemampuan motorik dan kognitif, yang biasanya terjadi ketika anak telah memasuki usia 4-6 tahun dimana pada usia initergolong usia dini yang disebut *golden age* sebagai pondasi untuk membangun kemampuan dasar perkembangan anak. Pertumbuhan otak anak pada masa *golden age* atau masa keemasan memiliki daya serap yang tinggi terhadap semua informasi yang diberikan baik dari orangtua maupun pihak lembaga sekolah tempat anak menuntut ilmu sejak dini. Pada masa ini anak tidak bisa diajarkan berliterasi secara paksa untuk membaca atau memahami materi yang tidak mereka gemari, tetapi ada cara lain yang dapat dilakukan untuk memancing minat dan kreativitas anak dalam belajar literasi dini yaitu dengan menerapkan “belajar sambil bermain”. Bruner memberi penekanan pada fungsi bermain sebagai sarana mengembangkan kreativitas dan fleksibilitas. Saat bermain, anak tidak memikirkan sasaran yang akan dicapai, sehingga dia mampu bereksperimen dengan memadukan berbagai perilaku baru serta ‘tidak biasa’. Pemenuhan stimulasi untuk anak dapat dilakukan dengan penerapan pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan, salah satunya dengan penggunaan media permainan. Dimana media permainan memiliki berbagai fungsi yang berbeda-beda yang dapat mengembangkan literasi dini pada anak seperti dengan meningkatkan kemampuan pada print motivation, vocabulary, phonological, narative skill dan letter knowledge pada anak.

Pada table 4.1 (Hal. III-57, Bab III) menunjukkan bahwa media permainan memiliki peranannya masing-masing dalam mengembangkan kemampuan literasi dini pada siswa Taman Kanak-kanak, dimana perkembangan yang didapat melalui pembelajaran dengan media permainan ini meliputi beberapa komponen kemampuan literasi dini seperti *print motivation*, *vocabulary*, *phonological awareness*, *narrative skill* dan *letter knowledge* siswa. Pada pembahasan selanjutnya akan dijelaskan lebih lanjut mengenai berbagai jenis peran media permainan yang dapat digunakan untuk pembelajaran literasi dini pada siswa. Menurut Tedjasaputra (2001), Media permainan edukatif adalah alat permainan yang dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan. Dari sudut pandang materinya, APE harus mampu mengembangkan daya pikir (kognisi), daya cepat, aspek Bahasa, motorik dan keterampilan. Berikut ini peran media dalam komponen-komponen literasi dini :

1. Peran Media Permainan dalam *Print Motivation*

Print Motivation adalah kemampuan membaca yang fasih dengan cara belajar yang menyenangkan bagi anak agar anak termotivasi untuk terus belajar. Media permainan dalam hal ini memberikan peran atau kontribusi dalam pembelajaran membaca dengan pengenalan huruf, angka, kata, yang jika dilakukan terus menerus dan berulang akan memudahkan anak untuk memperdalam pengetahuan membaca. Media permainan yang berperan diantaranya terdapat media permainan puzzle, boneka tangan dan papan flanel. Puzzle sebagai media untuk mempermudah proses transfer ilmu yang diberikan dalam bentuk-bentuk unik seperti bentuk hewan, huruf, angka dan lainnya. Permainan puzzle membuat anak menjadi semakin aktif karena anak yang antusias ketika pembelajaran dengan menggunakan media permainan puzzle akan berusaha untuk tanya kepada guru, mencoba berulang kali, bahkan akan tiba-tiba mengucapkan nama dari bentuk puzzle tersebut. Sedangkan media permainan boneka tangan dalam pembelajarannya juga secara tidak langsung akan memperkenalkan anak terhadap huruf, kata, kalimat, peran dan lainnya. Guru yang sedang menyampaikan materi atau tema pembelajaran dengan menggunakan

media boneka tangan secara tidak langsung sebagai siswa, mereka akan fokus dan memperhatikan alur cerita yang sedang dibawakan oleh guru. Pembawaan cerita atau materi yang menarik akan membuat siswa juga antusias meniru sesuai dengan kegiatan pembelajaran saat itu. Peran yang dibawakan dengan menggunakan boneka tangan memberikan pengaruh dalam pembelajaran anak. Yang ketiga ialah media permainan papan flannel. Papan flannel biasanya digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan berbagai tema. Media papan flannel ini tergolong multifungsi. Pembelajaran yang dapat diterapkan menggunakan media papan flannel ini membuat anak semakin aktif. Biasanya sebagai guru akan memberikan tema pembelajaran seperti menempel huruf, angka, rangkaian kata, bentuk buah-buah yang digunakan untuk berhitung dan lain sebagainya. Anak yang terus belajar dengan menempelkan benda misalnya huruf yang dirangkai menjadi kata dan menirukan dengan membaca memudahkan anak dalam mengingat serta berimajinasi. Kebiasaan mengucapkan nama tersebut melatihnya serta mempermudah dalam proses pembelajaran karena anak termotivasi jika dilakukan dalam bentuk “print”.

2. Peran Media Permainan dalam *Vocabulary*

Pengetahuan perbendaharaan kata yang banyak akan membuat anak lancar ketika berliterasi. Pembelajaran mengenai perbendaharaan kata yang dilakukan oleh guru untuk menambah pengetahuan perbendaharaan kata pada siswa mereka. Guru dapat menggunakan media permainan dalam pembelajaran. Beberapa media permainan edukatif membantu mengenalkan kata kepada anak, diantaranya puzzle, block logic, boneka tangan, menara Hanoi, lotto warna, media permainan elektronik, balok lego, dan papan flanel. Pembelajaran pada setiap media permainan pada dasarnya tergantung dari bentuk-bentuk media itu sendiri. Jika media puzzle yang diberikan kepada anak adalah puzzle huruf, puzzle angka maka secara tidak langsung tujuan dari bentuk media tersebut ialah untuk menambah kosakata anak. Hal tersebut sama diterapkannya pada jenis

media permainan yang lain, tetapi untuk media papan flanel, model pembelajaran yang disampaikan adalah dengan menempelkan benda yang sesuai dengan materi pengenalan perbendaharaan kata sehingga anak menjadi lebih tau bahwa benda yang akan ditempelnya adalah huruf tertentu atau kata tertentu.

3. Peran Media Permainan dalam *Phonological Awareness*

Phonological Awareness merupakan kemampuan untuk mendengar dan memainkan bunyi dari sebuah kata sederhana. Media permainan yang dapat berperan dalam *Phonological Awareness* dimana ketika dalam pembelajaran guru memberikan materi dengan melatih anak mengeja kata dengan kegiatan bermain. Dalam bermain anak akan merasa bahwa tidak sedang dalam belajar sehingga penyerapan materi dalam keadaan “fun” lebih dapat diserap karena anak merasa tidak tertekan dengan materi pembelajaran. Dalam hal ini media permainan boneka tangan memiliki peran yaitu penyampaian bentuk materi oleh guru yang akan diserap dan juga memudahkan anak mengingat setiap kata dan kalimat yang dibawakan dalam tokoh media. Kemudian media permainan berbasis elektronik. Permainan yang ada dalam komputer dan gadget yang digunakan untuk pembelajaran, sama halnya seperti pembelajaran dengan menggunakan media-media lainnya. Permainan yang ada dalam media elektronik biasanya menawarkan fitur untuk mendengarkan sehingga anak ketika bermain dengan permainan edukatif lebih mudah dan akan menirukan hasil suara yang didengar. Selanjutnya media permainan papan flanel dalam pembelajarannya dimana guru yang menjelaskan instruksi kepada anak untuk menempelkan benda sesuai dengan tema pembelajaran akan memudahkan untuk mengingat pembelajaran yang sedang berlangsung.

4. Peran Media Permainan dalam *Narrative Skill*

Narrative Skill merupakan kemampuan untuk mendeskripsikan sesuatu dan kejadian untuk diceritakan kembali. Media permainan yang berperan dalam *Narrative Skill* diantaranya adalah puzzle, block logic, boneka tangan, menara Hanoi, lotto warna, permainan berbasis elektronik, balok lego, dan papan flanel. Dari semua media permainan yang ada, bahwa setiap media dapat digunakan oleh guru untuk mendeskripsikan sesuatu, misalnya sesuatu yang ada dalam bentuk media permainan itu sendiri. Siswa yang memainkan media-media tersebut, akan mampu mendeskripsikan sesuatu dan menceritakan kembali dari apa yang dibuatnya dengan menggunakan media permainan tersebut. Selain itu, instruksi atau panduan yang guru lakukan membuat anak menambah kosakata baru serta lebih memahami bentuk-bentuk dari media yang digunakan.

5. Peran Media Permainan dalam *Letter Knowledge*

Media permainan yang dimiliki pada sekolah-sekolah TK rata-rata juga memiliki fungsi untuk pengenalan huruf, angka atau warna. Media-media tersebut diantaranya : puzzle, block logic, media permainan berbasis elektronik dan papan flanel. Berbagai bentuk dari media-media tersebut dalam pembelajaran memudahkan anak agar dapat lebih cepat mengenal huruf, angka atau warna. Pada dasarnya untuk media-media tersebut khususnya adalah yang memiliki bentuk sesuai dengan tema pembelajaran yang menunjang dalam pengenalan huruf dan angka ketika pembelajaran.

IV.2 Pembelajaran Literasi dengan Media Permainan

Menurut Piaget dalam teorinya mengenai pembelajaran kognitif, anak belajar menggunakan dan merepresentasikan objek dengan gambaran dan kata-kata. Pemikirannya masih bersifat egosentris, anak dapat mengklasifikasikan objek menggunakan satu ciri, seperti mengumpulkan semua benda merah walau bentuknya berbeda-beda atau mengumpulkan

semua benda bulat walau warnanya berbeda-beda. Berdasarkan penjelasan di atas dimana materi pembelajaran tersebut akan terlihat lebih menyenangkan dan membentuk pola berpikir anak jika adanya media yang dapat membantu proses literasi. Media yang dipakai dalam pembelajaran merupakan materi pembelajaran anak usia dini yang biasanya berupa 'mainan'. Bentuk mainan yang disediakan oleh sekolah pun berbagai macam seperti bentuk kotak, lingkaran dan segitiga. Bentuk-bentuk mainan tersebut tergolong dalam media permainan edukatif. Menurut Tedjasaputra (2001), Media permainan edukatif adalah alat permainan yang dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan. Pembelajaran dengan media permainan dapat diidentifikasi dari jenis media permainan, fungsi atau kegunaan dari media permainan itu sendiri dimana tujuan dari penggunaan media permainan dalam pembelajaran adalah bagi tumbuh kembang anak serta kita juga akan dapat langsung melihat respon yang ditunjukkan oleh anak ketika pembelajaran dengan menggunakan media permainan berlangsung.

IV.2.1 Jenis Media Permainan

Pada tabel 3.8 hingga tabel 3.11 menggambarkan penggunaan media permainan pada anak-anak di Taman Kanak-kanak kota Surabaya, yang dimana sekolah tersebut menggunakan media puzzle sebagai alat bantu dalam pembelajaran di kelas. Berdasarkan temuan data yang di peroleh saat di lapangan menunjukkan bahwa guru yang menggunakan media puzzle ketika pembelajaran di kelas menyatakan bahwa media puzzle dari segi fungsi media puzzle dapat membangun motorik dan kognitif pada siswa TK dengan prosentase 79%. Motorik dan kognitif yang berkembang dengan media puzzle ini dilihat dari perilaku siswa ketika pembelajaran dimana mereka mulai dapat berkonstrasi dan menyusun puzzle sesuai dengan daya kognitif mereka dengan menggabungkan kepingan-kepingan puzzle sesuai dengan bentuk puzzle yang sedang mereka kerjakan, setelah anak dapat menyusun kepingan-kepingan dari media

permainan puzzle anak akan menemukan suatu bentuk ataupun gambar dapat menyebut, membilang dan menentukan puzzle apa yang sedang mereka susun atau mereka gunakan. Tidak hanya itu, media permainan puzzle juga berfungsi dalam mengenalkan huruf dan kata pada pembelajaran siswa dengan prosentase 47% pengenalan huruf dan kata yang ada pada media puzzle tersebut dapat dilatih dengan memberikan bentuk media berupa potongan-potongan berbentuk huruf maupun angka ataupun gambar. Guru akan memberikan semacam pertanyaan kepada siswa tentang media permainan puzzle yang sedang dimainkan, sehingga secara tidak langsung siswa akan dapat mengenali bentuk puzzle yang mereka susun ialah gambar dari hewan, benda, lingkungan sekitar ataupun huruf dan angka. Selanjutnya dari segi dampak penggunaan dari media puzzle dimana dalam kegiatan proses belajar mengajar siswa akan menjadi semakin aktif (baik dengan bertanya maupun dalam menyelesaikan puzzle) dengan prosentase 63%. Kemudian dilihat dari segi respon terhadap penggunaan media puzzle dimana siswa memiliki keinginan belajar secara berulang dengan presentase sebesar 63% karena bentuk uniknya serta beragamnya model puzzle menjadi sesuatu yang menarik bagi siswa untuk terus menyusun kepingan-kepingan yang terdapat dalam media puzzle dan mendapatkan gambar yang ingin mereka ketahui. Selanjutnya dilihat dari segi kelebihan dan kekurangan penggunaan media permainan puzzle ini ialah membuat siswa menjadi lebih aktif serta dapat menarik perhatian siswa untuk menggunakan media ini sebagai pembelajaran dengan prosentase 54%. Segalah jenis media permainan tentunya akan memiliki kelemahan, begitu juga dengan media puzzle. Media puzzle memiliki kelemahan dalam penyimpanannya dimana kepingan-kepingan puzzle yang mudah terjatuh saat penyimpanan dapat membuat kepingan-kepingan puzzle hilang dengan presentase 35%. dan ketika kepingan-kepingan puzzle hilang akan ada beberapa permainan puzzle yang tidak dapat digunakan kembali untuk proses pembelajaran ada

juga yang masih dapat digunakan tetapi dengan bentuk yang tidak sempurna lagi.

Pentasari (2014) dari hasil penelitian menunjukkan bahwa media permainan puzzle dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak. Anak juga sudah dapat menyebut, membilang, serta membandingkan jumlah. Hasil penelitian tersebut sama dengan temuan data ditemukan peneliti saat di lapangan, yang menunjukkan bahwa pada siswa Taman Kanak-kanak, media permainan puzzle dapat meningkatkan motorik dan kognitif siswa dimana mereka mulai dapat menyebut, membilang dan menentukan puzzle yang sedang digunakan.

Pembelajaran dengan media selanjutnya yang digunakan yaitu block logic. Media permainan block logic ini juga dipakai dalam pembelajaran di beberapa TK Surabaya. TK-TK yang menggunakannya biasanya diperuntukan untuk pembelajaran pengenalan bentuk-bentuk geometri (lihat pada tabel 3.13 hingga tabel 3.16) berdasarkan temuan data, dilihat dari segi fungsinya, block logic ini dapat membangun pembelajaran mengenal bentuk dan warna dengan prosentase 47%.

“Block logic ini seperi bentuknya yang terdiri dari berbagai macam segi, ada segiempat, segitiga, segilima, lingkaran, trapezium dan masih banyak lagi. Pengenala segi pada block logic kan bisa dengan cara mengajak anak menyebut ada berapa sisi bentuk pada block logic, ketika anak menyebutkan berrarti secara tidak langsung juga belajar pengenalan angka untuk berhitung dan pengenalan bentuk geometri” (R.6)

Media permaianan block logic memiliki banyak fungsi dalam pembelajaran, media permainan block logic ini juga memiliki dampak yang baik terhadap penggunaannya dimana dampak yang muncul ialah dampak positif seperti dengan berkemabnganya kemampuan motorik dan kognitif siswa, yang meningkat dengan prosentase 36%. Kemudian dilihat dari segi respon siswa ketika menggunakan media block logic dalam pemebeljaran pada anak saat berada di kelas menunjukan hasil yang cukup

baik, dimana respon yang ditujukan siswa pada permainan block logic memiliki kesamaan dengan respon yang di tujukan saat penggunaan media puzzle yang dimana siswa memiliki keinginan belajar lebih dan terus ingin belajar dengan di imbbangin dengan siswa akan menjadi semakin aktif ketika pembelajaran dengan prosentase sebesar 41%. Dari penggunaan dalam pembelajaran dengan media block logic diketahui kelebihan dan kekurangan dari media permainan block logic dimana media block logic ini juga memudahkan siswa dalam mengenal literasi dini yang mencakup huruf, angka, bentuk, dan warna dengan prosentase sebesar 50%. Dan kekurangannya adalah kurangnya variasi bentuk dan warna sehingga akan membuat siswa mudah merasa bosan bila media permainan ini digunakan secara terus menerus dalam pembelajaran, dengan prosentase sebesar 16%

Berikutnya adalah pembelajaran literasi dini dengan menggunakan media permainan boneka tangan. Pada tabel 3.18 hingga tabel 3.21 menggambarkan penggunaan media permainan pada anak-anak di Taman Kanak-kanak di kota Surabaya, yang dimana sekolah taman kank-kanak tersebut menggunakan media boneka tangan sebagai alat bantu dalam pembelajaran di kelas. Temuan data yang di peroleh peneliti saat di berada lapangan menunjukkan bahwa guru yang menggunakan media boneka tangan dalam pembelajaran di kelas menyatakan bahwa media bonek tangan memiliki fungsidalam mengenalkan huruf dan kata pada siswa taman kanak-kanak dengan prosentase 53%. Pengenalan huruf dan kata dengan menggunakan media permainan boneka tangan ini diawali dari adanya komunikasi yang terjalin antara siswa dengan guru dimana guru dapat menyampaikan isi materi pembelajaran dengan menggunakan cerita yang diperagakan oleh boneka tanagan sehinggacerita yang dibawakan melalui boneka tangan dapat melatih siswa untuk ikut menirukan atau mengikuti penyampaian isi cerita yang dilakukan oleh guru pengajar di kelas.

Penggunaan media permainan boneka tangan pada saat pembelajaran di kelas memiliki dampak positif yang muncul akibat penggunaan dari media permainan boneka tangan ini, dimana penggunaan boneka tangan dapat membuat siswa semakin lancar dalam berbahasa dengan melatih kosa kata yang ada pada diri anak untuk terus berkemabnag, dengan prosentase 57%. Sesuai dengan pembelajarannya, boneka tangan biasanya digunakan untuk mengenalkan huruf dan kata dimana pembelajaran yang dilakukan secara berulang tersebut akan membuat kosakata siswa semakin berkemabnag dan kosa kata yang telah dimiliki siswa akan pula semakin bertambah. hasilprobing yang didapat dari responden bahwa media boneka tangan akan membuat anak menjadi fokus terhadap penyampaian materi sehingga penyerapan materi dapat berlangsung secara cepat, akurat dan efisien, dimana siswa diajak untuk menirukan cerita apa yang dilakukan oleh guru pengajar. Dari pembelajaran dengan menggunakan media boneka tangan peneliti dapat melihat bagaimana siswa memberikan respon yang baik ketika pembelajaran sedang berlangsung. Dimaana kosakata yang dimiliki siswa akan berkembang dan meningkat dengan sendirinya ketika menggunakan media boneka tangan dalam pemebelajaran dengan prosentase 51%. Meningkatnya kosakata berbbahasa siswa juga termasuk dalam konsep literasi “vocabulary”, walaupun intensitas meningkatnya tidak terjadi secara drastic tetapi pembelajaran menggunakan boneka tangan secara berulang akan menambahkan kosakata yang ada pada siswa. Penggunaan media permainan boneka tangan juga memiliki kelebihan maupun kekurangan, untuk kelebihan dari boneka tangan sendiri ialah dalam penggunaannya dapat memberikan ketertarikan sehingga meningkatkan imajinasi yang dimiliki pada siswa dengan presentase 52%, sedangkan untuk kekurangannya boneka tangan terbuat dari bahan-bahan yang aman bagi anak sehingga hal ini mengakibatkan media permainan boneka tangan memiliki kesulitan dalam penyimpanan dan perawatanya karena permainan boneka tangan mudah kotor ataupun berdebu bila digunakan

secara terus menerus dengan presentase 21%, boneka tangan sendiri memiliki beragam variasi bentuk yang bermacam-macam sehingga dalam pemberisihan boneka tangan haruslah secara rutin dan berhati-hati karena boneka tangan sendiri terbuat dari bahan yang mudah rusak saat pencucian.

