



Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Permainan Mencari Jejak (Maze) Pada Anak Kelompok B



Kiki Julia Nengsi¹⁾, Mimpira Haryono²⁾, Rika Partika Sari²⁾

¹⁾ PAUD MELATI INDAH Padang Kelapo Kabupaten Seluma

^{2,3)} Universitas Dehasen Bengkulu

^{a)} Corresponding Author: ¹⁾ Kikijulianengsih@gmail.com

Abstract

The purpose of this study was to find out whether tracing games could improve the ability to recognize letters in group B in the MELATI INDAH PAUD Unit, Padang Kelapo Village, Semidang Alas Maras District, Seluma Regency. Classroom Action Research (PTK) which is focused on classroom situations, or commonly known as classroom action research, the procedure used is in the form of a cycle. The main subjects in this study were in group B totaling 16 people. This Classroom Action Research uses the John Elliot model where each cycle consists of four main activities, namely planning, implementing, observing, and reflecting which are carried out through two cycles, namely cycles I and II, each cycle consisting of one meeting. Data collection techniques using observation and documentation methods. Data analysis was carried out in a qualitative-quantitative descriptive manner with the emphasis being used to determine process improvements expressed in a predicate, while quantitative data analysis was used to determine yield improvements using percentages. The results of increasing the ability to recognize letters through games to find traces in group B at PAUD MELATI INDAH in cycle I meeting I was 74% and in cycle II meeting I was found to be an increase of 87.75%. The conclusion of the research that through the game to find traces can improve children's ability to recognize letters, it is proven that in cycle II there was a significant increase, the percentage of achievement was 87.75% with very good development criteria (BSB).

Keyword: *The ability to recognize letters, the game to find traces.*

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah melalui permainan mencari jejak dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada kelompok B di Satuan PAUD MELATI INDAH Desa Padang Kelapo Kecamatan Semidang Alas Maras Kabupaten Seluma. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang difokuskan pada situasi kelas, atau lazim dikenal dengan classroom action research prosedur yang digunakan berbentuk siklus (cycle). Subjek utama dalam penelitian ini adalah pada kelompok B berjumlah 16 orang. Penelitian Tindakan Kelas ini menggunakan model Jhon Elliot dimana setiap siklus terdiri dari empat kegiatan pokok yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi yang dilakukan melalui dua siklus yaitu siklus I dan ke II tiap siklusnya terdiri dari satu kali pertemuan. Teknik pengumpulan data menggunakan metode observasi dan dokumentasi. Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif-kuantitatif dengan penekanannya digunakan untuk menentukan peningkatan proses yang dinyatakan dalam sebuah predikat, sedangkan analisis data kuantitatif digunakan untuk menentukan peningkatan hasil dengan menggunakan persentase. Hasil peningkatan kemampuan mengenal huruf melalui permainan mencari jejak pada kelompok B di PAUD MELATI INDAH pada siklus I pertemuan I sebesar 74% dan pada siklus II pertemuan I didapati peningkatan sebesar 87,75%. Simpulan penelitian bahwa melalui permainan mencari jejak dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak, terbukti pada siklus II terjadi peningkatan

signifikan, hasil persentase pencapaian sebesar 87,75% dengan kriteria berkembang sangat baik (BSB).

Kata Kunci: Kemampuan mengenal huruf, Permainan mencari jejak.

Pendahuluan

Pada masa usia 5-6 Tahun, adalah masa pertumbuhan paling pesat anak mulai sensitif untuk menerima berbagai upaya perkembangan seluruh potensinya, sehingga akan menjadi masa yang penting untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak seperti nilai-nilai agama dan moral, kognitif, fisik motorik, sosial-emosional, bahasa dan seni. Aspek-aspek perkembangan tersebut tidak berkembang secara sendiri-sendiri, melainkan saling terjalin satu sama lainnya. Salah satunya adalah perkembangan berbahasa khususnya kemampuan mengenal huruf. Kemampuan mengenal huruf merupakan kemampuan yang terlihat sederhana. Namun kemampuan ini harus dikuasai oleh anak karena pengenalan terhadap huruf termasuk modal awal memiliki keterampilan membaca.