Sari (2012), dalam penelitiannya tentang media permainan boneka tangan dimana penggunaan media boneka tangan memberikan pengaruh yaitu meningkatnya kemampuan berbahasa siswa TK. Hasil tersebut agak berbeda dengan penelitian ini dimana pada penelitian ini penggunaan media boneka tangan dapat meningkatkan pengenalan huruf dan kata.

Selanjutnya, pembelajaran literasi dengan media permainan menara Hanoi (lihat pada tabel 3.23 sampai 3.26) menggambarkan penggunaan media permainan menara hanoi pada anak-anak di Taman Kanak-kanak kota Surabaya, yang dimana sekolah tersebut menggunakan media menara hanoi sebagai alat bantu dalam pembelajaran di kelas. Berdasarkan temuan data yang di peroleh saat di lapangan menunjukkan bahwa guru yang menggunakan media menara hanoi ketika pembelajaran di kelas dan menyatakan bahwa media menara hanoi memberikan fungsi untuk mengenalkan bentuk, urutan dan angka dasar pada siswa taman kanak-kanak dalam pembelajaran proses pembelajarannya dengan prosentase 64%. Pengenalan angka dan bentuk pada permainan ini dapat dilakukan dengan cara memberikan setiap angka pada lingkaran yang kemudian siswa akan menyusun lingkaran-lingkaran atau isi menara hanoi dalam menara yang dimana lingkaran yang menjadi isi dari menara Hanoi akan berfungsi sebagai angka dasar yang harus disusun dari angka terkecil hingga angka terbesar, angka-angka ini sesuai dengan ukuran di setiap lingkaran yang memiliki besaran berbeda-beda, sehingga siswa dapat menyusun lingkara sesuai dengan urutan angka dari yang terkecil hingga terbesar. Penggunaan media permainan menara Hanoi dalam pembelajaran juga memberikan dampak baik dan positif bagi tumbuh kembang siswa taman kanak-kanak, berdasarkan temuan data didapatkan

bahwa dampak penggunaan menara Hanoi adalah siswa-siswi taman kanak dapat mengenalkan angka dasar dan berhitung dengan dengan cara yang menyenangkan prosentase 50%. Hasil dari probing yang didapat dari responden menyatakan bahwa siswa yang menyusun menara Hanoi secara langsung dapat memahami urutan angka dasar dari 1 hingga 10. Yang dimana angka dasar 1 hingga 10 begitu berguna bagi dasar anak untuk melatih berhitung siswa. Kemudian dalam penggunaan media permainan menara Hanoi juga membuat siswa memberikan respon mudah ingat bentuk dan warna dari suatu bentuk dengan prosentase 48%. Hadirnya pembelajaran dengan menggunakan menara Hanoi memberikan kelebihan dan kekurangan diantaranya membantu siswa untuk mengenal angka-angka dasar kepada siswa dengan prosentase 26%, yang menjadi modal awal dan dasar dari kemampuan berhitung siswa, media permainan menara Hanoi juga memiliki kekurangan dari penggunaannya yaitu bentuk dari menara Hanoi yang kurang bervariasi dan terlalu monoton dengan prosentase 25% sehingga membuat siswa akan merasa mudah bosan dalam penggunaan media permainan menara Hanoi sebagai alat pembelajarannya

Penggunaan media permainan selanjutnya adalah media permainan lotto warna (lihat pada tabel 3.28-3.31) menggambarkan penggunaan media permainan lotto warna pada anak-anak di Taman Kanak-kanak kota Surabaya, yang dimana taman kanak-kanak tersebut menggunakan media permainan lotto warna sebagai alat bantu dalam pembelajaran di dalam kelas. Berdasarkan temuan data yang di peroleh saat di lapangan menunjukkan bahwa guru yang menggunakan media lotto warna ketika pembelajaran di kelas dan menyatakan bahwa media lotto warna memiliki dalam membangun motorik dan kognitif pada siswa taman kanak-kanak dengan prosentase 45%. Media permainan lotto warna dapat membangun imajinasi penggunaannya untuk berkreaitivitas dalam membuat bentuk atau bangunan yang diinginkan serta hasil dari apa yang telah dibuat oleh siswa dapat diceritakan kembali kepada teman-teman ataupun guru pengajar setelah permainan selesai dibuat. Siswa akan bebas

menceritakan apa yang mereka buat sehinggalah ini juga akan memberikan dampak dari penggunaan media permainan lotto warna menjadi semakin aktif dan imajinatif dalam proses pembelajarannya dengan prosentase 30%.

Respon yang ditunjukkan siswa ketika menggunakan media permainan lotto warna ini ialah siswa merasa terbantu dalam pembelajaran mengingat bentuk dan angka dengan presentase sebesar 19%. Berdasarkan hasil probing, penggunaan media lotto warna ini sangat menarik bagi siswa dan mereka merasa senang ketika belajar dengan menggunakan media lotto warna tersebut. Penggunaan media lotto warna ini memiliki kelebihan dan kekurangan dimana sebagai kelebihannya, lotto warna memiliki bentuk yang beraneka macam yang membuat siswa tertarik dan menjadi lebih kreatif dengan prosentases 29%. Dengan keaneka ragamanan bentuk yang dimiliki media lotto warna akan membuat siswa semakin leluasa dalam membangun atau membentuk bangunan-bangunan yang sesuai dengan daya imajinasi mereka. Dan kekurangan dari media permainan lotto warna adalah guru merasa sedikit kesusahan dalam penyimpanannya dengan presentase sebesar 4% dimana media lotto warna memiliki ukuran yang cukup besar dan banyak sehingga media permainan lotto warna memberikan sedikit efek kesusahan dalam penyediaan tempat penyimpanannya dan arena media lotto warna ini terbuat dari kayu sehingga media ini bila tidak disimpan dengan baik akan mudah rusak karena dimakan oleh rayap.

Sukarelawanto, dalam hasil penelitiannya yang berjudul pengaruh penggunaan media lotto warna terhadap kemampuan kognitif pada anak kelompok A di Taman Kanak-kanak PKK I Gitungan menjelaskan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media lotto warna terhadap kemampuan kognitif. Hal tersebut didasarkan oleh hasil dari adanya peningkatan ketika menggunakan media lotto warna, anak menjadi sangat bersemangat dan antusias untuk memainkan media lotto warna. Anak juga memperhatikan guru saat menjelaskan cara memainkan media tersebut. Sehingga dengan

perhatian anak terhadap media tersebut yang sangat besar, kemampuan kognitif anak dapat berkembang.

Media yang digunakan selanjutnya ialah yang berbasis elektronik. Dimana penggunaan ini tidak terlepas dari peran perkembangan jaman yang ada sehingga guru merasa perlu mengenalkan media permainan berbasis elektronik pada siswa sehingga siswa dapat menggunakan media yang berbasis elektronik dengan sebaik-baiknya. media elektronik dirasa sangat perlu diajarkan pada siswa dengan tujuan siswa dapat mengenal perkembangan jaman yang ada dan berharap siswa dapat mendapatkan pelajaran yang menarik dari media permainan yang berbasis elektronik. Penggunaan media permainan elektronik ini sendiri dapat melalui Handphone, Komputer, Laptop, Tablet dan alat elektronik lainnya dimana media-media ini telah memiliki kecanggihan dalam penyediaan permainan di dalamnya dengan menawarkan kemudahan dalam penggunaannya.

Pada tabel 3.33 hingga tabel 3.36 menggambarkan penggunaan media permainan yang berbasis elektronik pada anak-anak di Taman Kanak-kanak kota Surabaya, yang dimana sekolah tersebut menggunakan media elektronik sebagai alat bantu dalam pembelajaran di kelas. Berdasarkan temuan data yang di peroleh saat di lapangan menunjukkan bahwa guru yang menggunakan media permainan yang berbasis elektronik ketika pembelajaran di kelas menyatakan bahwa media elektronik biasanya digunakan atau difungsikan sebagai alat bantu dengan media untuk pengenalan huruf dan angka dasar pada siswa dengan presentase sebesar 54% melalui cara-cara permainan yang menyenangkan. Dampak yang ditimbulkan dari penggunaan media elektronik dalam pembelajaran ialah kemauan belajar siswa meningkat dengan prosentase sebesar 41% dikarenakan siswa akan menemui hal baru yang mungkin belum mereka temui di rumahnya sehingga siswa begitu antusias dengan pembelajaran yang menggunakan media permainan elektronik, siswa juga memberikan respon yang baik pada pembelajaran dengan menggunakan media permainan berbasis elektronik dari keantusiasan siswa pada media

permainan elektronik secara tidak sadar memberikan dampak pada siswa dengan siswa lebih mudah untuk mengenal huruf dan angka dasar yang diajarkan oleh guru pengajar dengan prosentase sebesar 48%, dimana cara-cara yang digunakan untuk mengenalkan huruf dan angka dasar pada anak begitu menarik dan disajikan dalam berbagai macam media permainan yang memiliki banyak variasi. Dimana media elektronik memang menawarkan berbagai variasi permainan yang sesuai dengan kebutuhan anak dalam satu alat atau media elektronik. Dari sini lah dapat dilihat kelebihan dari media elektronik begitu terasa yaitu siswa akan lebih fokus saat pembelajaran berlangsung dan tertarik untuk terus belajar dengan menggunakan media permainan elektronik dengan prosentase sebesar 56%. Segala media permainan tentunya memiliki kekurangan didalamnya, tidak terkecuali dengan media elektronik. Kekurangan dari media permainan berbasis elektronik adalah dapat mengakibatkan siswa merasakan kesenangan yang terlalu berlebih pada media ini sehingga dapat mengakibatkan siswa merasa kecanduan untuk terus ingin bermain dengan menggunakan media permainan berbasis elektronik dengan prosentase sebesar 24%, Sehingga hal ini akan berdampak pada tumbuh kembang siswa yang menjadikan siswa menjadi pasif

Kristanto dan hari (2016), dalam penelitiannya menjelaskan bahwa kemampuan kognitif anak usia dini mengalami peningkatan dengan menggunakan media computer edukatif (elektronik). Dalam computer edukatif tersebut disajikan bentuk permainan jigsaw dan pengelompokkan warna. Hal ini

Media permainan selanjutnya ialah media permainan balok lego, permainan balok lego begitu terkenal pada anak-anak dimana permainan ini memiliki daya Tarik tersendiri bagi anak dengan warna dan bentuk yang berbeda-beda sehingga anak dapat menyusun balok lego sesuai dengan kemauan anak. Pada tabel 3.38 hingga tabel 3.41 menggambarkan penggunaan media permainan balok lego pada anak-anak pada Taman Kanak-kanak di kota Surabaya, yang dimana taman kanak-kanak tersebut

menggunakan media balok lego sebagai alat bantu dalam pembelajaran di dalam kelas. Berdasarkan temuan data yang di peroleh saat di lapangan menunjukkan bahwa guru yang menggunakan media balok lego dalam pembelajaran di kelas dan menyatakan bahwa media balok memiliki fungsi sebagai alat bantu dalam membangun motorik dan kognitif pada siswa taman kanak-kanak dengan prosentase 72%. Motorik dan kognitif yang berkembang dengan penggunaan media balok lego ini dilihat dari perilaku siswa ketika pembelajaran dimana mereka mulai dapat berkonstruksi dan membentuk balok lego sesuai dengan daya imajinasi kognitif mereka. Siswa akan menggabungkan balok-balok lego dengan bebas dan membuat sebuah bentuk yang sesuai dengan mereka inginkan, setelah anak dapat membentuk balok-balok lego anak akan mulai menemukan suatu bentuk yang mereka pikirkan. Dari penggunaan permainan balok lego tentunya ini akan memberikan dampak pada siswa dimana siswa akan lebih aktif dan imajinatif dalam membuat atau membentuk sesuatu dengan bebas sesuai dengan imajinasi mereka dengan prosentase sebesar 61%, dari penggunaan permainan media balok lego siswa memberikan respon baik dimana dalam kegiatan proses belajar mengajar yang dimana siswa akan menjadi semakin aktif dan terus ingin belajar serta daya imajinatif yang akan terus berkembang dengan prosentase 59%. Selanjutnya dilihat dari segi kelebihan dan kekurangan penggunaan media permainan balok lego ini dapat meningkatkan kemampuan imajinasi dan kreatif siswa dalam membangun atau membentuk sebuah bangunan ataupun benda dengan menggunakan balok lego dalam proses pembelajaran dengan prosentase 54%. Segalah jenis media permainan tentunya akan memiliki kelemahan, begitu juga dengan media balok lego. Media permainan balok lego memiliki kelemahan yaitu dalam pemilihan media permainan balok lego haruslah berhati-hati karena ada beberapa media permainan balok lego yang pada saat digunakan mudah rusak atau pecah dengan prosentasi sebesar 38% dan hal ini tentunya dapat melukai siswa yang sedang asik bermain dengan balok lego, karena balok lego sendiri memiliki kegunaan

sebagai alat penyaluran imajinasi siswa dalam membangun dan terkadang bangunan itu gagal, terjatuh dan hancur. Ketika balok lego jatuh dan hancur dan tidak memiliki kualitas yang baik balok lego akan mudah rusak dan pecah dan pecahan dari media balok lego akan membahayakan bagi siswa.

Media permainan selanjutnya ialah media permainan papan flannel yang menjadi media teraik yang akan dibahas oleh peneliti. Media papan flannel adalah media permainan edukatif yang begitu sederhana dengan menawarkan banyak manfaat didalam penggunaannya, media papan flannel jugag mudah di jumpai ataupun dapat dibuat sendiri dari bahan-bahan sederhana. pada tabel 3.43 hingga tabel 3.46 menggambarkan penggunaan media permainan papan flanel pada anak-anakdi Taman Kanak-kanak kota Surabaya, yang dimana sekolah tersebut menggunakan media papan flanel sebagai alat bantu dalam pemebelajaran di kelas. Berdasarkan temuan data yang di peroleh saat di lapangan menunjukkan bahwa guru yang menggunakan media papan flanel ketika pembelajaran di dalam kelas menyatakan bahwa media papan flanelmemiliki fungsi dalam mengenalkan huruf dan angka pada siswa-siswi taman kanak-kanak dengan prosentase 45%.

Pengenalan huruf dan angka yang berkembang pada media ini dapat dilakukan dengan mengajak anak untuk melatih anak mengeja ataupun mengurutkan angka yang kemudian huruf dan angka tersebut akan ditempelkan pada papan flannel sesuai dengan urutannya. Setelah dari huruf dan angka dasar guru dapat melanjutkan pembelajaran pada tahap mengeja dan behitung dimana anak secara perlahan-lahan akan dilatih untuk mengejah suatu kata yang ditempel pada papan falnel dan menjawab bilangan yang diberikan oleh guru, dengan demikian guru dapat mengembangkan kemampuan anak dalam membaca dan berhitung dengan berpura-pura membaca dari benda cetak atau dalam konsep literasi disebut dengan print motivation yang jika kemampuan ini dilatih terus menerus anak akan siap untuk belajar menggunakan bahasa formal dalam sekolah

dan siap untuk membaca buku asli, karena dampak dari penggunaan media papan flanel dalam pembelajaran di kelas sendiri adalah akan membentuk anak untuk semakin mahir ataupun lancar dalam mengenal huruf, mengeja dan membaca dengan prosentase sebesar 43%. Kemudian dilihat dari segi respon terhadap penggunaan media papan flannel begitu baik dimana siswa merasa mudah mengingat pembelajaran huruf dan angka yang diberikan oleh guru pengajar. Selanjutnya dilihat dari segi kelebihan dan kekurangan penggunaan media permainan permaianan papan flanel ialah membuat siswa menjadi lebih mudah dan cepat dalam mengenalkan huruf dan angka-angka dasar serta dapat menarik perhatian siswa untuk menggunakan media ini sebagai pemebelajaran dengan prosentase 43%. Segalah jenis media permaianan tentunya akan memiliki kelemahan, begitu juga dengan media papan flanel. Media permaianan papan flanel memiliki kelemahan dalam penyimpananya dan perawatanya sulit dimana papan flannel hanya terbuat dari kain yang menyebabkan media papan flannel mudah berdebu dan kotor jika disimpan dalam waktu yang cukup lama.

Berdasarkan penelitian hudaya dan sri, dalam penelitiannya yang berjudul peningkatan kemampuan literasi melalui pembelajaran menggunakan media papan flannel di kelompok B diketahui bahwa papan flannel dapat meningkatn kemampuan literasi dini pada siswa dengan meotde permainan menempelkan huruf pada media papan flannel yang disediakan.

IV.2.2 Tujuan Guru menggunakan Media Permainan

Menurut Sudjana dkk (2002), menyatakan tentang tujuan pemanfaatan media adalah pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menimbulkan motivasi. Sesuai dengan tujuan yang ditemukan pada temua data saat terjun lapangan dimana diperoleh tujuan guru menggunakan media permainan dalam pembelajaran literasi dini dapat menarik perhatian siswa-siswi dengan prosentase 90%.

Penggunaan media permainan dalam pembelajarn literasi memang akan lebih mempermudah penyerapan materi yang sedang disampaikan. Dalam pembelajaran anak usia dini, penggunaan media adalah sebagai perantara antara materi yang disampaikan oleh guru kepada siswa-siswa mereka. Pembelajaran dengan bermain merupakan dasar materi yang dilaksanakan untuk anak usia dini, dengan penggunaan media pembelajaran akan dapat berjalan dengan lancar.

IV.2.3 Strategi Guru dalam Pembelejaran dengan Media Permainan

Menurut Masitoh dkk (2005) strategi yang digunakan ketika pembelajaran dengan media permainan dimana dimulai dari tahapan persiapan. Kegiatan penyiapan siswa terdiri dari : guru menyampaikan tujuan kegiatan bermain kepada para siswa, guru menyampaikan aturan-aturan yang harus diikuti dalam kegiatan bermain, guru menawarkan tugas kepada masing-masing anak, guru memperjelas apa yang harus dilakukan oleh setiap anak dalam melakukan tugasnya. Berdasarkan temuan data terkait strategi yang digunakan oleh guru sesuai dengan penjelasan Masitoh dkk dimana guru menjelaskan terlebih dahulu terkait aturan-aturan, cara bermain dan apa yang harus dilakukan oleh siswa mereka dengan prosentase 69%.

Penjelasan yang dilakukan kepada siswa TK terhadap materi yang akan menjadi bahan pembelajaran terlihat lebih efektif, karena siswa akan mendengarkan dan melihat penjelasan dari guru mereka, lalu kemudian mereka akan menirukan sesuai anjuran yang telah disampaikan. Hal ini akan mengontrol keramaian siswa dan membuat mereka menjadi lebih fokus terhadap pembelajaran yang sedang berlangsung.

IV.3 Pemilihan Media Permainan

Pada penjelasan di bawah ini akan dijelaskan hal-hal yang terkait dengan pemilihan media permainan untuk pembelajaran literasi dini. Pemilihan media permainan didasarkan atas beberapa hal yaitu

disesuaikan dengan perkembangan anak, faktor keamanan (tidak melukai, tidak meracuni, tidak mencemari, terbuat dari bahan ramah dan tidak berbahaya), dan meningkatkan kemampuan tertentu (membaca, menulis, berhitung)

Berdasarkan temuan data, pertimbangan pemilihan media permainan untuk anak usia dini sesuai dengan pernyataan guru ialah bahwa diperlukan pertimbangan dalam pemilihan media permainan serta pemilihannya harus disesuaikan dengan perkembangan anak usia dini dengan prosentase sebesar 86% (lihat tabel 3.53). Tujuan pemilihan yang harus disesuaikan dengan perkembangan anak usia dini ialah agar anak memperoleh ilmu sesuai dengan kebutuhan dalam perkembangannya. Selain itu pemilihan berdasarkan faktor keamanan dari media permainan dimana berdasarkan temuan data sebesar 89% media permainan diharuskan untuk memiliki bahan yang tidak mengandung racun atau terbuat dari bahan yang tidak berbahaya. Media permainan yang dikhususkan untuk anak usia dini seharusnya memang tidak terbuat dari bahan yang membahayakan.