Kemampuan mengenal huruf merupakan tahap perkembangan dari anak tidak tahu menjadi tahu tentang keterkaitan bentuk dan bunyi huruf sehingga, anak dapat mengetahui bentuk huruf dan memaknainya (Etianingsih, 2016). Sedangkan menurut Musfiroh mengungkapkan bahwa stimulasi pengenalan huruf adalah merangsang anak untuk mengenali, memahami, dan menggunakan simbol tertulis untuk berkomunikasi (Dewi Vortuna, 2018).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti pada Satuan PAUD MELATI INDAH Desa Padang Kelapo Kecamatan Semidang Alas Maras Kabupaten Selama ditemukan permasalahan yang terkait dengan kemampuan mengenal huruf. Kemampuan anak dalam mengenal huruf belum berkembang sesuai di inginkan, misalkan saja saat pendidik menstimulasikannya dari 15 anak Kelompok

B, hanya 6 anak yang mampu mengenal huruf dengan baik. Masih ada anak menyebutkan huruf terbalik-balik dengan lafal ataupun bentuknya mirip, misalkan “b” dengan “d”, “p” dengan “q”. “f” dengan “v”, “m” dengan “w”, “n” dengan “u”. Hal ini kemungkinan disebabkan media yang digunakan pendidik masih belum pas untuk anak seusianya, pembelajaran monoton dan tidak menyenangkan, tidak bervariasi dan tidak menarik sehingga anak kurang termotivasi, pendidik tidak menggunakan media pembelajaran yang dapat meningkatkan daya tarik dan konsentrasi anak terhadap pembelajaran, selama ini pendidik menggunakan media buku majalah dan papan tulis sehingga pembelajaran belum optimal. Untuk meningkatkan semua ini maka yang lebih baik sesuai yang diinginkan maka perlu adanya perubahan baik metode ataupun media yang digunakan saat main.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak adalah melalui permainan mencari jejak. Mencari jejak. Menurut Nunung (2016) permainan mencari jejak atau maze adalah usaha melakukan penemuan baru dalam dunia anak dalam usia berapapun, dimana saat ikut dalam suatu permainan mereka sedang menemukan sesuatu yang baru, sesuatu yang belum pernah anak-anak lakukan sebelumnya.

Metode Penelitian

Metode yang di gunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang difokuskan pada situasi kelas, atau lazim dikenal dengan *classroom action research* prosedur yang digunakan berbentuk siklus (*cycle*). Wardhani (2013:

13) penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri, dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga hasil belajar siswa menjadi meningkat. Dalam PTK ini peneliti menggunakan model Jhon Elliot maka dalam setiap siklus terdiri dari empat kegiatan pokok yaitu: perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflection*). Subjek penelitian ini adalah anak kelompok B yang berjumlah 16 orang. Instrumen pengumpulan data yang digunakan berupa lembar lembar observasi. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data deskriptif kualitatif-kuantitatif. Analisis dilakukan pada setiap siklus menggunakan rumus yang dikembangkan oleh Ngalm Purwanto (2020: 102)

Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil reflesi dari 16 anak Pada Kelompok B di Satuan PAUD MELATI INDAH Kabupaten Seluma, berdasarkan aspek yang diamati yang semuanya 100% mendapatkan kriteria penilaian BSB. Sementara prosentase keberhasilan secara keseluruhan aspek yang diamati sebesar 87,75% (BSB). Dari data hasil refleksi Mengenal Huruf Melalui Permainan Mencari Jejak (*Maze*) Pada Anak Kelompok B setelah tindakan pada siklus II menunjukkan bahwa kemampuan mengenal huruf melalui permainan maze sudah mengalami peningkatan dengan baik, terlihat 16 orang anak dari aspek yang diamati menunjukkan kriteria penilaian Berkembang Sangat Baik (BSB). Hal ini dikarenakan adanya jeda waktu yang diberikan untuk membantu anak memahami konsep permainan yang diberikan sebelum memasuki siklus II. Persentase keberhasilan secara keseluruhan yang diperoleh pada Siklus II Pertemuan ke I sebesar **88,75%** (*kriteria BSB*) Sehingga mencapai sesuai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan, maka penelitian dihentikan.

Pembahasan

Penelitian tindakan dilakukan untuk mengetahui peningkatan kemampuan mengenal huruf melalui permainan maze. Hasil penelitian pada Siklus I peningkatan yang dicapai belum mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan. Kemampuan mengenal huruf melalui permainan maze baru mencapai 74% dengan kriteria Berkembang Sesuai Harapan. Hasil persentase pencapaian yang diperoleh pada Siklus I belum dapat mencapai persentase sebesar 75% - 100%. dengan kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB), sehingga penelitian dilanjutkan pada Siklus II.