BAB V

PENUTUP

V.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisa terhadap temuan data pada bab IV, pada bab ini peneliti menyimpulkan beberapa hasil temuan sebagai jawaban atas rumusan masalah yang diangkat dalam peneliti, sebagai berikut :

1. Penggunaan media permainan pada Taman Kanak-kanak di Kota Surabaya rata-rata digunakan untuk memenuhi berbagai macam kebutuhan dalam perkembangan anak dan dalam pembelajaran literasi dini serta mempermudah proses transfer ilmu dari guru kepada siswa.
2. Media permainan memiliki peran dalam literasi dini, diantaranya dalam *Print Motivation, Phonological Awareness, Vocabulary, Narrative Skill* dan *Letter Knowledge*.
3. Media permainan digunakan oleh guru pengajar sebagai alat bantu komunikasi guru dengan siswa sehingga pembelajaran yang diberikan oleh guru dapat diaplikasikan dengan cara yang menarik, asyik, dan menyenangkan.
4. Literasi dini anak dapat dikembangkan dengan cara-cara yang menyenangkan seperti dengan menggunakan media permainan yang memberikan kesenangan tersendiri bagi siswa sehingga siswa tidak akan merasakan adanya paksaan dalam pembelajarannya, anak juga tidak akan merasa tertekan saat pembelajaran berlangsung sehingga pembelajaran dengan media permainan akan dapat memotivasi siswa untuk terus belajar dan mampu mengikuti pembelajaran yang diberikan oleh guru pengajar
5. Pada dasarnya siswa atau anak usia dini bukan tidak bisa dikenalkan dengan pembelajaran literasi dini, tetapi kurang tepatnya metode yang digunakan yang tentunya akan mengakibatkan untuk malas belajar, bosan bahkan tidak mau belajar.

6. Penggunaan media permainan disini digunakan untuk menarik perhatian siswa sehingga siswa akan tertarik dan aktif dalam proses pembelajaran

V.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan di atas, peneliti hendak memberikan saran atau rekomendasi kepada beberapa pihak yang terkait dengan peneliti ini, adapun saran yang diajukan adalah sebagai berikut :

1. Bagi pihak keluarga, berdasarkan wawancara pada guru pengajar yang bersangkutan dimana keluarga diharapkan dapat bereperan aktif untuk mendukung kegiatan pembelajaran siswa ketika di rumah dengan cara-cara yang menyenangkan dan tidak selalu bergantung pada penggunaan media permainan elektronik yang akan memberikan dampak kecanduan bagi anak untuk tidak dapat lepas dari penggunaan media elektronik. Sebagai orang tua seharusnya dapat membatasi penggunaan media permainan elektronik. Sehingga, diharapkan anak juga tidak kecanduan yang mengakibatkan malas belajar. Orang tua bisa mulai mengenalkan anak-anak dengan pembelajaran yang menggunakan permainan edukatif sebagai alat bantu.
2. Bagi lembaga penyedia informasi, khususnya adalah perpustakaan umum kota Surabaya, sudah seharusnya ikut mengambil bagian dalam perkembangan siswa terkait dengan literasi dini. Perpustakaan dapat memfasilitasi ruangan khusus bagi pembelajaran anak dengan beragam media permainan, sehingga orang tua bisa mulai mengenalkan anak-anak pada perpustakaan dan perpustakaan dapat dipandang sebagai tempat yang menyenangkan untuk belajar siswa. Selain itu, perpustakaan dapat mengadakan seminar-seminar atau lomba yang ditujukan pada anak dengan tema “Media Permainan” sehingga diharapkan nantinya orang tua akan tertarik untuk mengajak anaknya berkunjung ke perpustakaan.

3. Bagi peneliti selanjutnya, peneliti ini hanya menggambarkan penggunaan media permainan sebagai upaya perkembangan literasi dini pada anak, peneliti mengharapkan untuk peneliti selanjutnya bisa mengembangkan penelitian ini untuk mendapatkan hasil yang lebih variatif dan juga lebih mendalam dengan metode kualitatif depth observasi (observasi mendalam) tentang penggunaan media permainan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arisandhi, Ryan Friska. 2014. *Dunia Belajar Anak Lebih Menyenangkan Jika Sambil Bermain*. [s.l]. tersedia di <http://www.mendetail.com/2014/11/dunia-belajar-anak-lebih-menyenangkan> diakses pada tanggal 6 januari 2016
- Baswedan, Anies. 2015. *Berlaku 2016, Masuk SD harus Lulus TK*. Surabaya: Surabayanews. Tersedia di <http://surabayanews.co.id/2015/06/19/26174/berlaku-2016-masuk-sd-harus-lulus-tk.html> diakses pada tanggal 28 April 2016
- Cakra, Ki Heru. 2012. *Mendongeng dengan Mata Hati: Bangkitkan Imajinasi, Potensi dan Bakat Anak Cerdas*. Surabaya: MUMTAZ Media
- Christina, Marta. 2008. *Anak Bermaim*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Dinas Pendidikan. 2012. *Informasi Data Pokok Kota Surabaya Tahun 2012 tentang Pendidikan*. Surabaya: Dinas Pendidikan. tersedia di Surabaya.go.id diakses pada tanggal 7 April 2016
- Fardana N, Nur Ainy. 2012. *Laporan Hasil Penelitian Unggulan Perguruan Tinggi : Pengembangan Model Parental Involvement sebagai Strategi Stimulasi Kemampuan Literasi pada Anak Usia 4-6 Tahun di Wilayah Pedesaan Kabupaten Gresik*. Surabaya: Universitas Airlangga
- Hudaya, Lila & Sri Widayati. [s.a]. *Peningkatan Kemampuan Literasi Melalui Pembelajaran menggunakan Papan Flanel di Kelompok B Surabaya*. Universitas Surabaya.
- Indriani. 2015. *Mendikbud : Wajah Pendidikan sudah Jauh Meningkat*. Jakarta: [s.l]. tersedia di <https://m.antaranews.com/berita/512684/mendikbud--wajah-pendidikan-sudah-jauh-meningkat> diakses pada tanggal 8 Oktober 2015
- Marlinda, Ni Luh Devi, I Nyoman Wirya, & Luh Ayu Tirtayani. 2014. *Penerapan Metode Bercerita berbantuan Media Boneka Jari untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Lisan Anak Usia Dini*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.

- Nurchasanah. 2012. *Upaya Peningkatan Kesiapan Mmembaca Permulaan Anak Usia Dini melalui Media Kartu Kata Bergambar diTK Pertiwi 3 Bandongan Magelang Tahun Pelajaran 2011/2012*. Semarang: IKIP Veteran
- Penayuni, Ni Made. 2012. Penerapan Metode Bercerita melalui Media Kartu Bergambar untuk meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak pada Kelompok B semester II Tahun Ajaran 2011/2012 di TK Kumara Stana Gitgit (Tidak diterbitkan). Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Singaraja: Undiksha.
- Riyana, Cepi (M.Pd). 2008. Konsep dan Aplikasi Media Pembelajaran. [s.l] Tersedia di http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR._KURIKULUM_DAN_TEK._PENDIDIKAN/197512302001121-CEPI_RIYANA/08_Media_Pembelajaran.pdf diakses pada tanggal 10 Oktober 2015
- Sadiman, Arief S, [et al]. 2007. Media Pendidikan. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Safithri, Aidah. 2011. Peran Pendidik dan Orang Tua dalam Proses Pengemabngan Literasi Dini pada Anak Usia 2-4 Tahun di Pos PAUD Terpadu Kota Surabaya. Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya: Universitas Airlangga
- Safitri, Lutfiana. 2015. *Golden Age pada Anak Usia Dini*. Malang: UIN Maulana Malik Ibrahim. Tersedia di http://www.kompasiana.com/lutfiana_safitri/golden-age-pada-anak-usia-dini_54f840d8a33311a3738b5628 diakses pada tanggal 7 oktober 2015
- Tedjasaputra, Mayke S. 2001. *Bermain, Mainan, dan Permainan*. Jakarta: PT Grasindo.
- Wiratna, T, Jenni IS Poerwanti, & Samidi. 2013. *Penggunaa Media Boneka Tangan untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara dengan BASA KRAMA ALUS*. Solo: Universitas Sebelas Maret
- Zaman, Badru (MP.PD). [s.a]. Pengembangan Alat Permainan Edukatif di Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). [s.l]

Web

- [s.n]. 2015. Pengertian Masa Usia Emas Anak Usia Dini (Golden Age). [s.l]. tersedia di Paudjateng.xahzgs.com/2015/04/pengertian-masa-usia-emas-anak-golden-age.html diakses pada tanggal 2 oktober 2015
- [s.n]. 2012. Bab 2 : Data dan Analisa. [s.l] Tersedia di <http://library.binus.ac.id/eColls/eThesiscoll/Bab2Doc/2012-2-01759-DS%20Bab2001.doc> diakses pada tanggal 7 Oktober 2015
- [s.n]. 2013. Makalah Pendidikan: Permainan dan Kreativitas Pada Anak Usia Dini. [s.l] tersedia di <http://zain.students.uui.ac.id/2013/04/08/%E2%80%9cpermainan-dan-kreativitas-pada-anak-usia-dini%E2%80%9D/> diakses pada tanggal 26 April 2016

No. Responden :

(diisi oleh peneliti)

DEPARTEMEN INFORMASI DAN PERPUSTAKAAN
PROGRAM STUDI ILMU INFORMASI DAN PERPUSTAKAAN
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS AIRLANGGA



KUISIONER

Responden yang terhormat,

Dalam rangka memenuhi sebagian persyaratan dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul “Penggunaan Media Permainan sebagai Upaya Membangun Literasi Dini” maka saya bermaksud meminta kesediaan saudara sebagai responden demi mendukung penelitian ini. Saya berharap saudara berkenan meluangkan waktu dan menjawab kuisioner ini dengan sebenar-benarnya.

Atas ketersediaan dan partisipasi saudara, saya mengucapkan terima kasih setulusnya.

Maulana Dimas Sutrisno

Mahasiswa Ilmu Informasi dan Perpustakaan

FISIP

A. Identitas Responden

Nama :

No Tlp/Hp :

Email :

Pilihlah salah satu jawaban dari pertanyaan di bawah ini dengan memberi tanda silang (x) pada pilihan jawaban

B. Karakteristik Responden

Koding

1. Jenis Kelamin : (1) Perempuan (2) Laki-laki
2. Pendidikan Terakhir : (1) D3 (4) S2
(2) D4 (5) Lainnya.....
(3) S1
3. Usia : (1) 21-30
(2) 31-40
(3) 41-50

1.

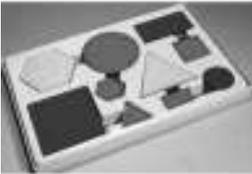
2.

3.

Pilihlah salah satu jawaban dari pertanyaan di bawah ini dengan memberi tanda silang (x) pada pilihan jawaban

No.	Pertanyaan	Koding
C	Pembelajaran dengan Media Permainan	
4.	Apakah media permainan sering anda gunakan untuk pembelajaran literasi dini pada siswa? 1. iya, karena..... 2. tidak, karena.....	4.
5.	Jenis media permainan apa yang sering digunakan untuk mengembangkan literasi siswa? (<i>boleh pilih lebih dari satu</i>) 1. Puzzle 2. Block Logic 3. Boneka tangan 4. Menara Hanoi 5. Lainnya, sebutkan.....	5. 6. 7. 8. 9.

6	<p>Kenapa memilih media permainan tersebut (pada no. 5) ? <i>(boleh pilih lebih dari satu)</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mudah dipahami oleh anak 2. Membuat semakin aktif 3. Menimbulkan kreativitas 4. Menimbulkan imajinasi 	<p>10. 11. 12. 13.</p>
7.	<p>Pernahkah anda menggunakan media permainan puzzle dalam proses pembelajaran literasi dini ?</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ya 2. Tidak (lanjut ke no.12) <p>Alasan :</p>	<p>14.</p> 
8.	<p>Apa fungsi dari media permainan puzzle untuk siswa ? <i>(boleh pilih lebih dari satu)</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mengenalkan huruf dan angka 2. Mengenalkan bentuk dan warna 3. Membangun kemampuan motorik dan kognitif siswa 4. Membangun kemampuan menulis 	<p>15. 16. 17. 18.</p>
9.	<p>Dampak apa yang diberikan oleh media permainan puzzle ? <i>(boleh pilih lebih dari satu)</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Anak semakin lancar dalam berliterasi 2. Kemauan belajar anak meningkat 3. Anak juga menjadi aktif 4. Lebih cepat menangkap materi pembelajaran 	<p>19. 20. 21. 22.</p>
10.	<p>Bagaimana respon siswa ketika belajar dengan menggunakan media permainan puzzle ? <i>(boleh pilih lebih dari satu)</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Anak merasa mudah mengingat huruf dan angka dengan penggunaan media tersebut 	<p>23.</p>

	<p>2. Anak terus menerus ingin melakukan pembelajaran pengenalan huruf dan angka karena menurut mereka itu hal yang menarik</p> <p>3. Anak masih merasa kesulitan dalam mengenali huruf dan angka walaupun sudah menggunakan media tersebut</p> <p>4. Anak kurang memperhatikan materi yang diberikan kepada mereka karena penyampaian materi kurang menarik</p>	<p>24.</p> <p>25.</p> <p>26.</p>
11.	<p>Apa kelebihan dan kelemahan dari penggunaan media permainan puzzle ? (<i>boleh pilih lebih dari satu</i>)</p> <p>1. Melatih kesabaran dan konsentrasi</p> <p>2. Membuat siswa menjadi lebih aktif serta menarik perhatian ketiak pembelajaran</p> <p>3. Meningkatkan kemampuan kognitif dan motorik</p> <p>4. Mudah hilang dan penyimpanannya susah</p> <p>5. Memudahkan pembelajaran tetapi terkadang anak juga tidak memperhatikan</p>	<p>27.</p> <p>28</p> <p>29.</p> <p>30.</p> <p>31.</p>
12.	<p>Pernahkah anda menggunakan media permainan block logic dalam proses pembelajaran literasi dini ?</p> <p>1. Ya</p> <p>2. Tidak (lanjut ke no 17)</p> <p>Alasan :</p> 	<p>32.</p>
13.	<p>Apa fungsi dari media permainan tersebut untuk siswa ?</p> <p>(<i>boleh pilih lebih dari satu</i>)</p> <p>1. Mengenalkan huruf dan kata</p> <p>2. Mengenalkan angka</p> <p>3. Membangun bentuk dan warna</p>	<p>33.</p> <p>34.</p> <p>35.</p>

	4. Membangun kemampuan menulis	36.
	5. Lainnya, sebutkan.....	37.
14.	Dampak apa yang diberikan oleh media permainan block logic tersebut ? (<i>boleh pilih lebih dari satu</i>)	
	1. Anak semakin lancar dalam berliterasi	38.
	2. Anak semakin dapat mengenal bentuk-bentuk geometri	39.
	3. Kemampuan motorik dan kognitif meningkat	40.
	4. Lebih cepat menangkap materi pembelajaran	41.
	5. Lainnya, sebutkan,.....	42.
15.	Bagaimana respon siswa ketika belajar dengan menggunakan media permainan block logic ? (<i>boleh pilih lebih dari satu</i>)	
	1. Anak merasa mudah mengingat huruf dan angka dengan penggunaan media tersebut	43.
	2. Anak terus menerus ingin melakukan pembelajaran pengenalan berhitung karena menurut mereka itu hal yang menarik	44. 45.
	3. Anak masih merasa kesulitan dalam mengenali materi tentang bentuk dan warna walaupun sudah menggunakan media tersebut	46.
	4. Anak kurang memperhatikan materi yang diberikan kepada mereka karena penyampaian materi kurang menarik	47.
	5. Lainnya, sebutkan.....	
16.	Apa kelebihan dan kelemahan dari penggunaan media permainan block logic ? (<i>boleh pilih lebih dari satu</i>)	
	1. Meningkatkan imajinasi	48.
	2. Memudahkan mengenal literasi dini (huruf, angka, bentuk, warna)	49
	3. Beberapa bentuk kurang menarik sehingga siswa mudah	50.

	<p>bosan</p> <p>4. Pemilihan warna yang tepat akan membuat siswa tertarik</p> <p>5. Bentuknya yang kecil terkadang mudah hilang</p>	<p>51.</p> <p>52.</p>
17.	<p>Pernahkah anda menggunakan media permainan boneka tangan dalam proses pembelajaran literasi dini ?</p> <p>1. Ya</p> <p>2. Tidak (lanjut ke no 22)</p> <p>Alasan :</p>	 <p>53.</p>
18.	<p>Apa fungsi dari media permainan tersebut untuk siswa ?</p> <p><i>(boleh pilih lebih dari satu)</i></p> <p>1. Mengenalkan huruf dan kata</p> <p>2. Mengenalkan cara berhitung</p> <p>3. Membangun kosakata</p> <p>4. Membangun kognitif siswa</p> <p>5. Lainnya, sebutkan.....</p>	<p>54.</p> <p>55.</p> <p>56.</p> <p>57.</p> <p>58.</p>
19.	<p>Dampak apa yang diberikan oleh media permainan boneka tangan tersebut ? <i>(boleh pilih lebih dari satu)</i></p> <p>1. Anak semakin lancar dalam berbahasa</p> <p>2. Kemauan belajar anak meningkat</p> <p>3. Anak menjadi mudah mengenal berbagai karakter</p> <p>4. Mengembangkan motorik siswa</p> <p>5. Lainnya,sebutkan,.....</p>	<p>59.</p> <p>60.</p> <p>61.</p> <p>62.</p> <p>63.</p>
20.	<p>Bagaimana respon siswa ketika belajar dengan menggunakan media permainan boneka tangan ? <i>(boleh pilih lebih dari satu)</i></p> <p>1. Kosakata anak meningkat</p> <p>2. Anak terus menerus ingin melakukan pembelajaran pengenalan huruf dan angka karena menurut mereka itu hal yang menarik</p>	<p>64.</p> <p>65.</p>

	<p>3. Anak masih merasa kesulitan dalam mengenali huruf dan angka walaupun sudah menggunakan media tersebut</p> <p>4. Anak kurang memperhatikan materi yang diberikan kepada mereka karena penyampaian materi kurang menarik</p> <p>5. Lainnya, sebutkan.....</p>	<p>66.</p> <p>67.</p> <p>68.</p>
21.	<p>Apa kelebihan dan kelemahan dari penggunaan media permainan boneka tangan ? (<i>boleh pilih lebih dari satu</i>)</p> <p>1. Membangun kosakata siswa</p> <p>2. Memberikan ketertarikan dan memancing imajinasi siswa</p> <p>3. Siswa terlatih untuk berkonsentrasi pada pembelajaran</p> <p>4. Dari segi bentuknya, memberikan efek yang sulit dalam perawatannya</p>	<p>69.</p> <p>70.</p> <p>71.</p> <p>72.</p>
22.	<p>Pernahkah anda menggunakan media permainan menara hanoi dalam proses pembelajaran literasi dini ?</p> <p>1. Ya</p> <p>2. Tidak (lanjut ke no 27)</p> <p>Alasan :</p> 	73.
23.	<p>Apa fungsi dari media permainan tersebut untuk siswa ?</p> <p>(<i>boleh pilih lebih dari satu</i>)</p> <p>1. Mengenalkan huruf dan kata</p> <p>2. Mengenalkan bentuk dan angka</p> <p>3. Membangun kemampuan motorik dan kognitif siswa</p> <p>4. Membangun kemampuan menulis</p> <p>5. Lainnya, sebutkan.....</p>	<p>74.</p> <p>75.</p> <p>76.</p> <p>77.</p> <p>78.</p>
24.	Dampak apa yang diberikan oleh media permainan menara hanoi	

	tersebut ? (<i>boleh pilih lebih dari satu</i>)	
	1. Mengenalkan bentuk dan warna	79.
	2. Kemauan belajar anak meningkat	80.
	3. Mengenalkan angka dasar dan berhitung	81.
	4. Lebih cepat menangkap materi pembelajaran	82.
	5. Lainnya, sebutkan,.....	83.
25.	Bagaimana respon siswa ketika belajar dengan menggunakan media permainan menara hanoi ? (<i>boleh pilih lebih dari satu</i>)	
	1. Anak mudah mengingat bentuk dan warna dengan penggunaan media tersebut	84.
	2. Anak terus menerus ingin melakukan pembelajaran pengenalan huruf dan angka karena menurut mereka itu hal yang menarik	85.
	3. Anak masih merasa kesulitan dalam mengenali huruf dan angka walaupun sudah menggunakan media tersebut	86.
	4. Anak kurang memperhatikan materi yang diberikan kepada mereka karena penyampaian materi kurang menarik	87.
	5. Lainnya, sebutkan,.....	88.
26.	Apa kelebihan dan kelemahan dari penggunaan media permainan menara Hanoi ? (<i>boleh pilih lebih dari satu</i>)	
	1. Bentuk dan warnanya mudah untuk dikenali	89.
	2. Memiliki bentuk yang unik tetapi kurang bervariasi	90.
	3. Siswa menjadi lebih aktif	91.
	4. Tidak terlalu disukai oleh siswa	92.
	5. Membantu siswa untuk mengenal huruf dan angka	93.

27.	<p>Pernahkah anda menggunakan media permainan lotto warna dalam proses pembelajaran literasi dini ?</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ya 2. Tidak (lanjut ke no 32) <p>Alasan :</p>	 <p>94.</p>
28.	<p>Apa fungsi dari media permainan tersebut untuk siswa ? <i>(boleh pilih lebih dari satu)</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mengenalkan huruf dan angka 2. Mengenalkan bentuk dan warna 3. Membangun kemampuan motorik dan kognitif siswa 4. Membangun kemampuan menulis 5. Lainnya, sebutkan..... 	<p>95. 96. 97. 98. 99.</p>
29.	<p>Dampak apa yang diberikan oleh media permainan lotto warna tersebut ? <i>(boleh pilih lebih dari satu)</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Semakin mengenalkan bentuk dan warna kepada anak 2. Kemauan belajar anak meningkat 3. Anak juga menjadi aktif 4. Lebih cepat menangkap materi pembelajaran 5. Lainnya, sebutkan,..... 	<p>100. 101. 102. 103. 104.</p>
30.	<p>Bagaimana respon siswa ketika belajar dengan menggunakan media permainan lotto warna ? <i>(boleh pilih lebih dari satu)</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Anak merasa mudah mengingat huruf dan angka dengan penggunaan media tersebut 2. Anak terus menerus ingin melakukan pembelajaran pengenalan huruf dan angka karena menurut mereka itu hal yang menarik 3. Anak masih merasa kesulitan dalam mengenali huruf dan 	<p>105. 106. 107.</p>

	angka walaupun sudah menggunakan media tersebut	108.
	4. Anak kurang memperhatikan materi yang diberikan kepada mereka karena penyampaian materi kurang menarik	109.
	5. Lainnya, sebutkan.....	
31.	Apa kelebihan dan kelemahan dari penggunaan media permainan lotto warna ? (<i>boleh pilih lebih dari satu</i>)	
	1. Bentuknya beraneka macam membuat anak tertarik dan menjadi lebih kreatif	110.
	2. Melatih imajinasi siswa untuk berkembang	111.
	3. Mengenalkan bentuk dan warna	112.
	4. Susah dalam penyimpanan	113.
	5. Model permainan yang mudah membuat siswa jenuh	114.
		115.
32.	Pernahkah anda menggunakan media permainan elektronik (komputer, video games, dan gadget) dalam proses pembelajaran literasi dini ?	
	1. Ya	
	2. Tidak (lanjut ke no 37)	
	Alasan :	
		116.
33.	Apa fungsi dari media permainan tersebut untuk siswa ?	
	(<i>boleh pilih lebih dari satu</i>)	
	1. Mengenalkan huruf dan angka	117.
	2. Mengenalkan bentuk dan warna	118.
	3. Membangun kemampuan motorik dan kognitif siswa	119.
	4. Membangun kemampuan menulis	120.
	5. Lainnya, sebutkan.....	121.

34.	<p>Dampak apa yang diberikan oleh media permainan elektronik tersebut ?</p> <p><i>(boleh pilih lebih dari satu)</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Anak semakin lancar dalam membaca, berhitung, mengenal angka serta huruf 2. Kemauan belajar anak meningkat 3. Mengenalkan konsep warna dan bentuk 4. Lebih cepat menangkap materi pembelajaran 5. Lainnya, sebutkan,..... 	<p>122.</p> <p>123.</p> <p>124.</p> <p>125.</p> <p>126.</p>
35.	<p>Bagaimana respon siswa ketika belajar dengan menggunakan media permainan eletronik ? <i>(boleh pilih lebih dari satu)</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Anak merasa mudah mengingat huruf dan angka dengan penggunaan media tersebut 2. Anak terus menerus ingin melakukan pembelajaran pengenalan huruf dan angka karena menurut mereka itu hal yang menarik 3. Anak kurang memperhatikan materi yang diberikan kepada mereka karena penyampaian materi kurang menarik 4. Anak merasa mudah jenuh atau bosan 5. Lainnya,sebutkan..... 	<p>127.</p> <p>128.</p> <p>129.</p> <p>130.</p> <p>131.</p> <p>132.</p>
36.	<p>Apa kelebihan dan kelemahan dari penggunaan media permaianan elektronik ? <i>(boleh pilih lebih dari satu)</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa menjadi lebih fokus karena tertarik dengan media permainannya 2. Membentuk imajinasi siswa 3. Siswa mudah bosan 4. Siswa menjadi pasif 5. Siswa akan merasa kecanduan pada media permainan yang berbasis elektronik 	<p>133.</p> <p>134.</p> <p>135.</p> <p>136.</p> <p>137.</p>

37.	<p>Pernahkah anda menggunakan media permainan balok lego dalam proses pembelajaran literasi dini ?</p> <p>1. Ya</p> <p>2. Tidak (lanjut ke no 42)</p> <p>Alasan :</p>	 <p>138.</p>
38.	<p>Apa fungsi dari media permainan tersebut untuk siswa ? <i>(boleh pilih lebih dari satu)</i></p> <p>1. Mengenalkan bentuk dan warna</p> <p>2. Mengenalkan angka</p> <p>3. Membangun kemampuan motorik dan kognitif siswa</p> <p>4. Mengenalkan huruf</p> <p>5. Lainnya, sebutkan.....</p>	<p>139.</p> <p>140.</p> <p>141.</p> <p>142.</p> <p>143.</p>
39.	<p>Dampak apa yang diberikan oleh media permainan balok lego tersebut ? <i>(boleh pilih lebih dari satu)</i></p> <p>1. Anak semakin lancar dalam berliterasi</p> <p>2. Komunikasi dengan teman meningkat</p> <p>3. Anak juga menjadi aktif dan imajinatif</p> <p>4. Membangun kognitif dan motorik siswa</p> <p>5. Lainnya, sebutkan,.....</p>	<p>144.</p> <p>145.</p> <p>146.</p> <p>147.</p> <p>148.</p> <p>149.</p>
40.	<p>Bagaimana respon siswa ketika belajar dengan menggunakan media permainan balok lego ? <i>(boleh pilih lebih dari satu)</i></p> <p>1. Anak merasa mudah mengingat huruf dan angka dengan penggunaan media tersebut</p>	<p>150.</p>

	2. Anak terus menerus ingin melakukan pembelajaran dan mengembangkan imajinasi	151.
	3. Anak masih merasa kesulitan dalam mengenali huruf dan angka walaupun sudah menggunakan media tersebut	152.
	4. Anak kurang memperhatikan materi yang diberikan kepada mereka karena penyampaian materi kurang menarik	153.
	5. Lainnya, sebutkan.....	154.
41.	Apa kelebihan dan kelemahan dari penggunaan media permainan balok lego ? <i>(boleh pilih lebih dari satu)</i> 1. Meningkatkan kemampuan dan kreativitas 2. Membangun kemampuan sosial dan kerjasama dalam kelompok 3. Penyimpanannya yang sulit dan mudah hilang 4. Pemilihan bahan harus berhati-hati 5. Lainnya, sebutkan.....	155. 156. 157. 158. 159.
42.	Pernahkah anda menggunakan media permainan papan flanel dalam proses pembelajaran literasi dini ? 1. Ya 2. Tidak (lanjut ke no 47) Alasan :	160.
43.	Apa fungsi dari media permainan papan flanel untuk siswa ? <i>(boleh pilih lebih dari satu)</i> 1. Mengenalkan huruf dan kata 2. Mengenalkan cara berhitung 3. Membangun kemampuan motorik dan kognitif siswa 4. Membangun kemampuan menulis dan berhitung 5. Lainnya, sebutkan.....	161. 162. 163. 164. 165.

44.	<p>Dampak apa yang diberikan oleh media permainan papan flanel tersebut ? <i>(boleh pilih lebih dari satu)</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mengenalkan huruf, mengeja dan membaca 2. Meningkatkan kemampuan mengenal cara berhitung 3. Kemauan belajar meningkat 4. Lebih cepat menangkap materi pembelajaran 5. Lainnya, sebutkan,..... 	<p>166. 167. 168. 169. 170.</p>
45.	<p>Bagaimana respon siswa ketika belajar dengan menggunakan media permainan balok lego ? <i>(boleh pilih lebih dari satu)</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Anak merasa mudah mengingat huruf dan angka dengan penggunaan media tersebut 2. Anak terus menerus ingin melakukan pembelajaran pengenalan huruf dan angka karena menurut mereka itu hal yang menarik 3. Anak masih merasa kesulitan dalam mengenali huruf dan angka walaupun sudah menggunakan media tersebut 4. Anak kurang memperhatikan materi yang diberikan kepada mereka karena penyampaian materi kurang menarik 5. Lainnya, sebutkan..... 	<p>171. 172. 173. 174. 175.</p>
46.	<p>Apa kelebihan dan kelemahan dari penggunaan media permainan papan flanel ? <i>(boleh pilih lebih dari satu)</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Media ini memiliki banyak fungsi dalam pembelajaran literasi dini (membaca, menulis dan berhitung) 2. Mudah dan cepat untuk mengenalkan huruf dan angka 3. Siswa mudah bosan 4. Perawatannya sulit 5. Tidak dapat digunakan secara bersamaan 	<p>176. 177. 178. 179. 180.</p>

47.	<p>Apa tujuan guru menggunakan media permainan dalam literasi ? (<i>boleh pilih lebih dari satu</i>)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menarik perhatian siswa agar mau fokus terhadap pembelajaran 2. Sudah ketentuan kurikulum 3. Ide kreatif untuk meningkatkan kemampuan siswa 4. Lainnya, sebutkan..... 	<p>181. 182. 183. 184.</p>
48.	<p>Bagaimana strategi yang dilakukan oleh guru dalam memberikan pembelajaran dengan media permainan?</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan terlebih dahulu kemudian dipraktikkan 2. Langsung menyuruh siswa untuk mempraktikkan tanpa penjelasan 3. Ikut serta menggunakan media permainan sambil memberikan penjelasan 4. Mengajak siswa untuk membuat media permainan lalu dipraktikkan bersama 5. Lainnya, sebutkan..... 	185.
49.	<p>Respon apa yang diberikan oleh siswa terhadap penerapan model pembelajaran dengan media permainan?</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Tanya jawab tentang apa yang disampaikan oleh guru 2. Siswa memperhatikan dengan hanya mendengar atau melihat saja 3. Langsung antusias meniru dan mengikuti yang diberikan oleh guru 4. Diam dan tidak mau ikut belajar 5. Lainnya, sebutkan..... 	186.

50.	<p>Permainan apa yang mendapatkan respon ataupun perhatian paling besar dari siswa saat pembelajaran literasi dini berlangsung ?</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Puzzle 2. Block Logic 3. Boneka tangan 4. Menara Hanoi 5. Lainnya,sebutkan..... 	187.
D.	Kriteria Pemilihan Media Permainan	
51.	<p>Apakah dalam pemilihan media permainan harus melalui pertimbangan terlebih dahulu ?</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Iya, karena harus disesuaikan dengan perkembangan siswa 2. Iya, karena media permainan terdiri dari berbagai macam bahan sehingga harus berhati-hati 3. Tidak, karena rata-rata yang dijual sudah aman 4. Tidak, karena kesukaan masing-masing siswa berbeda-beda 5. Lainnya, sebutkan..... 	188.
52.	<p>Apakah permainan yang tersedia di sekolah telah memenuhi standart ?</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Sudah 2. Belum 	189.
53.	<p>Standart apa yang harus dimiliki permainan, sehingga dapat dikatakan layak untuk proses pembelajaran literasi di kelas ?</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Disesuaikan dengan perkembangan 2. Mudah digunakan kembali 3. Tidak terbuat dari bahan yang berbahaya 4. Memenuhi standar nasional Indonesia (SNI) 5. Lainnya, sebutkan..... 	190.

54.	Faktor apa yang harus dipertimbangkan dalam memilih media permainan ? <i>(boleh pilih lebih dari satu)</i> 1. Memilih bahan yang tidak mengandung racun 2. Mudah didapatkan 3. Banyak memiliki manfaat untuk literasi dini (membaca, menulis, berhitung) 4. Siswa menyukai media yang disediakan	191. 192. 193. 194. 195.
55.	Manfaat apa yang didapatkan dengan penggunaan media permainan yang anda pilih ? <i>(boleh pilih lebih dari satu)</i> 1. Dapat meningkatkan literasi anak sesuai dengan kategori pembelajaran yaitu mengenalkan huruf 2. Dapat meningkatkan literasi anak sesuai dengan kategori pembelajaran yaitu mengenalkan angka 3. Dapat meningkatkan motivasi anak untuk belajar literasi 4. Lainnya, sebutkan.....	196. 197. 198. 199.
56.	Ada jenis media permainan apa saja yang terdapat di sekolah ini ? <i>(boleh pilih lebih dari satu)</i> 1. Puzzle 2. Block Logic 3. Boneka tangan 4. Menara Hanoi 5. Lainnya,sebutkan.....	200. 201. 202. 203. 204.

57.	<p>Apakah menurut anda sebagai guru, media permainan yang tersedia di sekolah ini telah sesuai dengan perkembangan pada anak ? sertakan alasan anda ?</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Sudah 2. Belum <p>Alasan :</p>	205.
58.	<p>Jenis perkembangan apa yang muncul dalam diri anak dari pembelajaran yang menggunakan media permainan ? <i>(boleh pilih lebih dari satu)</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Perkembangan motorik dan kognitif 2. Perkembangan berhitung mulai 1-10 3. Perkembangan kosakata dan bahasa 4. Perkembangan komunikasi 5. Lainnya, sebutkan..... 	<p>206.</p> <p>207.</p> <p>208.</p> <p>209.</p> <p>210.</p>
59.	<p>Media permainan apa yang berperan dalam membangun sistem motorik dan kognitif siswa ? <i>(boleh pilih lebih dari satu)</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Puzzle 2. Block Logic 3. Boneka tangan 4. Menara Hanoi 5. Lainnya, sebutkan..... 	<p>211.</p> <p>212.</p> <p>213.</p> <p>214.</p> <p>215.</p>

Frequency Table

gender

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid perempuan	100	100,0	100,0	100,0

pendidikan

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid D3	1	1,0	1,0	1,0
S1	71	71,0	71,0	72,0
S2	9	9,0	9,0	81,0
lainnya	19	19,0	19,0	100,0
Total	100	100,0	100,0	

usia

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 21-30	22	22,0	22,0	22,0
31-40	44	44,0	44,0	66,0
41-50	34	34,0	34,0	100,0
Total	100	100,0	100,0	

p4

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid iya	100	100,0	100,0	100,0

p5.1

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid iya	88	88,0	88,0	88,0
tidak	12	12,0	12,0	100,0
Total	100	100,0	100,0	

p5.2

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	iya	49	49,0	49,0	49,0
	tidak	51	51,0	51,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

p5.3

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	iya	81	81,0	81,0	81,0
	tidak	19	19,0	19,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

p5.4

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	iya	57	57,0	57,0	57,0
	tidak	43	43,0	43,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

p5.5

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	iya	42	42,0	42,0	42,0
	tidak	58	58,0	58,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

p6.1

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	iya	74	74,0	74,0	74,0
	tidak	26	26,0	26,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

p6.2

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	iya	27	27,0	27,0	27,0
	tidak	73	73,0	73,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

p6.3

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	iya	23	23,0	23,0	23,0
	tidak	77	77,0	77,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

p6.4

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	iya	59	59,0	59,0	59,0
	tidak	41	41,0	41,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

p6.5

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	iya	9	9,0	9,0	9,0
	tidak	91	91,0	91,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

p7

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	iya	92	92,0	92,0	92,0
	tidak	8	8,0	8,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

p8.1

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	8	8,0	8,0	8,0
	iya	42	42,0	42,0	50,0
	tidak	50	50,0	50,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

p8.2

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	8	8,0	8,0	8,0
	iya	20	20,0	20,0	28,0
	tidak	72	72,0	72,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

p8.3

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	8	8,0	8,0	8,0
	iya	79	79,0	79,0	87,0
	tidak	13	13,0	13,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

p8.4

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	8	8,0	8,0	8,0
	iya	6	6,0	6,0	14,0
	tidak	86	86,0	86,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

p8.5

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	8	8,0	8,0	8,0
	iya	15	15,0	15,0	23,0
	tidak	77	77,0	77,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

p9.1

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	8	8,0	8,0	8,0
	iya	36	36,0	36,0	44,0
	tidak	56	56,0	56,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

p9.2

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	8	8,0	8,0	8,0
	iya	35	35,0	35,0	43,0
	tidak	57	57,0	57,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

p9.3

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	8	8,0	8,0	8,0
	iya	63	63,0	63,0	71,0
	tidak	29	29,0	29,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

p9.4

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	8	8,0	8,0	8,0
	iya	36	36,0	36,0	44,0
	tidak	56	56,0	56,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

p9.5

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	8	8,0	8,0	8,0
	iya	7	7,0	7,0	15,0
	tidak	85	85,0	85,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

p10.1

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	8	8,0	8,0	8,0
	iya	49	49,0	49,0	57,0
	tidak	43	43,0	43,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

p10.2

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	8	8,0	8,0	8,0
	iya	63	63,0	63,0	71,0
	tidak	29	29,0	29,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

p.10.3

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	8	8,0	8,0	8,0
	iya	4	4,0	4,0	12,0
	tidak	88	88,0	88,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

p10.4

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	8	8,0	8,0	8,0
	iya	1	1,0	1,0	9,0
	tidak	91	91,0	91,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

p10.5

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	8	8,0	8,0	8,0
	iya	7	7,0	7,0	15,0
	tidak	85	85,0	85,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

p.11.1

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	8	8,0	8,0	8,0
	iya	7	7,0	7,0	15,0
	tidak	85	85,0	85,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

p11.2

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	8	8,0	8,0	8,0
	iya	54	54,0	54,0	62,0
	tidak	38	38,0	38,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

p11.3

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	8	8,0	8,0	8,0
	iya	36	36,0	36,0	44,0
	tidak	56	56,0	56,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

p11.4

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	8	8,0	8,0	8,0
	iya	35	35,0	35,0	43,0
	tidak	57	57,0	57,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

p11.5

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	8	8,0	8,0	8,0
	iya	31	31,0	31,0	39,0
	tidak	61	61,0	61,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

p.12

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	iya	61	61,0	61,0	61,0
	tidak	39	39,0	39,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

p.13.1

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	39	39,0	39,0	39,0
	iya	3	3,0	3,0	42,0
	tidak	58	58,0	58,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

p13.2

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	39	39,0	39,0	39,0
	iya	17	17,0	17,0	56,0
	tidak	44	44,0	44,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

p13.3

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	39	39,0	39,0	39,0
	iya	47	47,0	47,0	86,0
	tidak	14	14,0	14,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

p13.4

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	39	39,0	39,0	39,0
	iya	1	1,0	1,0	40,0
	tidak	60	60,0	60,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

p13.5

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	39	39,0	39,0	39,0
	iya	20	20,0	20,0	59,0
	tidak	41	41,0	41,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

p14.1

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	39	39,0	39,0	39,0
	iya	14	14,0	14,0	53,0
	tidak	47	47,0	47,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

p14.2

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	39	39,0	39,0	39,0
	iya	21	21,0	21,0	60,0
	tidak	40	40,0	40,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

p14.3

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	39	39,0	39,0	39,0
	iya	36	36,0	36,0	75,0
	tidak	25	25,0	25,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