Hasil penelitian pada Siklus II, dapat diketahui kemampuan anak meningkat secara bertahap, peningkatan yang dicapai pada Siklus II mampu mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan. Hasil persentase pencapaian yang diperoleh pada Siklus II berhasil mencapai kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB) dengan peningkatan prosentase mencapai 87,75%. Pelaksanaan tindakan pada Siklus I pertemuan ke I persentase perolehan sebesar 74% (kriteria BSH) belum mencapai kriteria yang diharapkan sehingga perlu dilakukan pada siklus ke II. Pada Siklus ke II menunjukkan adanya peningkatan dibandingkan dengan tindakan pada Siklus I, persentase hasil pencapaian kemampuan pada Siklus II sebesar 87,75% (kriteria BSB) Berdasarkan persentase hasil pencapaian pada Siklus II, sudah mencapai indikator keberhasilan terjadi peningkatan pada peserta didik di Satuan PAUD MELATI INDAH Desa Padang Kelapo Kecamatan Semidang Alas Maras Kabupaten Seluma, ini sejalan dengan kriteria penilaian yang diterapkan menurut (Acep Yoni, 2020).

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka peneliti menarik kesimpulan bahwa melalui permainan mencari jejak (maze) dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada kelompok

B di Satuan PAUD MELATIH INDAH Desa Padang Kelapo Kecamatan Semidang Alas Maras Kabupaten Seluma. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari adanya peningkatan persentase setelah pelaksanaan tindakan pada siklus I dan siklus II. Pelaksanaan tindakan pada siklus I, persentase yang ditunjukkan dari siklus I sebesar 74%. Pelaksanaan tindakan pada Siklus II menunjukkan adanya peningkatan dibandingkan dengan tindakan pada Siklus I. Persentase hasil pencapaian pada Siklus II sebesar 87,75% dalam kriteria Berkembang Sangat Baik Artinya mencapai kriteria krtuntasan keberhasilan penelitian 75% - 100%.

Daftar Pustaka

- Arikunto, 2011. *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Sagung Seto.
- Acep Yoni, 2020. *Menyusun penelitian tindakan kelas*. Yogyakarta: Famolia Pustaka Keluarga.
- Ahditiah Paryuki, 2021. *Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Melalui Metode Bercerita Gambar Seri Di Taman Kanak-Kanak Sari Utama Kota Jambi*. Skripsi Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi.
- Azizah, 2016. Efektivitas menggunakan permainan tradisional terhadap motivasi dan hasil belajar gaya di ksl IV Mingronggot Nganjuk. *Jurnal Dinamika Penelitian* 16, (2), hlm 279-208.
- Beaty, 2013. *Observasi Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.
- Diana Meliantika, 2016. *Peningkatan Perkembangan Sosial Emosional Anak Kelompok B Melalui Permainan Tradisional Egrang Batok Kelapa Beregu Di Tk Islam Al-Kautsar Inderalaya*. Skripsi Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya Inderalaya.
- Fitri, 2020. *Stimulasi Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Gerak Dan Lagu Di Ra Muslimat Nu Palangka Raya*. Skripsi Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Jurusan Tarbiyah Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini
- Haris, 2016. *Kearifan lokal permainan tradisional cublak-cublak suweng sebagai media untuk mengembangkan kemampuan sosial AUD*. *Jurnal AUDI*, 1 (1) 15-20.
- Hijriati, 2019. *Faktor Dan Kondisi Yang Mempengaruhi Sosial Emosional Anak Usia Dini*. 5 (2).
- Ngalim Purwanto, 2020. *Prinsip-prinsip & Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nurjanah, 2017. *Penanaman Karakter Kerja Keras dan Menghargai Prestasi pada Siswa*. Skripsi. (<http://v2.eprints.ums.ac.id/archive/etd/54830/11/>, diakses pada hari Selasa tanggal 5 Maret 2019 pukul 12.30 WIB).
- Mashar, 2015. *Emosi anak Usia Dini dan Strategi Pengembangan*. Jakarta. Kencana.
- Isminarti, 2017. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Surabaya: Airlangga University Press.
- Rizki Ananda, 2018. *Analisis Kemampuan Guru Sekolah Dasar Dalam Implementasi Pembelajaran Tematik di SD*. *Jurnal Basicedu*. Vol 2, No 2, Hal 11-21.
- Kurniati, 2016. *Permainan Tradisional Dan Perannya Dalam Mengembangkan Ketrampilan Sosial Anak*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Peraturan Pemerintah Pendidikan dan Kebudayaan No. 137 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini. 2014. Jakarta: Depdiknas.
- Sugiyono, 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: IKAPI.
- Suharsimi Arikunto, 2017. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sugiyono, 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta, CV.
- Susanto, 2011. *Teori Belajar & Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media Grup.
- Susanto, 2017. *Teori Belajar & Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media Grup.
- Sopiah, 2019. *Perilaku Organisasi*. Yogyakarta : CV. Andi Offset.
- Wardhani, 2013. *Model dan metode pembelajaran di sekolah*. Semarang: Unissula Press.