p14.4

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	39	39,0	39,0	39,0
	iya	33	33,0	33,0	72,0
	tidak	28	28,0	28,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

p14.5

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	39	39,0	39,0	39,0
	iya	6	6,0	6,0	45,0
	tidak	55	55,0	55,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

p15.1

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	39	39,0	39,0	39,0
	iya	27	27,0	27,0	66,0
	tidak	34	34,0	34,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

p15.2

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	39	39,0	39,0	39,0
	iya	31	31,0	31,0	70,0
	tidak	30	30,0	30,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

p15.3

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	39	39,0	39,0	39,0
	tidak	61	61,0	61,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

p15.4

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	39	39,0	39,0	39,0
	iya	1	1,0	1,0	40,0
	tidak	60	60,0	60,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

p15.5

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	39	39,0	39,0	39,0
	iya	15	15,0	15,0	54,0
	tidak	46	46,0	46,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

p16.1

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	39	39,0	39,0	39,0
	iya	13	13,0	13,0	52,0
	tidak	48	48,0	48,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

p16.2

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	39	39,0	39,0	39,0
	iya	50	50,0	50,0	89,0
	tidak	11	11,0	11,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

p16.3

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	39	39,0	39,0	39,0
	iya	16	16,0	16,0	55,0
	tidak	45	45,0	45,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

p16.4

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	39	39,0	39,0	39,0
	iya	9	9,0	9,0	48,0
	tidak	52	52,0	52,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

p16.5

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	39	39,0	39,0	39,0
	iya	5	5,0	5,0	44,0
	tidak	56	56,0	56,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

p.17

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	iya	91	91,0	91,0	91,0
	tidak	9	9,0	9,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

p18.1

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	9	9,0	9,0	9,0
	iya	47	47,0	47,0	56,0
	tidak	44	44,0	44,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

p18.2

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	9	9,0	9,0	9,0
	iya	16	16,0	16,0	25,0
	tidak	75	75,0	75,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

p18.3

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	9	9,0	9,0	9,0
	iya	32	32,0	32,0	41,0
	tidak	59	59,0	59,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

p18.4

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	9	9,0	9,0	9,0
	iya	11	11,0	11,0	20,0
	tidak	80	80,0	80,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

p18.5

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	9	9,0	9,0	9,0
	iya	36	36,0	36,0	45,0
	tidak	55	55,0	55,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

p19.1

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	9	9,0	9,0	9,0
	iya	57	57,0	57,0	66,0
	tidak	34	34,0	34,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

p19.2

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	9	9,0	9,0	9,0
	iya	27	27,0	27,0	36,0
	tidak	64	64,0	64,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

p19.3

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	9	9,0	9,0	9,0
	iya	30	30,0	30,0	39,0
	tidak	61	61,0	61,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

p19.4

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	9	9,0	9,0	9,0
	iya	38	38,0	38,0	47,0
	tidak	53	53,0	53,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

p19.5

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	9	9,0	9,0	9,0
	iya	12	12,0	12,0	21,0
	tidak	79	79,0	79,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

p20.1

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	9	9,0	9,0	9,0
	iya	51	51,0	51,0	60,0
	tidak	40	40,0	40,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

p20.2

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	9	9,0	9,0	9,0
	iya	38	38,0	38,0	47,0
	tidak	53	53,0	53,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

p20.3

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	9	9,0	9,0	9,0
	iya	5	5,0	5,0	14,0
	tidak	86	86,0	86,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

p20.4

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	9	9,0	9,0	9,0
	iya	2	2,0	2,0	11,0
	tidak	89	89,0	89,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

p20.5

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	9	9,0	9,0	9,0
	iya	18	18,0	18,0	27,0
	tidak	73	73,0	73,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

p21.1

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	9	9,0	9,0	9,0
	iya	38	38,0	38,0	47,0
	tidak	53	53,0	53,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

p21.2

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	9	9,0	9,0	9,0
	iya	52	52,0	52,0	61,0
	tidak	39	39,0	39,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

p21.3

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	9	9,0	9,0	9,0
	iya	22	22,0	22,0	31,0
	tidak	69	69,0	69,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

p21.4

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	9	9,0	9,0	9,0
	iya	21	21,0	21,0	30,0
	tidak	70	70,0	70,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

p21.5

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	9	9,0	9,0	9,0
	iya	7	7,0	7,0	16,0
	tidak	84	84,0	84,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

p22

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	iya	76	76,0	76,0	76,0
	tidak	24	24,0	24,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

p23.1

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	24	24,0	24,0	24,0
	iya	11	11,0	11,0	35,0
	tidak	65	65,0	65,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

p23.2

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	24	24,0	24,0	24,0
	iya	54	54,0	54,0	78,0
	tidak	22	22,0	22,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

p23.3

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	24	24,0	24,0	24,0
	iya	45	45,0	45,0	69,0
	tidak	31	31,0	31,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

p23.4

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	24	24,0	24,0	24,0
	iya	5	5,0	5,0	29,0
	tidak	71	71,0	71,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

p23.5

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	24	24,0	24,0	24,0
	iya	16	16,0	16,0	40,0
	tidak	60	60,0	60,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

p24.1

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	24	24,0	24,0	24,0
	iya	22	22,0	22,0	46,0
	tidak	54	54,0	54,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

p24.2

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	24	24,0	24,0	24,0
	iya	32	32,0	32,0	56,0
	tidak	44	44,0	44,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

p24.3

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	24	24,0	24,0	24,0
	iya	50	50,0	50,0	74,0
	tidak	26	26,0	26,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

p24.4

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	24	24,0	24,0	24,0
	iya	26	26,0	26,0	50,0
	tidak	50	50,0	50,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

p24.5

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	24	24,0	24,0	24,0
	iya	6	6,0	6,0	30,0
	tidak	70	70,0	70,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

p25.1

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	24	24,0	24,0	24,0
	iya	36	36,0	36,0	60,0
	tidak	40	40,0	40,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

p25.2

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	24	24,0	24,0	24,0
	iya	44	44,0	44,0	68,0
	tidak	32	32,0	32,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

p25.3

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	24	24,0	24,0	24,0
	iya	3	3,0	3,0	27,0
	tidak	73	73,0	73,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

p25.4

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	24	24,0	24,0	24,0
	iya	8	8,0	8,0	32,0
	tidak	68	68,0	68,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

p25.5

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	24	24,0	24,0	24,0
	iya	12	12,0	12,0	36,0
	tidak	64	64,0	64,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

p26.1

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	24	24,0	24,0	24,0
	iya	20	20,0	20,0	44,0
	tidak	56	56,0	56,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

p26.2

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	24	24,0	24,0	24,0
	iya	25	25,0	25,0	49,0
	tidak	51	51,0	51,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

p26.3

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	24	24,0	24,0	24,0
	iya	21	21,0	21,0	45,0
	tidak	55	55,0	55,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

p26.4

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	24	24,0	24,0	24,0
	iya	20	20,0	20,0	44,0
	tidak	56	56,0	56,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

p26.5

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	24	24,0	24,0	24,0
	iya	26	26,0	26,0	50,0
	tidak	50	50,0	50,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

p27

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	iya	51	51,0	51,0	51,0
	tidak	49	49,0	49,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

p28.1

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	49	49,0	49,0	49,0
	iya	8	8,0	8,0	57,0
	tidak	43	43,0	43,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

p28.2

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	49	49,0	49,0	49,0
	iya	12	12,0	12,0	61,0
	tidak	39	39,0	39,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

p28.3

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	49	49,0	49,0	49,0
	iya	45	45,0	45,0	94,0
	tidak	6	6,0	6,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

p28.4

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	49	49,0	49,0	49,0
	iya	5	5,0	5,0	54,0
	tidak	46	46,0	46,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

p28.5

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	49	49,0	49,0	49,0
	iya	13	13,0	13,0	62,0
	tidak	38	38,0	38,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

p29.1

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	49	49,0	49,0	49,0
	iya	26	26,0	26,0	75,0
	tidak	25	25,0	25,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

p29.2

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	49	49,0	49,0	49,0
	iya	18	18,0	18,0	67,0
	tidak	33	33,0	33,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

p29.3

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	49	49,0	49,0	49,0
	iya	30	30,0	30,0	79,0
	tidak	21	21,0	21,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

p29.4

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	49	49,0	49,0	49,0
	iya	11	11,0	11,0	60,0
	tidak	40	40,0	40,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

p29.5

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	49	49,0	49,0	49,0
	iya	7	7,0	7,0	56,0
	tidak	44	44,0	44,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

p30.1

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	49	49,0	49,0	49,0
	iya	19	19,0	19,0	68,0
	tidak	32	32,0	32,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

p30.2

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	49	49,0	49,0	49,0
	iya	17	17,0	17,0	66,0
	tidak	34	34,0	34,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

p30.3

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	49	49,0	49,0	49,0
	iya	4	4,0	4,0	53,0
	tidak	47	47,0	47,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

p30.4

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	49	49,0	49,0	49,0
	iya	3	3,0	3,0	52,0
	tidak	48	48,0	48,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

p30.5

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	49	49,0	49,0	49,0
	iya	17	17,0	17,0	66,0
	tidak	34	34,0	34,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

p31.1

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	49	49,0	49,0	49,0
	iya	29	29,0	29,0	78,0
	tidak	22	22,0	22,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

p31.2

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	49	49,0	49,0	49,0
	iya	19	19,0	19,0	68,0
	tidak	32	32,0	32,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

p31.3

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	49	49,0	49,0	49,0
	iya	13	13,0	13,0	62,0
	tidak	38	38,0	38,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

p31.4

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	49	49,0	49,0	49,0
	iya	4	4,0	4,0	53,0
	tidak	47	47,0	47,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

p31.5

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	49	49,0	49,0	49,0
	iya	2	2,0	2,0	51,0
	tidak	49	49,0	49,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

p32

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	iya	74	74,0	74,0	74,0
	tidak	26	26,0	26,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

p33.1

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	26	26,0	26,0	26,0
	iya	54	54,0	54,0	80,0
	tidak	20	20,0	20,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

p33.2

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	26	26,0	26,0	26,0
	iya	31	31,0	31,0	57,0
	tidak	43	43,0	43,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

p33.3

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	26	26,0	26,0	26,0
	iya	32	32,0	32,0	58,0
	tidak	42	42,0	42,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

p33.4

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	26	26,0	26,0	26,0
	iya	10	10,0	10,0	36,0
	tidak	64	64,0	64,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

p33.5

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	26	26,0	26,0	26,0
	iya	20	20,0	20,0	46,0
	tidak	54	54,0	54,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

p34.1

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	26	26,0	26,0	26,0
	iya	31	31,0	31,0	57,0
	tidak	43	43,0	43,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

p34.2

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	26	26,0	26,0	26,0
	iya	41	41,0	41,0	67,0
	tidak	33	33,0	33,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

p34.3

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	26	26,0	26,0	26,0
	iya	28	28,0	28,0	54,0
	tidak	46	46,0	46,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

p34.4

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	26	26,0	26,0	26,0
	iya	32	32,0	32,0	58,0
	tidak	42	42,0	42,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

p34.5

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	26	26,0	26,0	26,0
	iya	6	6,0	6,0	32,0
	tidak	68	68,0	68,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

p35.1

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	26	26,0	26,0	26,0
	iya	48	48,0	48,0	74,0
	tidak	26	26,0	26,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

p35.2

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	26	26,0	26,0	26,0
	iya	31	31,0	31,0	57,0
	tidak	43	43,0	43,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

p35.3

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	26	26,0	26,0	26,0
	tidak	74	74,0	74,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

p35.4

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	26	26,0	26,0	26,0
	iya	6	6,0	6,0	32,0
	tidak	68	68,0	68,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

p35.5

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	26	26,0	26,0	26,0
	iya	16	16,0	16,0	42,0
	tidak	58	58,0	58,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

p36.1

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	26	26,0	26,0	26,0
	iya	56	56,0	56,0	82,0
	tidak	18	18,0	18,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

p36.2

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	26	26,0	26,0	26,0
	iya	15	15,0	15,0	41,0
	tidak	59	59,0	59,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

p36.3

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	26	26,0	26,0	26,0
	iya	3	3,0	3,0	29,0
	tidak	71	71,0	71,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

p36.4

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	26	26,0	26,0	26,0
	iya	24	24,0	24,0	50,0
	tidak	50	50,0	50,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

p36.5

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	26	26,0	26,0	26,0
	iya	24	24,0	24,0	50,0
	tidak	50	50,0	50,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

p37

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	iya	90	90,0	90,0	90,0
	tidak	10	10,0	10,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

p38.1

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	10	10,0	10,0	10,0
	iya	17	17,0	17,0	27,0
	tidak	73	73,0	73,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

p38.2

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	10	10,0	10,0	10,0
	iya	32	32,0	32,0	42,0
	tidak	58	58,0	58,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

p38.3

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	10	10,0	10,0	10,0
	iya	72	72,0	72,0	82,0
	tidak	18	18,0	18,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

p38.4

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	10	10,0	10,0	10,0
	iya	6	6,0	6,0	16,0
	tidak	84	84,0	84,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

p38.5

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	10	10,0	10,0	10,0
	iya	21	21,0	21,0	31,0
	tidak	69	69,0	69,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

p39.1

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	10	10,0	10,0	10,0
	iya	33	33,0	33,0	43,0
	tidak	57	57,0	57,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

p39.2

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	10	10,0	10,0	10,0
	iya	41	41,0	41,0	51,0
	tidak	49	49,0	49,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

p39.3

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	10	10,0	10,0	10,0
	iya	61	61,0	61,0	71,0
	tidak	29	29,0	29,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

p39.4

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	10	10,0	10,0	10,0
	iya	22	22,0	22,0	32,0
	tidak	68	68,0	68,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

p39.5

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	10	10,0	10,0	10,0
	iya	10	10,0	10,0	20,0
	tidak	80	80,0	80,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

p40.1

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	10	10,0	10,0	10,0
	iya	39	39,0	39,0	49,0
	tidak	51	51,0	51,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

p40.2

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	10	10,0	10,0	10,0
	iya	59	59,0	59,0	69,0
	tidak	31	31,0	31,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

p40.3

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	10	10,0	10,0	10,0
	iya	6	6,0	6,0	16,0
	tidak	84	84,0	84,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

p40.4

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	10	10,0	10,0	10,0
	iya	2	2,0	2,0	12,0
	tidak	88	88,0	88,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

p40.5

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	10	10,0	10,0	10,0
	iya	14	14,0	14,0	24,0
	tidak	76	76,0	76,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

p41.1

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	9	9,0	9,0	9,0
	iya	55	55,0	55,0	64,0
	tidak	36	36,0	36,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

p41.2

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	9	9,0	9,0	9,0
	iya	24	24,0	24,0	33,0
	tidak	67	67,0	67,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

p41.3

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	9	9,0	9,0	9,0
	iya	24	24,0	24,0	33,0
	tidak	67	67,0	67,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

p41.4

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	9	9,0	9,0	9,0
	iya	38	38,0	38,0	47,0
	tidak	53	53,0	53,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

p41.5

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	9	9,0	9,0	9,0
	iya	11	11,0	11,0	20,0
	tidak	80	80,0	80,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

p42

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	iya	65	65,0	65,0	65,0
	tidak	35	35,0	35,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

p43.1

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	35	35,0	35,0	35,0
	iya	45	45,0	45,0	80,0
	tidak	20	20,0	20,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

p43.2

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	35	35,0	35,0	35,0
	iya	35	35,0	35,0	70,0
	tidak	30	30,0	30,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

p43.3

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	35	35,0	35,0	35,0
	iya	38	38,0	38,0	73,0
	tidak	27	27,0	27,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

p43.4

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	35	35,0	35,0	35,0
	iya	7	7,0	7,0	42,0
	tidak	58	58,0	58,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

p43.5

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	35	35,0	35,0	35,0
	iya	5	5,0	5,0	40,0
	tidak	60	60,0	60,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

p44.1

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	35	35,0	35,0	35,0
	iya	43	43,0	43,0	78,0
	tidak	22	22,0	22,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

p44.2

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	35	35,0	35,0	35,0
	iya	37	37,0	37,0	72,0
	tidak	28	28,0	28,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

p44.3

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	35	35,0	35,0	35,0
	iya	28	28,0	28,0	63,0
	tidak	37	37,0	37,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

p44.4

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	35	35,0	35,0	35,0
	iya	23	23,0	23,0	58,0
	tidak	42	42,0	42,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

p44.5

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	35	35,0	35,0	35,0
	iya	2	2,0	2,0	37,0
	tidak	63	63,0	63,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

p45.1

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	35	35,0	35,0	35,0
	iya	49	49,0	49,0	84,0
	tidak	16	16,0	16,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

p45.2

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	35	35,0	35,0	35,0
	iya	32	32,0	32,0	67,0
	tidak	33	33,0	33,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

p45.3

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	35	35,0	35,0	35,0
	iya	2	2,0	2,0	37,0
	tidak	63	63,0	63,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

p45.4

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	35	35,0	35,0	35,0
	tidak	65	65,0	65,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

p45.5

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	35	35,0	35,0	35,0
	iya	9	9,0	9,0	44,0
	tidak	56	56,0	56,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

p46.1

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	35	35,0	35,0	35,0
	iya	42	42,0	42,0	77,0
	tidak	23	23,0	23,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

p46.2

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	35	35,0	35,0	35,0
	iya	43	43,0	43,0	78,0
	tidak	22	22,0	22,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

p46.3

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	35	35,0	35,0	35,0
	iya	7	7,0	7,0	42,0
	tidak	58	58,0	58,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

p46.4

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	35	35,0	35,0	35,0
	iya	15	15,0	15,0	50,0
	tidak	50	50,0	50,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

p46.5

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	35	35,0	35,0	35,0
	iya	2	2,0	2,0	37,0
	tidak	63	63,0	63,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

p47.1

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	iya	90	90,0	90,0	90,0
	tidak	10	10,0	10,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

p47.2

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	iya	16	16,0	16,0	16,0
	tidak	84	84,0	84,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

p47.3

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	iya	58	58,0	58,0	58,0
	tidak	42	42,0	42,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

p47.4

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	iya	7	7,0	7,0	7,0
	tidak	92	92,0	92,0	99,0
	3	1	1,0	1,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

p48

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	menjalaskan terlebih dahulu	68	68,0	68,0	68,0
	langsung diperagakan	3	3,0	3,0	71,0
	ikut bermain dengan siswa	19	19,0	19,0	90,0
	mengajak siswa bermain	8	8,0	8,0	98,0
	lainya	2	2,0	2,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

p49

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid tanya jawab	41	41,0	41,0	41,0
memperhatikan	6	6,0	6,0	47,0
antusias	50	50,0	50,0	97,0
diam dan tidak memperhatikan	1	1,0	1,0	98,0
lainya	2	2,0	2,0	100,0
Total	100	100,0	100,0	

p50

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid puzzle	24	24,0	24,0	24,0
block logic	11	11,0	11,0	35,0
boneka tangan	47	47,0	47,0	82,0
menara hanoi	3	3,0	3,0	85,0
lainya	15	15,0	15,0	100,0
Total	100	100,0	100,0	

p51

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid iya, disesuaikan dengan perkembangan	68	68,0	68,0	68,0
iya, karena bahanya beranaika macam	31	31,0	31,0	99,0
tidak, kesukaan siswa berbeda-beda	1	1,0	1,0	100,0
Total	100	100,0	100,0	

p52

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	sudah	90	90,0	90,0	90,0
	belum	10	10,0	10,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

p53.1

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	iya	86	86,0	86,0	86,0
	tidak	14	14,0	14,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

p53.2

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	iya	35	35,0	35,0	35,0
	tidak	65	65,0	65,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

p53.3

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	iya	51	51,0	51,0	51,0
	tidak	49	49,0	49,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

p53.4

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	iya	31	31,0	31,0	31,0
	tidak	69	69,0	69,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

p53.5

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	iya	3	3,0	3,0	3,0
	tidak	97	97,0	97,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

p54.1

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	iya	89	89,0	89,0	89,0
	tidak	11	11,0	11,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

p54.2

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	iya	42	42,0	42,0	42,0
	tidak	58	58,0	58,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

p54.3

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	iya	72	72,0	72,0	72,0
	tidak	28	28,0	28,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

p54.4

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	iya	54	54,0	54,0	54,0
	tidak	46	46,0	46,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

p54.5

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	iya	5	5,0	5,0	5,0
	tidak	95	95,0	95,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

p55.1

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	iya	62	62,0	62,0	62,0
	tidak	38	38,0	38,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

p55.2

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	iya	28	28,0	28,0	28,0
	tidak	72	72,0	72,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

p55.3

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	iya	70	70,0	70,0	70,0
	tidak	30	30,0	30,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

p55.4

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	iya	6	6,0	6,0	6,0
	tidak	94	94,0	94,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

p56.1

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	iya	94	94,0	94,0	94,0
	tidak	6	6,0	6,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

p56.2

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	iya	63	63,0	63,0	63,0
	tidak	37	37,0	37,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

p56.3

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	iya	87	87,0	87,0	87,0
	tidak	13	13,0	13,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

p56.4

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	iya	69	69,0	69,0	69,0
	tidak	31	31,0	31,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

p56.5

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	iya	27	27,0	27,0	27,0
	tidak	73	73,0	73,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

p57

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	sudah	84	84,0	84,0	84,0
	belum	16	16,0	16,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

p58.1

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	iya	89	89,0	89,0	89,0
	tidak	11	11,0	11,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

p58.2

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	iya	61	61,0	61,0	61,0
	tidak	39	39,0	39,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

p58.3

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	iya	84	84,0	84,0	84,0
	tidak	16	16,0	16,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

p58.4

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	iya	60	60,0	60,0	60,0
	tidak	40	40,0	40,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

p58.5

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	iya	15	15,0	15,0	15,0
	tidak	85	85,0	85,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

p59.1

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	iya	87	87,0	87,0	87,0
	tidak	13	13,0	13,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

p59.2

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	iya	57	57,0	57,0	57,0
	tidak	43	43,0	43,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

p59.3

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	iya	43	43,0	43,0	43,0
	tidak	57	57,0	57,0	100,0
	Total	100	100,0	100,0	

p59.4

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid iya	48	48,0	48,0	48,0
tidak	52	52,0	52,0	100,0
Total	100	100,0	100,0	

p59.5

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid iya	19	19,0	19,0	19,0
tidak	81	81,0	81,0	100,0
Total	100	100,0	100,0	

ADLN-PERPUSTAKAAN UNIVERSITAS AIRLANGGA

nama	gender	pendidikan	usia	p4	p5.1	p5.2	p5.3	p5.4	p5.5	p6.1	p6.2	p6.3	p6.4
r1	1	3	3	1	1	1	2	2	1	2	2	2	2
r2	1	4	3	1	1	1	2	1	1	2	1	1	2
r3	1	3	2	1	1	1	1	2	1	1	2	2	2
r4	1	3	2	1	1	2	1	2	1	1	2	2	1
r5	1	3	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	1
r6	1	4	3	1	2	2	2	2	1	1	1	1	1
r7	1	3	2	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1
r8	1	5	1	1	1	1	1	2	2	1	2	2	1
r9	1	3	2	1	1	2	2	2	1	2	2	2	1
r10	1	3	1	1	1	1	2	2	1	2	2	2	1
r11	1	3	2	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1
r12	1	3	2	1	2	2	1	2	1	1	2	2	2
r13	1	3	2	1	1	1	1	1	1	2	2	2	1
r14	1	5	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1
r15	1	3	2	1	1	1	2	1	1	1	2	2	1
r16	1	5	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1
r17	1	3	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1
r18	1	3	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2
r19	1	3	1	1	1	2	1	2	1	2	2	2	1
r20	1	3	2	1	1	2	1	1	1	1	2	2	1
r21	1	5	3	1	1	1	1	1	2	1	2	2	2
r22	1	4	3	1	1	2	1	1	2	1	2	1	1
r23	1	5	3	1	1	2	2	1	2	1	1	2	1
r24	1	3	2	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1
r25	1	3	3	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1
r26	1	3	2	1	1	2	2	2	2	1	2	2	2
r27	1	3	3	1	1	1	1	1	2	1	2	2	2
r28	1	3	2	1	1	1	1	1	2	1	2	2	2
r29	1	3	2	1	1	1	1	1	2	1	2	2	1
r30	1	5	1	1	1	1	1	1	2	1	2	2	2
r31	1	3	3	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1
r32	1	3	2	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1
r33	1	3	2	1	1	2	2	2	2	1	2	2	2
r34	1	3	3	1	1	1	1	1	2	1	2	2	1
r35	1	3	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1

SKRIPSI

PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN ...

MAULANA DIMAS S

ADLN-PERPUSTAKAAN UNIVERSITAS AIRLANGGA

r36	1	3	3	1	1	1	1	1	2	2	2	2	1
r37	1	3	3	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1
r38	1	3	3	1	1	2	1	2	1	1	2	2	2
r39	1	4	3	1	1	2	1	2	2	1	2	2	2
r40	1	5	3	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2
r41	1	3	1	1	1	2	1	2	2	2	2	2	1
r42	1	3	2	1	1	2	1	2	2	1	2	2	1
r43	1	3	2	1	1	1	1	2	1	1	2	2	1
r44	1	3	3	1	1	2	1	1	1	2	2	1	2
r45	1	3	3	1	2	2	1	1	1	1	1	1	2
r46	1	3	3	1	1	2	1	1	1	1	2	1	2
r47	1	3	3	1	1	1	1	1	2	2	2	2	1
r48	1	3	2	1	1	1	1	2	2	2	2	2	1
r49	1	4	3	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2
r50	1	3	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2
r51	1	4	3	1	1	1	1	1	2	1	2	2	2
r52	1	3	2	1	2	2	1	2	2	2	2	1	2
r53	1	3	1	1	1	2	1	1	2	1	1	2	1
r54	1	3	2	1	2	1	1	2	1	2	2	2	2
r55	1	5	2	1	1	1	1	2	2	1	2	2	1
r56	1	3	1	1	2	2	1	2	2	2	2	2	1
r57	1	3	1	1	1	2	1	2	2	1	2	2	2
r58	1	3	1	1	1	2	2	2	2	1	2	2	2
r59	1	3	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	2
r60	1	3	1	1	2	2	1	2	2	2	2	2	1
r61	1	1	1	1	2	2	1	2	2	1	2	2	1
r62	1	5	1	1	1	2	1	2	2	1	1	2	1
r63	1	5	2	1	1	2	1	2	2	1	2	1	2
r64	1	5	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	2
r65	1	5	2	1	1	1	1	1	2	1	2	2	2
r66	1	5	2	1	1	1	1	1	2	1	2	2	1
r67	1	3	3	1	2	1	1	1	1	2	1	2	2
r68	1	5	3	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2
r69	1	3	2	1	1	1	1	1	2	1	2	2	2
r70	1	3	2	1	1	1	1	1	2	1	2	2	2
r71	1	4	3	1	1	2	1	1	2	1	2	1	1

SKRIPSI

PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN ...

MAULANA DIMAS S

ADLN-PERPUSTAKAAN UNIVERSITAS AIRLANGGA

r72	1	3	3	1	1	1	2	2	1	1	2	2	2
r73	1	3	2	1	1	2	1	2	1	2	2	2	1
r74	1	3	2	1	1	2	1	1	1	2	2	2	1
r75	1	3	2	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1
r76	1	3	2	1	1	1	1	1	2	1	2	2	1
r77	1	3	3	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1
r78	1	5	1	1	1	1	1	1	2	1	2	2	2
r79	1	3	3	1	1	1	1	1	2	1	1	2	2
r80	1	3	2	1	1	2	2	2	2	1	2	2	2
r81	1	5	3	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1
r82	1	3	3	1	1	1	1	1	2	1	2	2	2
r83	1	4	3	1	1	2	2	2	1	1	1	1	1
r84	1	5	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1
r85	1	3	2	1	2	2	1	2	1	1	2	2	2
r86	1	4	3	1	1	2	1	1	2	1	1	2	1
r87	1	3	2	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1
r88	1	3	2	1	1	1	2	1	1	1	2	2	1
r89	1	3	2	1	1	1	1	1	2	1	2	2	2
r90	1	3	2	1	1	2	1	2	1	1	2	2	1
r91	1	3	2	1	1	1	1	1	1	2	2	2	1
r92	1	3	1	1	1	1	1	1	2	1	2	2	2
r93	1	3	2	1	1	1	1	2	1	1	2	2	2
r94	1	3	3	1	1	2	1	1	2	1	2	2	2
r95	1	3	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1
r96	1	5	3	1	1	2	2	1	2	1	1	2	1
r97	1	3	3	1	1	1	1	1	2	2	2	2	1
r98	1	5	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1
r99	1	3	2	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1
r100	1	3	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	1

ADLN-PERPUSTAKAAN UNIVERSITAS AIRLANGGA

2	1	2	2	2	2	1	2	1	1	1	1	2	1
2	1	1	2	1	2	2	1	2	1	2	2	1	1
2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	2	1	2	1
2	1	1	2	1	2	2	1	1	1	1	1	2	1
2	1	1	2	1	2	2	1	2	1	2	2	1	1
2	1	1	1	1	2	2	1	1	1	2	2	2	1
2	1	1	2	1	2	2	1	1	1	1	1	2	1
2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	1
2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	1
2	1	1	2	1	2	1	1	2	2	1	1	2	1
2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2
2	1	2	2	1	2	1	1	2	1	2	1	2	2
2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1
2	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
1	1	2	2	1	2	2	2	2	2	1	2	2	1
2	1	1	2	1	2	2	1	2	1	1	1	2	1
1	1	1	1	1	2	2	2	2	1	1	1	2	1
2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	1	2	2	1
2	1	1	1	1	2	2	1	2	1	1	1	1	2
2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	1	1	2	1
2	1	2	2	2	2	1	2	2	2	1	1	2	1
2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1
2	1	1	2	1	2	1	2	1	2	1	1	2	1
2	1	1	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	1
2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1
2	1	1	1	1	2	2	2	2	1	1	2	2	1
2	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	2	2	1
2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	1	2	2	1

ADLN-PERPUSTAKAAN UNIVERSITAS AIRLANGGA

p.10.3	p10.4	p10.5	p.11.1	p11.2	p11.3	p11.4	p11.5	p.12	p.13.1	p13.2	p13.3	p13.4	p13.5
2	2	2	2	2	1	1	1	1	2	1	1	2	2
2	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	1	2	2
2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	2	1
2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	1	2	2	1
2	2	2	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2
1	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	1	2	1
2	2	2	2	1	2	2	2	2	0	0	0	0	0
2	2	2	2	1	2	2	1	1	1	2	2	2	2
0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	0	0	0	0
2	2	2	2	2	2	1	2	2	0	0	0	0	0
2	2	2	2	2	1	1	2	2	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	0	0	0	0
2	2	2	2	1	1	2	2	2	0	0	0	0	0
2	2	2	2	1	1	2	2	1	2	2	2	2	1
2	2	2	2	2	2	1	1	1	2	1	1	2	1
2	2	2	2	2	2	1	1	1	2	2	1	2	2
2	2	2	2	1	2	1	2	2	0	0	0	0	0
2	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	1	2	2
2	2	2	2	1	1	2	2	2	0	0	0	0	0
2	2	1	1	2	2	2	2	2	0	0	0	0	0
2	2	2	2	1	2	2	1	1	2	2	1	2	2
2	2	2	2	2	1	1	2	2	0	0	0	0	0
2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	0	0	0	0
1	1	1	2	1	2	2	2	1	2	0	0	0	0
2	2	2	2	2	2	1	1	1	2	2	1	2	2
2	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	1	2	2
2	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	1	2	2
2	2	2	2	1	1	2	2	1	2	2	1	2	2
2	2	2	2	1	1	2	2	2	0	0	0	0	0
2	2	2	2	1	1	2	1	1	2	1	1	2	2
2	2	2	2	1	1	1	2	2	0	0	0	0	0
2	2	2	2	1	2	1	2	1	2	1	2	2	2
2	2	1	1	1	1	2	2	2	0	0	0	0	0

SKRIPSI

PENGUNAAN MEDIA PERMAINAN ...

MAULANA DHIMAS S

ADLN-PERPUSTAKAAN UNIVERSITAS AIRLANGGA

2	2	2	2	2	1	1	1	1	2	1	1	2	1
2	2	2	2	1	1	2	2	1	1	1	1	2	1
2	2	1	1	2	2	2	2	2	0	0	0	0	0
2	2	2	2	1	1	2	1	1	2	1	1	2	2
2	2	2	2	1	1	2	2	1	2	2	1	2	2
2	2	2	2	1	1	2	2	2	0	0	0	0	0
2	2	2	2	1	2	2	2	1	2	1	1	2	2
2	2	2	2	1	2	1	2	1	2	1	2	2	2
2	2	2	2	1	1	1	2	2	0	0	0	0	0
2	2	2	2	1	2	2	1	2	0	0	0	0	0
2	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	1	2	2
1	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	1	2	2
2	2	2	2	2	2	1	1	1	2	2	1	2	2
0	0	0	0	0	0	0	0	2	0	0	0	0	0
2	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	1	2	2
2	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	1	2	2
2	2	2	2	2	2	1	1	1	2	1	1	2	1
2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	2	2	1	2
2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	1	2	1
2	2	2	2	1	1	2	2	2	0	0	0	0	0
2	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	1	2	2
2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	2	1
2	2	2	2	1	2	2	1	1	2	2	1	2	2
2	2	1	1	1	1	2	2	2	0	0	0	0	0
2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	0	0	0	0
2	2	2	2	1	2	1	2	1	2	1	2	2	2
2	2	2	2	1	1	2	2	1	2	2	2	2	1
2	2	2	2	2	1	1	2	2	0	0	0	0	0
2	2	2	1	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2

ADLN-PERPUSTAKAAN UNIVERSITAS AIRLANGGA

2	2	2	2	1	1	1	2	2	2	1	1	2	2
1	1	2	2	2	1	1	2	2	2	2	1	1	2
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2	2	1	1	2	1	1	2	2	2	1	1	2	2
1	1	1	1	2	2	2	2	2	1	1	1	2	2
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
1	1	1	1	2	1	1	2	2	2	1	1	2	2
2	2	2	1	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	1	1	2
2	1	1	1	2	2	1	2	2	1	2	1	1	2
2	1	1	1	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2	2	1	1	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2
1	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	1	1	2
1	1	1	1	2	1	1	2	2	2	2	1	2	2
2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2
2	2	1	1	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2	2	2	1	2	1	2	2	2	2	2	1	1	2
2	2	2	1	1	2	1	2	2	2	1	1	1	2
2	1	1	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	1
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2
2	2	1	1	1	2	2	2	2	1	2	1	2	2
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	1	2	2

ADLN-PERPUSTAKAAN UNIVERSITAS AIRLANGGA

p16.5	p.17	p18.1	p18.2	p18.3	p18.4	p18.5	p19.1	p19.2	p19.3	p19.4	p19.5	p20.1	p20.2
2	1	1	2	2	2	2	1	1	2	1	2	1	2
2	1	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2
2	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2	1	1	2	2	2	2	1	2	2	2	1	2	1
2	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2	1	2	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1
0	1	2	2	1	2	2	1	2	1	1	1	2	1
1	1	2	2	1	2	2	2	2	2	1	2	2	2
0	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2
0	1	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2
0	1	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	1
0	1	1	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2
0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1
0	1	2	2	2	2	2	1	1	1	1	2	2	1
2	1	1	2	2	2	2	1	1	2	2	2	1	1
0	1	1	2	2	2	1	2	1	1	1	2	2	1
0	1	1	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2
2	1	2	2	1	1	2	2	1	1	2	2	2	2
0	1	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	1	2
0	1	1	1	1	2	2	2	2	2	1	2	2	1
0	1	1	2	2	2	2	1	1	2	1	2	2	1
0	1	1	1	2	2	2	2	1	2	1	2	2	1
2	1	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	1
2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1
2	1	2	2	2	2	2	1	1	1	2	2	2	1
2	1	1	2	1	1	2	2	1	1	1	1	2	1
0	1	1	1	2	2	2	2	1	1	2	1	2	1
2	1	1	2	1	2	2	2	1	2	2	1	2	1
0	1	1	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2
1	1	1	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1
0	1	2	2	2	2	2	1	1	1	2	2	1	1

SKRIPSI

PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN ...

MAULANA DIMAS S

ADLN-PERPUSTAKAAN UNIVERSITAS AIRLANGGA

1	1	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2
0	1	1	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2
0	1	2	2	1	2	2	2	2	2	1	2	2	2
0	1	2	2	1	2	2	2	2	2	1	2	2	2
0	1	2	2	1	2	2	2	2	1	2	1	2	2
0	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2
2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2
0	1	2	2	2	2	1	2	2	1	1	2	2	1
0	1	2	2	2	2	1	2	2	2	1	1	2	1
2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	2	1
2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1
2	1	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2
2	1	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	2
2	1	1	1	2	2	2	2	2	1	2	2	2	1
0	1	2	2	1	2	2	2	2	2	1	2	2	1
0	1	2	2	2	2	1	1	1	1	2	2	1	1
2	1	1	1	1	2	1	2	1	2	2	2	1	2
2	1	1	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2
2	1	1	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1
2	1	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	1
2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2
2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2
2	1	1	1	1	2	2	1	2	2	1	2	1	1
2	1	1	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1
0	1	1	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	1
0	1	2	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	1
2	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	2	1	1
2	1	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	1
2	1	1	1	2	1	2	2	2	2	2	1	1	2
2	1	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2
2	1	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	1
2	1	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	1
2	1	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	1
2	1	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	1
0	1	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	1
0	1	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	1

SKRIPSI

PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN ...

MAULANA DIMAS S

ADLN-PERPUSTAKAAN UNIVERSITAS AIRLANGGA

2	1	1	2	2	2	2	1	1	2	1	2	1	2
2	1	1	2	2	1	2	1	1	1	2	2	1	1
0	1	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2
2	1	1	2	1	2	2	1	2	2	1	2	1	1
2	1	2	2	2	2	1	1	1	2	2	1	1	2
0	1	1	1	2	2	2	1	1	2	1	2	1	1
2	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1
1	1	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2
0	1	1	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	2
0	1	1	1	2	2	2	1	2	1	2	2	1	2
2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1
2	1	2	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1
2	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1
0	1	1	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2
2	1	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2
2	1	2	2	1	2	2	1	2	1	1	2	1	2
2	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2	1	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	1
2	1	2	2	2	2	1	2	2	1	2	2	2	2
2	1	2	2	1	1	2	2	1	1	2	2	2	2
0	1	2	2	2	2	1	1	1	1	2	2	1	1
0	1	1	1	1	1	2	2	2	2	1	2	2	1
1	1	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2
2	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
0	1	2	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	1
2	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

ADLN-PERPUSTAKAAN UNIVERSITAS AIRLANGGA

2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	1	2	1
2	2	2	2	1	2	2	2	1	1	1	1	2	2
2	2	1	2	1	2	2	2	1	2	1	2	2	2
2	2	2	1	1	2	1	2	1	2	1	1	2	2
2	2	2	1	1	2	2	2	1	2	1	1	2	1
2	2	2	2	1	2	2	2	1	1	1	1	2	1
2	2	2	2	2	1	2	2	1	2	1	1	1	2
2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2
2	1	2	1	1	2	1	2	1	1	1	1	2	2
2	2	2	1	2	1	2	2	1	2	1	1	2	2
2	2	2	2	1	2	2	2	1	2	1	2	2	2
2	2	2	1	1	2	2	1	1	2	2	1	2	2
2	2	2	2	1	2	1	2	1	1	1	1	1	2
1	2	2	1	2	1	1	2	2	0	0	0	0	0
2	2	1	2	1	2	2	2	1	2	1	1	2	2
2	2	2	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	1
0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	2	1	1	2
2	2	2	2	1	2	2	2	1	2	1	2	2	2
2	2	2	2	1	2	2	2	2	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	0	0	0	0
2	2	2	1	1	2	2	2	1	2	2	1	2	2
2	2	1	1	2	2	2	1	2	0	0	0	0	0
1	2	2	1	2	1	2	2	1	2	1	1	2	2
2	2	1	1	1	2	2	2	2	0	0	0	0	0
2	2	2	1	2	2	1	1	1	1	1	2	2	2
2	2	2	1	2	2	1	2	1	2	1	2	2	2
0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	2	1	1	2
2	2	2	2	1	1	2	2	2	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	2	2	2	1

ADLN-PERPUSTAKAAN UNIVERSITAS AIRLANGGA

p24.1	p24.2	p24.3	p24.4	p24.5	p25.1	p25.2	p25.3	p25.4	p25.5	p26.1	p26.2	p26.3	p26.4
2	2	2	2	1	2	2	2	1	2	1	2	2	2
2	1	1	2	2	2	2	2	2	1	1	1	2	2
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2	2	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	1
2	2	1	1	2	2	2	1	1	2	2	1	2	1
1	2	1	2	1	1	2	2	2	2	1	2	2	1
2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	1	2	2
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2	1	1	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
1	1	1	1	2	1	1	2	2	2	1	2	2	2
1	1	1	1	2	1	1	2	2	2	2	1	2	2
1	1	1	1	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2	1	2	2	2	1	1	2	2	2	2	1	2	2
1	2	1	1	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2
2	2	1	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2
2	1	1	2	2	2	1	2	2	2	2	2	1	1
1	2	1	1	2	1	2	2	2	1	2	2	2	1
2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	1
2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2
2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	1
2	1	2	2	2	2	1	2	2	2	1	1	2	2
2	1	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2
1	2	1	2	1	1	2	2	2	1	1	1	2	2
1	1	1	1	2	1	1	2	2	2	2	2	1	1
1	1	1	1	2	1	1	2	2	2	2	1	2	2
2	1	1	2	2	1	2	2	2	2	2	1	2	2
1	2	1	2	2	2	1	2	2	2	1	1	2	1
2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	1	1	2	1
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

SKRIPSI

PENGUNGAN MEDIA PERMAINAN ...

MAULANA DIMAS S

ADLN-PERPUSTAKAAN UNIVERSITAS AIRLANGGA

2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2
2	2	1	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2	1	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	1	2	2
2	1	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2
2	1	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2
2	2	1	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	1	2
2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2
2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	1	2
2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1
2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1
2	2	1	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	1	2
2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	1	2
2	2	1	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	1	2
2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2
1	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2
2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	1	2	2	2	2
2	1	1	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2
2	2	1	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	1	2
2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	1	2
2	2	1	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	1	2
2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2
1	2	1	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	1
1	2	1	1	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	1

SKRIPSI

PENGUNAAN MEDIA PERMAINAN ...

MAULANA DHIMAS S

ADLN-PERPUSTAKAAN UNIVERSITAS AIRLANGGA

2	2	2	2	1	2	2	2	1	2	1	2	2	2
1	2	1	1	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2
2	2	1	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2
2	1	1	2	2	1	2	2	2	2	2	1	2	2
1	2	1	2	1	1	2	2	2	1	2	1	1	2
1	1	1	1	2	1	1	2	2	2	2	1	2	2
1	1	1	1	2	1	1	2	2	2	2	2	1	1
2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	1	1	2	1
1	2	1	2	2	1	2	2	2	2	1	1	2	1
2	2	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2
2	1	2	2	2	2	1	2	2	2	1	1	2	2
2	2	1	1	2	2	2	1	1	2	2	1	2	1
1	1	1	1	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2	1	1	2	2	2	1	2	2	2	1	1	1	2
1	2	1	2	1	1	2	2	2	2	1	1	2	1
1	1	1	1	2	1	1	2	2	2	2	1	2	2
2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	1
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2	1	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	1	2
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2	1	1	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	1
2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2
1	1	1	1	2	1	1	2	2	2	2	1	2	2
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2	2	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	1

ADLN-PERPUSTAKAAN UNIVERSITAS AIRLANGGA

1	1	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2
2	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
0	1	2	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	1
0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
0	1	2	2	1	2	2	1	2	2	2	2	1	2
2	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2	1	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2
0	1	2	2	1	2	2	2	1	1	2	2	2	1
2	1	2	2	2	2	1	2	2	1	2	1	2	2
2	1	2	2	1	2	1	2	1	1	1	2	2	2
1	1	2	1	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2
2	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
0	1	1	1	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2
2	1	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	1
2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	1
2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	1
2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	1
2	1	2	2	1	2	2	1	2	1	2	2	2	2
2	1	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2	1	2
0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
1	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1
1	1	2	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2
1	1	1	1	2	2	2	1	1	1	2	2	1	2
1	1	2	2	1	2	1	2	2	1	2	2	2	2
1	1	2	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2
1	1	1	2	2	1	2	2	1	2	2	2	1	1
1	1	2	2	1	2	2	1	2	2	2	1	2	2
1	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

SKRIPSI

PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN ...

MAULANA DHIMAS S

ADLN-PERPUSTAKAAN UNIVERSITAS AIRLANGGA

2	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
1	1	1	2	1	2	1	1	1	2	2	2	2	1	1	1
2	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2	1	2	2	1	2	2	2	2	1	1	2	1	2	2	2
2	1	2	1	1	2	2	1	2	1	2	1	2	1	1	2
2	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1
2	1	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2
2	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
1	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2	1	2	2	1	2	1	2	1	1	2	2	2	2	2	2
1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1
0	1	2	2	1	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	2
2	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2	1	2	2	1	2	1	1	1	1	2	2	2	2	2	1
2	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2	1	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2
0	1	2	2	1	2	1	1	2	2	2	2	2	1	2	2
0	1	2	2	1	2	2	2	2	2	1	2	2	2	1	2
2	1	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2
0	1	2	2	1	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	1
2	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
1	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
1	1	2	2	1	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2
1	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

ADLN-PERPUSTAKAAN UNIVERSITAS AIRLANGGA

2	2	1	1	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2
0	0	0	0	0	0	0	0	1	2	2	1	2	2
0	0	0	0	0	0	0	0	1	2	2	1	2	2
0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	2	2	2
0	0	0	0	0	0	0	0	1	2	2	1	2	2
2	2	2	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2
0	0	0	0	0	0	0	0	1	2	2	1	2	2
2	2	2	2	1	2	1	2	1	1	2	2	2	2
0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	2
0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	2
0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	2
2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	2	2	2	2
2	2	2	2	1	2	2	2	1	1	1	1	1	2
2	2	1	1	2	2	2	2	1	1	1	2	2	2
2	2	1	1	2	2	1	2	1	1	1	2	2	2
2	1	2	2	2	1	2	2	1	1	1	2	2	2
0	0	0	0	0	0	0	0	2	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	2	2
2	2	1	1	2	2	2	2	1	1	1	2	2	1
2	2	2	1	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2
2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	1	2	2
2	2	2	2	1	2	2	2	2	0	0	0	0	0
2	2	2	2	2	1	2	2	1	2	2	2	2	1
2	2	1	2	1	2	2	2	1	1	2	2	2	2
2	2	2	2	1	2	2	2	1	1	2	2	2	2
0	0	0	0	0	0	0	0	2	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0	0	0	1	2	2	2	2	1
2	2	2	2	2	1	2	2	1	1	1	2	2	1
2	2	1	1	1	2	2	2	1	2	2	2	2	1
2	2	2	1	1	2	2	2	1	1	1	1	2	2
2	2	1	1	2	2	2	2	1	2	1	2	2	1
1	2	2	1	2	2	2	2	1	1	2	2	2	1
1	2	2	1	2	2	2	2	1	1	2	2	2	1
2	2	1	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1
0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	2	2

SKRIPSI

PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN ...

MAULANA DIMAS S

ADLN-PERPUSTAKAAN UNIVERSITAS AIRLANGGA

0	0	0	0	0	0	0	0	2	0	0	0	0	0	
2	2	2	1	1	2	2	2	1	2	2	2	2	1	1
0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	2	2	2	2	1
2	2	2	2	2	1	2	2	1	1	2	2	2	2	2
2	2	1	1	1	2	2	2	1	1	1	1	1	2	2
0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	2	2	2
2	2	2	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	2
2	2	1	2	2	1	2	2	1	1	2	2	2	2	2
0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	2	1	2	2
0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	2	2	1	2	2
0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	0	0	0	0	0
2	2	1	1	1	2	2	2	1	1	1	1	1	2	2
2	2	2	1	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	2
1	2	2	1	1	2	2	2	2	0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	2	2	2	2
2	2	2	2	1	2	2	2	1	1	1	1	2	2	1
0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	0	0	0	0	0
2	2	1	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	1
2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	1	2	2	2	2
2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	0	0	0	0	0
2	1	2	2	2	2	1	2	2	2	0	0	0	0	0
2	2	2	2	2	1	2	2	1	1	1	1	2	2	1
0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	2	1	2	2
0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	2	2
0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	0	0	0	0	0
2	2	1	1	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2
0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	0	0	0	0	0

ADLN-PERPUSTAKAAN UNIVERSITAS AIRLANGGA

p34.1	p34.2	p34.3	p34.4	p34.5	p35.1	p35.2	p35.3	p35.4	p35.5	p36.1	p36.2	p36.3	p36.4
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2	1	2	1	2	2	1	1	2	2	2	2	1	2
2	2	1	2	2	1	2	2	2	2	1	1	2	2
2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
1	1	2	1	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2
2	1	2	2	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
1	1	1	1	2	2	1	1	2	2	2	1	2	2
2	2	1	2	2	2	1	1	2	2	2	2	1	2
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
1	1	1	2	2	2	1	1	2	1	2	1	2	2
1	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	1	2	2
1	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2
1	1	1	1	2	2	1	1	2	2	1	2	2	2
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
1	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	1	2
1	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	1	2
2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
1	1	1	1	2	2	1	1	2	2	2	1	2	2
1	1	1	1	2	2	1	1	2	2	2	1	2	2
2	1	2	2	2	2	1	1	2	2	2	1	2	2
2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	1	1	2
1	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	1	2
2	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2
2	2	1	2	2	2	1	1	2	2	2	1	2	2

SKRIPSI

PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN ...

MAULANA DIMAS S

ADLN-PERPUSTAKAAN UNIVERSITAS AIRLANGGA

2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2
2	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	1	2
2	2	1	1	2	2	1	2	2	2	1	1	2	2
2	2	2	1	2	1	2	2	2	2	1	2	2	1
2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2
2	1	1	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2
2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2
2	1	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	1
1	1	2	1	2	1	2	2	2	2	1	1	2	2
1	1	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2
1	1	2	1	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2
2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2
1	1	1	1	2	1	1	2	2	2	1	2	1	2
1	1	1	1	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2
2	1	2	1	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2
2	1	2	1	2	1	2	2	2	2	1	2	2	1
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2	2	1	2	2	1	1	2	2	2	2	2	1	2
2	1	2	1	2	1	2	2	2	1	1	2	2	1
2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	1
1	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1
2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	1
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2
2	2	2	1	2	2	1	2	2	1	1	2	2	2
2	2	2	1	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2	2	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2
2	2	2	1	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2
2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2
1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2
1	1	1	1	2	1	1	2	2	2	1	2	2	1
2	2	2	1	1	2	2	2	2	1	1	2	2	1
2	2	1	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2
2	2	1	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2
2	2	1	2	2	2	2	2	1	1	2	2	1	2
1	1	1	1	2	1	1	2	2	2	1	2	2	1
1	1	1	1	2	1	1	2	2	2	1	2	2	1
1	1	1	1	2	1	1	2	2	2	1	2	2	1
1	1	1	1	2	1	1	2	2	2	1	2	2	1

SKRIPSI

PENGUNAAN MEDIA PERMAINAN ...

MAULANA DIMAS S

ADLN-PERPUSTAKAAN UNIVERSITAS AIRLANGGA

0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
1	1	1	2	2	1	1	2	1	2	1	2	2	2	1
1	2	2	2	1	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2
2	2	2	1	2	2	1	2	2	2	2	1	1	2	2
1	1	1	1	2	1	1	2	2	2	2	1	1	2	2
2	1	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	1	2	2
1	1	1	1	2	1	1	2	2	2	2	1	2	2	1
2	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	1	2	2
1	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	1	1	2
1	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	1	1	2
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
1	1	1	1	2	1	1	2	2	2	2	1	2	2	2
1	1	1	1	2	1	1	2	2	2	2	1	2	2	2
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2	1	2	1	2	1	1	2	2	2	2	2	1	2	2
1	1	2	1	2	1	2	2	2	2	2	1	2	2	1
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2
2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2
1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2
2	2	1	2	2	2	1	1	2	2	2	2	1	2	2
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	1	2	2
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

ADLN-PERPUSTAKAAN UNIVERSITAS AIRLANGGA

1	1	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	1
2	1	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2	1
2	1	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	1	2
2	1	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2	1
1	1	2	2	1	2	2	2	2	2	1	2	2	1
2	1	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2	1
2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	1	2	2	1
2	1	2	2	1	2	2	2	1	2	2	1	2	1
2	1	2	2	1	2	2	1	1	1	1	2	2	2
1	1	2	2	1	2	2	1	1	1	1	2	2	2
2	1	2	2	1	2	2	1	1	1	1	2	2	2
2	1	2	2	1	2	2	2	2	1	1	2	2	1
1	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
1	1	2	2	1	2	1	2	2	2	2	1	2	2
1	1	2	2	1	2	2	2	2	2	1	2	2	1
2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	1	2	2	1
0	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	1
1	1	2	2	2	2	1	2	1	1	1	2	2	1
2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1
2	1	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2
2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	1
2	1	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2	1
0	1	2	2	1	2	2	2	2	2	1	2	2	1
2	1	2	1	2	2	2	2	2	1	2	2	2	1
2	1	2	2	1	2	2	2	1	2	1	2	2	1
2	1	2	1	2	2	2	2	2	1	2	2	2	1
0	1	2	1	2	2	2	2	2	1	2	2	2	1
1	1	2	2	1	2	2	2	2	2	1	2	2	1
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1
2	1	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2	1
2	1	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	2
2	1	2	2	1	2	1	2	2	1	2	2	2	1
2	1	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2
1	1	1	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	1
2	1	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1

SKRIPSI

PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN ...

MAULANA DHIMAS S

ADLN-PERPUSTAKAAN UNIVERSITAS AIRLANGGA

0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2	1	1	1	1	2	2	1	1	2	2	2	2	1	1
2	1	2	1	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2
1	1	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1
2	1	2	2	1	2	1	1	2	1	2	2	2	2	2
2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1
2	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1
2	1	1	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	1
1	1	1	1	1	2	1	1	2	2	2	1	2	1	2
2	1	2	2	1	2	2	1	2	1	2	2	2	2	1
0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2	1	2	2	1	2	2	2	1	2	1	2	2	2	2
2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1
0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2	1	2	2	1	2	2	2	2	1	1	2	2	1	1
2	1	2	1	1	2	1	1	1	2	1	2	1	1	1
0	1	2	1	1	2	2	2	1	1	1	1	2	1	1
2	1	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2
1	1	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	1	2	1
0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
0	1	2	2	1	2	2	2	2	2	1	2	2	2	1
2	1	2	1	2	2	2	2	2	1	1	2	2	1	1
1	1	1	2	1	2	2	2	2	2	1	2	2	1	1
1	1	2	2	2	2	2	1	2	1	1	2	2	1	2
0	1	2	1	1	2	2	2	2	1	1	1	2	1	1
1	1	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	1
0	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1
0	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1
0	1	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2	1	2

ADLN-PERPUSTAKAAN UNIVERSITAS AIRLANGGA

p40.3	p40.4	p40.5	p41.1	p41.2	p41.3	p41.4	p41.5	p42	p43.1	p43.2	p43.3	p43.4	p43.5
0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	2	2	2
2	2	2	1	1	2	2	2	2	1	1	1	1	2
2	2	2	2	2	1	2	2	2	1	1	1	2	2
2	2	1	2	2	1	2	2	2	0	0	0	0	0
2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	1	2	2	2
2	2	1	1	2	2	2	2	2	1	1	1	1	2
2	2	2	1	1	2	2	2	2	1	1	1	1	2
2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	0	0	0	0
2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	1	2
2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	0	0	0	0
2	2	2	1	2	1	2	2	2	2	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	0	0	0	0
2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	0	0	0	0
2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	0	0	0	0
2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	0	0	0	0
2	2	2	1	2	1	2	2	2	1	1	1	1	2
2	2	2	1	2	1	2	2	2	2	0	0	0	0
2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	1	2
0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	0	0	0	0
2	2	1	2	2	1	2	2	2	2	0	0	0	0
2	2	2	1	1	2	1	2	2	2	0	0	0	0
2	2	2	2	2	2	1	2	2	1	1	1	1	1
2	2	2	1	2	1	2	2	2	2	0	0	0	0
2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	0	0	0	0
1	2	2	1	1	2	2	2	2	2	0	0	0	0
2	2	1	1	1	2	2	2	2	1	2	2	1	2
0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	2	1	2	2
2	2	2	1	1	2	1	2	2	1	2	1	2	2
2	2	1	1	1	2	2	2	2	1	1	1	1	2
2	2	2	1	1	2	1	2	2	1	1	1	1	2
2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	1	1	1	2
2	2	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	2
2	2	2	1	1	2	1	2	2	1	1	1	1	2
2	2	2	1	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	0	0	0	0

SKRIPSI

PENGUNAAN MEDIA PERMAINAN ...

MAULANA DHIMAS S

ADLN-PERPUSTAKAAN UNIVERSITAS AIRLANGGA

2	2	2	2	2	2	1	2	1	1	2	2	2	2
2	2	2	1	2	2	2	1	1	1	1	2	2	2
2	2	2	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2
2	2	2	1	1	2	1	2	1	1	2	2	2	2
2	2	2	1	2	1	1	2	1	2	2	1	2	2
2	1	2	1	2	1	1	2	2	0	0	0	0	0
2	2	2	1	2	2	2	1	1	2	2	1	2	2
2	2	2	2	2	1	2	2	2	0	0	0	0	0
1	2	2	1	2	2	2	2	1	1	1	1	2	2
1	2	2	1	2	2	2	2	1	1	1	1	2	2
1	2	2	1	1	2	2	1	1	1	1	1	2	2
2	2	2	2	2	1	1	2	1	1	2	2	2	2
0	0	0	0	0	0	0	0	2	0	0	0	0	0
2	2	1	2	2	2	1	2	1	1	2	2	2	2
2	2	2	1	2	2	2	2	1	1	1	2	2	2
2	2	2	1	2	1	1	2	1	1	1	2	2	2
2	2	2	2	2	2	1	2	2	0	0	0	0	0
2	2	2	2	2	2	1	2	2	0	0	0	0	0
2	2	2	1	2	2	2	2	2	0	0	0	0	0
1	2	2	1	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2
2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	1	2	2
2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	1	2	2
2	2	2	2	2	2	1	2	1	1	1	1	2	2
2	2	2	2	2	2	1	2	1	1	2	2	2	2
2	2	2	2	2	2	1	2	1	1	2	2	2	2
2	2	2	2	1	2	2	2	2	0	0	0	0	0
2	2	2	1	2	2	2	1	1	2	2	2	2	1
2	2	2	1	2	2	2	2	1	1	2	2	1	2
2	2	2	1	2	2	2	2	1	1	2	2	1	2
1	2	2	1	2	2	2	2	1	2	0	0	0	0
2	1	1	1	2	2	2	1	1	2	2	1	2	2
2	2	1	1	2	2	2	1	1	2	2	1	2	2
2	2	2	1	2	2	2	1	1	2	2	1	2	2
2	2	1	1	2	2	2	2	1	2	2	1	2	2
2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	1	2	2
2	2	1	1	2	2	2	2	1	2	2	1	2	2
2	2	2	2	2	2	1	2	2	1	1	1	1	1

SKRIPSI

PENGUNGAN MEDIA PERMAINAN ...

MAULANA DHIMAS S

ADLN-PERPUSTAKAAN UNIVERSITAS AIRLANGGA

0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	2	2	2
2	2	2	1	1	2	2	2	1	1	1	2	2	2
2	2	1	2	2	1	2	2	2	0	0	0	0	0
2	2	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	2
2	2	1	1	2	2	1	2	1	1	1	1	2	2
2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	1	1	1	2
2	2	2	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	2
2	2	2	1	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2
2	2	2	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	2
2	2	2	1	1	2	2	2	2	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	2	1	2	2
2	2	1	1	2	2	2	2	1	1	1	1	2	2
2	2	2	1	2	1	2	2	1	1	1	1	1	2
0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	0	0	0	0
2	2	2	1	1	2	2	2	1	1	1	1	1	2
2	2	2	1	1	2	2	2	1	1	1	1	2	1
2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	0	0	0	0
2	2	1	1	1	2	2	2	1	2	2	1	2	2
2	2	1	2	2	1	2	2	2	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	0	0	0	0
2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	1	2
2	2	2	2	2	1	2	2	1	1	1	2	2	2
2	2	2	1	1	2	1	2	2	0	0	0	0	0
2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	0	0	0	0
2	2	2	1	2	1	2	2	2	0	0	0	0	0
2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	1	2	2	2
2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	0	0	0	0
2	2	2	1	2	1	2	2	2	0	0	0	0	0
2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	0	0	0	0
2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	1	2	2	2
2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	0	0	0	0
2	2	2	1	2	1	2	2	2	0	0	0	0	0
2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	1	2	2	2

ADLN-PERPUSTAKAAN UNIVERSITAS AIRLANGGA

p44.1	p44.2	p44.3	p44.4	p44.5	p45.1	p45.2	p45.3	p45.4	p45.5	p46.1	p46.2	p46.3	p46.4
1	1	1	1	2	1	1	2	2	2	1	2	2	2
1	1	1	2	2	1	1	2	2	2	2	2	1	1
1	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	1	1	2
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2
1	1	1	1	2	1	1	2	2	2	2	1	2	1
1	2	1	1	2	1	1	2	2	2	2	1	1	2
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
1	1	1	1	2	1	1	2	2	2	1	2	2	1
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2	2	2	1	2	1	2	2	2	2	2	1	2	1
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	2	1	2	1
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2	1	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	2	2
1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	1	2	2
1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	1	2	2
1	1	1	1	2	1	1	2	2	2	1	1	2	2
1	1	1	1	2	1	1	2	2	2	1	2	2	2
1	1	1	2	2	1	1	2	2	2	1	1	2	2
1	1	2	2	2	1	2	2	2	2	1	1	2	1
1	1	2	2	2	1	2	2	2	2	1	1	2	1
1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	1	2	2
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

SKRIPSI

PENGUNGAN MEDIA PERMAINAN ...

MAULANA DIMAS S

ADLN-PERPUSTAKAAN UNIVERSITAS AIRLANGGA

1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	1	2	2
2	1	1	1	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2
2	2	1	1	2	1	2	2	2	2	2	1	2	2
2	2	1	1	2	1	1	2	2	2	2	1	2	2
2	1	2	2	2	2	2	1	2	2	1	1	2	1
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
1	1	1	1	2	1	1	2	2	2	1	2	2	2
1	2	2	1	2	1	1	2	2	2	1	2	2	2
1	2	2	1	2	1	1	2	2	2	1	2	2	2
2	2	1	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	1	2	2
1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	1
1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	1
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2
1	2	2	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2
1	2	2	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2
1	2	2	2	2	2	1	2	2	2	1	1	2	2
2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	1	1	2	2
2	2	2	1	2	2	1	2	2	2	1	1	2	2
1	2	2	2	2	2	1	2	2	2	1	1	2	2
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2
1	1	1	2	2	1	1	2	2	2	1	2	2	2
2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2	1	2	2	2	2	2	1	2	1	2	1	2	2
2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2
2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2
2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2
2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2
1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	2	2	2
1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	2	2	2

SKRIPSI

PENGUNAAN MEDIA PERMAINAN ...

MAULANA DHIMAS S

ADLN-PERPUSTAKAAN UNIVERSITAS AIRLANGGA

1	1	1	1	2	1	1	2	2	2	1	2	2	2
1	1	2	2	2	1	1	2	2	2	1	2	2	2
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
1	1	2	2	2	1	2	2	2	2	1	1	2	2
1	1	1	1	2	1	1	2	2	2	1	1	2	2
1	1	1	2	2	1	1	2	2	2	1	1	2	2
1	1	1	1	2	1	1	2	2	2	1	2	2	2
1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	1	2	2
1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	1	2	2
1	1	2	2	2	1	2	2	2	2	1	1	2	1
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	1	2	2
1	1	1	1	2	1	1	2	2	2	2	1	2	1
1	1	1	1	2	1	1	2	2	2	1	2	2	1
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
1	1	1	2	2	1	1	2	2	2	2	2	1	1
1	2	1	1	2	1	1	2	2	2	2	1	1	2
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	2
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2	2	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2
1	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	1	1	2
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	1	2	2
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2

ADLN-PERPUSTAKAAN UNIVERSITAS AIRLANGGA

p46.5	p47.1	p47.2	p47.3	p47.4	p48	p49	p50	p51	p52	p53.1	p53.2	p53.3	p53.4
1	1	1	1	2	4	3	5	2	2	1	1	2	2
2	1	2	1	2	1	3	3	1	1	1	2	1	1
2	1	2	2	1	1	2	3	2	2	2	2	1	2
0	1	1	2	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1
2	1	2	2	2	1	1	1	1	1	2	2	1	2
2	1	2	1	2	1	3	5	1	1	1	2	2	2
2	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1
0	2	2	1	2	1	3	3	1	1	2	2	1	2
2	1	2	2	2	3	3	1	1	1	1	1	2	2
0	1	2	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	2
0	1	2	2	2	2	1	1	3	1	1	1	1	2
0	1	2	1	2	1	3	5	2	2	1	1	1	1
0	1	2	1	2	4	3	1	1	1	1	2	2	2
0	1	2	1	2	1	3	1	2	1	1	1	1	2
0	1	2	1	2	3	2	2	1	1	1	1	1	1
2	1	2	1	2	1	3	4	2	1	1	1	1	1
0	1	2	2	1	1	1	3	2	1	1	1	2	2
2	1	1	2	2	4	1	3	1	1	2	2	2	1
0	1	1	2	2	3	1	3	2	2	2	2	1	2
0	1	1	2	2	2	2	1	3	1	1	1	2	2
0	1	2	1	2	3	3	1	1	1	1	2	1	2
2	1	2	1	2	3	1	1	1	1	1	1	1	1
0	1	2	2	2	1	3	5	1	1	1	2	2	2
0	1	2	1	2	3	1	5	1	1	1	1	1	2
0	1	2	1	2	1	3	3	1	1	1	2	1	2
2	2	2	1	2	1	1	2	1	1	1	2	2	2
2	1	2	2	2	1	1	3	1	1	1	2	2	2
2	1	2	2	2	2	1	1	3	1	1	2	2	2
2	1	2	1	2	3	1	2	1	1	1	1	1	2
2	1	1	1	2	1	1	3	1	1	1	1	1	1
2	1	2	1	2	1	3	3	1	1	1	1	1	1
2	1	2	1	2	1	3	1	1	1	1	2	1	1
2	1	2	1	2	5	5	1	2	1	1	1	1	1
2	1	2	2	2	1	3	3	1	1	1	2	2	2
0	1	2	2	1	1	3	3	2	1	1	1	2	2

SKRIPSI

PENGUNGAN MEDIA PERMAINAN ...

MAULANA DIMAS S

ADLN-PERPUSTAKAAN UNIVERSITAS AIRLANGGA

2	1	2	2	2	1	3	5	1	1	1	2	2	2
2	1	1	2	2	1	3	1	2	1	2	2	1	2
2	1	2	2	2	1	3	5	2	1	1	1	1	1
2	1	2	2	2	3	3	3	1	1	1	2	2	2
2	1	1	2	2	1	3	3	2	1	1	2	2	2
0	1	2	2	2	3	3	2	2	1	2	2	2	2
2	1	2	2	2	2	1	1	1	2	1	2	2	2
0	1	1	2	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1
2	1	2	1	2	1	1	3	1	1	1	2	2	2
2	1	2	1	2	1	1	3	1	1	1	2	2	2
2	1	2	1	2	1	1	3	1	1	1	2	2	2
2	1	2	1	2	1	3	3	2	2	1	2	2	2
0	1	2	1	2	3	3	3	1	1	2	2	2	1
2	1	2	1	2	3	3	3	1	1	1	1	2	2
2	1	2	1	2	1	3	5	1	1	1	2	1	2
0	2	2	1	2	1	2	3	2	1	1	2	2	2
0	1	2	2	1	1	1	3	1	1	1	1	2	2
0	1	2	1	2	1	3	5	1	1	1	2	1	2
2	1	2	2	2	1	3	3	1	1	1	2	2	2
2	1	2	2	2	1	1	3	1	1	1	2	2	2
2	1	2	2	2	1	2	3	2	1	2	2	1	2
2	1	2	2	2	1	2	5	1	1	1	2	2	2
2	1	2	2	2	1	3	3	1	1	1	2	2	2
2	1	2	1	2	3	1	3	1	1	1	2	2	2
2	1	2	2	2	1	1	3	1	1	1	2	2	2
0	1	2	1	2	3	3	3	2	1	1	1	1	1
2	1	2	2	2	1	3	1	1	1	1	2	1	2
2	1	1	1	2	4	3	4	4	1	1	2	1	1
2	2	2	1	2	1	1	2	1	1	1	2	2	2
0	2	2	1	2	1	1	2	1	1	1	2	2	2
2	2	2	1	2	1	1	2	1	1	1	2	2	2
2	2	2	1	2	1	1	2	1	1	1	2	2	2
2	2	2	1	2	1	1	2	1	1	1	2	2	2
2	2	2	1	2	1	1	2	1	1	1	2	2	2
2	2	2	1	2	1	3	3	1	1	1	2	2	2
2	1	2	1	2	3	3	3	1	1	1	1	1	1

SKRIPSI

PENGUNAAN MEDIA PERMAINAN ...

MAULANA DHIMAS S

ADLN-PERPUSTAKAAN UNIVERSITAS AIRLANGGA

1	1	1	1	2	4	4	5	2	2	1	1	2	2
2	1	1	2	2	3	1	3	2	2	2	2	1	1
0	1	1	2	2	2	1	3	1	1	1	2	2	2
2	1	2	1	2	1	3	1	1	1	1	2	1	1
2	1	2	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1
2	1	2	1	2	4	3	3	1	1	1	1	1	1
2	1	1	1	2	3	1	3	1	1	1	1	1	1
2	1	2	2	2	1	3	3	1	1	1	2	2	2
2	1	2	1	2	5	5	1	2	1	1	1	1	1
0	1	2	1	2	3	3	3	1	1	1	2	1	2
2	1	2	2	2	1	1	3	1	1	1	2	2	2
2	1	2	1	2	1	3	5	1	1	1	2	2	2
2	1	2	1	2	1	3	4	2	1	1	1	1	1
0	1	1	1	1	1	3	3	2	2	1	1	1	1
2	1	2	1	2	1	3	3	2	1	1	2	1	1
2	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	1
0	1	2	1	2	3	3	2	2	1	1	1	1	1
2	2	2	1	2	1	1	2	1	1	1	2	2	2
0	1	1	2	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1
0	1	2	1	2	4	3	1	1	1	1	2	2	2
2	1	2	2	2	4	1	3	1	1	2	2	2	1
2	1	2	2	1	1	2	3	2	2	2	2	1	2
0	1	2	1	2	3	3	1	1	1	1	2	1	2
0	1	2	2	1	1	3	3	2	1	1	1	2	2
0	1	2	2	2	1	3	5	1	1	1	2	2	2
2	1	2	2	2	1	3	5	1	1	1	2	2	2
0	1	2	1	2	1	3	1	2	1	1	1	1	2
0	1	2	2	2	1	1	3	1	1	1	1	1	2
2	1	2	2	2	1	1	1	1	1	2	2	1	2

ADLN-PERPUSTAKAAN UNIVERSITAS AIRLANGGA

1	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1
2	1	1	1	2	2	1	1	2	2	1	1	1	2
2	1	1	1	2	2	1	1	2	2	1	2	1	1
2	1	2	1	2	2	1	2	1	2	1	1	1	1
2	1	1	1	2	2	1	2	1	1	1	1	1	1
2	1	1	1	1	2	1	2	1	2	1	2	1	1
2	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1
2	1	2	2	2	2	1	2	2	2	1	1	1	1
2	1	2	1	2	2	1	2	1	2	1	1	1	1
2	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	2	1	1
2	1	2	2	2	2	1	2	2	2	1	1	1	1
2	1	1	1	1	2	1	2	1	2	1	1	1	1
2	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1
2	1	1	1	1	2	1	2	1	2	2	2	1	2
2	1	2	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1
2	1	1	1	1	2	2	2	1	2	1	1	1	1
2	1	1	1	1	2	1	2	1	2	1	1	2	1
2	1	2	1	1	2	2	2	1	2	1	1	1	1
2	1	1	2	2	2	2	2	1	2	1	1	1	2
2	1	2	1	1	2	1	2	1	2	2	1	2	2
2	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1
2	1	2	2	2	2	1	1	1	2	1	1	1	2
2	1	2	1	1	2	1	2	1	2	1	2	1	1
2	1	2	2	2	2	1	2	2	2	1	2	1	2
2	2	2	1	2	2	1	2	2	2	1	2	1	1
2	1	2	1	1	2	1	2	2	2	1	1	1	1
2	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	2	1
2	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1
2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	1	2	2	2

ADLN-PERPUSTAKAAN UNIVERSITAS AIRLANGGA

2	1	1	1	1	1	2	1	1	2	2	2
2	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1	2
2	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1	2
2	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2
2	1	1	2	1	2	2	2	2	1	2	2
2	2	1	2	1	2	2	2	2	1	2	2
2	1	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2
1	1	1	2	1	2	1	2	2	2	2	1
2	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	2
2	1	2	1	1	2	2	1	1	1	2	2
2	1	2	1	1	2	2	1	1	1	2	2
2	1	2	1	1	1	2	1	2	2	1	2
2	2	1	2	1	1	2	1	1	1	1	2
2	1	1	2	1	2	2	2	2	1	2	2
1	1	1	1	1	2	2	1	1	2	1	2
2	1	1	2	1	2	2	1	1	2	1	2
2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	1	2
2	1	1	1	1	1	2	1	2	1	2	1
1	1	1	1	1	2	2	1	1	2	1	2
2	1	1	2	2	2	2	1	1	2	2	2
2	1	1	2	2	2	2	2	1	2	2	2
2	1	1	2	2	2	2	2	1	2	2	2
2	2	1	2	1	1	2	1	2	1	2	2
1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2
2	1	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2
2	1	1	2	1	2	2	1	1	2	2	2
2	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1	2
2	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	1
2	1	2	2	2	2	1	1	2	1	2	2
2	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	2
2	1	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2
2	1	1	2	2	2	2	2	1	2	2	2
2	1	1	2	2	2	2	2	1	2	2	2
2	1	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2
2	1	1	2	2	2	2	2	1	2	1	2
1	1	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2
2	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	2

SKRIPSI

PENGUNAAN MEDIA PERMAINAN ...

MAULANA DIMAS S

ADLN-PERPUSTAKAAN UNIVERSITAS AIRLANGGA

2	2	1	2	1	1	2	2	1	2	2	1
2	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2
2	1	1	1	1	1	2	1	2	2	1	2
2	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1	2
1	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1
1	1	1	1	2	1	2	1	2	2	2	2
2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2
2	1	1	1	1	2	2	1	1	2	2	2
2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2
1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	2	1
2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2
1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1
2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2
2	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1	2
1	1	1	2	1	2	1	1	1	2	2	2
2	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	2
1	2	1	1	1	1	2	1	1	2	2	2
2	1	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2
1	1	1	2	1	2	1	1	2	2	2	1
2	2	1	1	1	1	1	2	1	1	2	2
2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2
2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2
1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1
2	1	1	1	1	1	2	1	2	1	2	1
1	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1	2
2	1	1	1	1	1	2	1	1	2	2	2
1	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1	2
2	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1
2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2

KARTU PEMILIHAN DOSEN PEMBIMBING PENULISAN SKRIPSI

NIM : 071211632005
Nama : MAULANA DIMAS SUTRISNO
Program Studi : ILMU INFORMASI DAN PERPUSTAKAAN
Semester : 8 Baru / ~~Ulangan~~ ← Harus ditulis
Nama Dosen Pembimbing : Dra. Endang Gunarti, M.I.Kom
Penulisan Skripsi :
Topik / Judul : Penggunaan Media Permainan Sebagai Upaya
Membangun Literasi Anak

Surabaya, 22 Februari 2016

Ketua Program Studi,
[Signature]
Dra. Rahma Sugihartati, M.Si

Menyetujui,
Pembimbing Skripsi,
[Signature]
Dra. Endang Gunarti, M.I.Kom

Mahasiswa,
[Signature]
(MAULANA DIMAS S.)

- Dibuat rangkap 4 (empat) untuk :
- 1. Ketua Program Studi (biru)
 - 2. Pembimbing Penulisan Skripsi (merah)
 - 3. Mahasiswa yang bersangkutan (hijau)
 - 4. Arsip Departemen (kuning)

BERHAS SUDAH DIAMBIL
TANGGAL : 15 MAR 2016



Nomor : 1849/LN3.1.7/PPd/2016
Lampiran : 1 eks
Perihal : Permohonan Ijin Penelitian

Surabaya, 17 Mei 2016

Kepada Yth.
Kepala Sekolah / Guru TK Se Kota Surabaya
Wilayah Kota Surabaya
Surabaya

Dalam rangka penyusunan tugas akhir berupa skripsi mahasiswa kami perlu mengadakan penelitian, maka dengan ini kami mohon kepada Bapak/Ibu agar berkenan memberikan ijin Penelitian kepada mahasiswa kami :

Nama : Maulana Dimas S
NIM : 071211632005
Program Studi : Ilmu Informasi Dan Perpustakaan
Alamat : Jl. Pacarkembang 2 No. 89-A Surabaya
No. Tln. : 08677739306
Judul Penelitian : Penggunaan Media Permainan Sebagai Upaya Membangun Literasi Dini
Tujuan Lokasi : Sekolah TK Se Kota Surabaya
Jangka Waktu : 2 (dua) bulan, terhitung tanggal surat dikeluarkan

Demikian atas perhatian dan kerjasama Bapak/Ibu kami ucapkan terimakasih.


a.n. Dekan
Wakil Dekan I,
Prof. Dr. Budi Prasetyo, Drs., M.Si
NIP. 196507191990031002

ADLN-PERPUSTAKAAN UNIVERSITAS AIRLANGGA

KARTU BIMBINGAN PENULISAN SKRIPSI

Semester Gasal / Genap 2015 / 2016

NAMA MHS. : MAULANA DIMAS SUTRISNO

NIM : 071211632006

PEMBIMBING Dra. ENDANG GUNARTI M.I. Kom

PEMBIMBING 1 :

PEMBIMBING 2 :

TOPIK / JUDUL

PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN SEBAGAI UPAYA
MEMBANGUN LITERASI DINI

NO.	TANGGAL	MATERI YANG DIBAHAS	KRITIK/SARAN DOSEN PEMBIMBING	PARAF	
				MHS.	DOSEN
1	2/5 2016	LBM	Fixasi	Bl	[Signature]
2.	8/05 2016	LBM, TARI, DR. DO	Teori ditambahkan lagi	Bl	[Signature]
3.	10/05 2016	PK & DO	DO dibenarkan lagi	Bl	[Signature]
4.	20/5 2016	Kuisiorer	dibenarkan lagi kuisiorernya	Bl	[Signature]
5.	24/5 2016	Kuisiorer	Kuisiorer dibuat pilihan beragam	Bl	[Signature]
6.	27/5 2016	Kuisiorer	Tuan Lapangan	Bl	[Signature]
7	3/6 2016	Hasil kuisioner kuisiorer	dilanjutkan saja.	Bl	[Signature]
8.	10/6 2016	Kuisiorer	lanjut input data bab 3	Bl	[Signature]
9.	16/6 2016	BAB 3	BAB 3 dilanjutkan	Bl	[Signature]
10.	20/6 2016	BAB 3 & BAB 4.	Table perlu diubah	Bl	[Signature]
11	22/6 2016	BAB 4	ditambah konsepnya	Bl	[Signature]
12	23/6 2016	BAB 4	diciari konsep merah	Bl	[Signature]
13	27/6 2016	Simpulan BAB	Bab 5 ditambahkan utk kesimpulan & saran	Bl	[Signature]
14	29/6 2016	Pengantar	Fixasi	Bl	[Signature]

Foto Media Permainan yang Ada di Lapangan



