EDUSTUDENT: Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pengembangan Pembelajaran
Volume 1 Number 4 Juli 2022 page 215-221
p-ISSN: 2808-358X and e-ISSN: 2809-0632

MENINGKATKAN KEMAMPUAN ANAK MENGENAL HURUF MELALUI KEGIATAN BERMAIN PLASTISIN

Ratna Dewi[1], Muhammad Akil Musi [2], Andi Syahriah[3]
TK LKMD Watondo[1], Universitas Negeri Makassar[23]
Email: ratna.noni1990@gmail.com; akil.musi@unm.ac.id; andisyahriahpaud@gmail.com

Artikel info

Artikel history:
Received; Januari
Revised: April
Accepted;Juli

Abstract. This study aimed *to describe the child's ability to recognize letters before and after being given plasticine playing activities. This type of research is classroom action research (CAR). This research was carried out in two cycles, and the subjects in this study were group B in TK LKMD Watondo, totaling 16 people. Based on the results of data analysis in the first cycle of 8 aspects, the percentage of achievement reached 57%, while in the second cycle, it increased from 28% to 85%. Thus, it can be concluded that the increase in the ability of children to recognize letters in group B TK LKMD Watondo can be improved through plasticine playing activities.*

Abstrak. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui gambaran kemampuan anak mengenal huruf sebelum dan setelah diberi kegiatan bermain plastisin. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus dan subjek dalam penelitian ini adalah kelompok B di TK LKMD Watondo yang berjumlah 16 orang. Berdasarkan hasil analisis data pada siklus I dari 8 aspek diperoleh presentase ketercapaian sebesar 57% yang tercapai sedangkan pada siklus II meningkat 28% menjadi 85%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa peningkatan kemampuan anak mengenal huruf di kelompok B TK LKMD Watondo dapat ditingkatkan melalui kegiatan bermain plastisin.

Keywords:
kemampuan; Mengenal: huruf;

Coresponden author:
Jalan:JL. Poros Pedamaran Sulawesi Tenggara
Email: ratna.noni1990@gmail.com

artikel dengan akses terbuka dibawah licenci CC BY-NC-4.0

PENDAHULUAN

Taman kanak – kanak merupakan salah satu bentuk pendidikan anak usia dini pada jalur formal. Dalam peraturan pemerintah No 27 Tahun 1990 pasal 1 disebutkan bahwa: pendidikan pra sekolah adalah pendidikan untuk pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak didik di luar pendidikan keluarga sebelum memasuki pendidikan dasar, yang diselenggarakan di jalur pendidikan sekolah.

Menurut UU No 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, pasal 1 angka 14 menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia

Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukkan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian ransangan pendidikan untuk membantu pertunbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Depdiknas, 2010).

Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian ransangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki persiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut, yang diselenggarakan pada jalur formal, non formal, dan informal (Hasan, 2009: 56).

Pendidikan di taman kanak – kanak bertujuan untuk membantu anak didik mengembangkan berbagai potensi baik psikis dan fisik yang meliputi moral dan nilai agama, sosial emosional, kemandirian, kognitif, bahasa, fisik motorik, dan seni untuk siap memasuki sekolah dasar. Masa Taman Kanak- Kanak merupakan masa emas dimana perkembangan fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional berkembang dengan sangat cepat. Untuk mencapai perkembangan anak tersebut dilakukan dalam kegiatan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran di Taman Kanak- Kanak lebih di kenal sebagai kegiatan bermain.

Bermain juga salah satu pendekatan pembelajaran di Taman Kanak – Kanak. Hal ini sesuai dengan prinsip belajar Taman Kanak- Kanak yaitu bermain sambil belajar, belajar seraya bermain.

Metode bermain menurut Suyadi & Maulidya (dalam Zaini, 2015: 122), metode bermain merupakan bentuk pendidikan untuk anak usia dini yang menggunakan strategi atau bahan media yang menarik dan dapat diikuti anak secara menyenangkan.

Mislahusnika (2016: 15) tahap perkembangan membaca seorang anak antara lain tahap fantasi *(magic stage*), tahap pembentukan konsep diri(*self concept stage*), tahap membaca gambar(*bridging reading stage)*, tahap pengenalan bacaan*(tak – off reader stage)* dan tahap membaca lancar(*independen reader stage)*. Berdasarkan tahapan tersebut anak usia 5 – 6 seharusnya sudah bisa membaca gambar karena pada permendikbud 146 tahun 2014 yaitu anak mampu menunjukkan keaksaraan awal debgan menunjukkan keaksaraan awal dengan menunjukkan bentuk – bentuk simbol (pra menulis) dan dapat membuat berbagai bentuk karya seperti membuat gambar dengan beberapa coretan atau tulisan yang sudah berbentuk huruf dan kata.

Kemampuan mengenal huruf, menurut Carol Seefelt dan Barbara A. Wasik (dalam Trisnawati, 2014: 13) adalah kesanggupan melakukan sesuatu dengan mengenali tanda – tanda atau ciri – ciri dan tanda aksara dalam tata tulis yang merupakan anggota abjad yang melambungkan bunyi bahasa.

Bromley (dalam Sari, 2014: 29) menggungkapkan bahwa bahasa sebagai simbol yang terukur untuk memberikan ide maupun informasi yang terdiri dari simbol – simbol visual maupun verbal sedangkan menurut Papalia dalam Sari (2014: 30) fungsi simbol adalah kemampuan mengenal simbol atau represensi mental kata, angka atau gambar tempat seseorang melekatkan makna. Dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 tahun 2014 anak usia 5 – 6 tahun sudah dapat menguasai indikator mengenal keaksaraan awal : a) menunjukkan bentuk – bentuk simbol (pra menulis), b) membuat gambar dengan beberapa coretan atau tulisan yang sudah berbentuk huruf atau kata, c) menulis huruf – huruf dari namanya sendiri.

Permainan plastisin adalah sebuah permainan yang dirancang khusus untuk meningkatkan kreatifitas dan mengembangkan kemampuan motorik halus anak (Aman, 2013: 86).

Namun pada kenyataan yang diamati dilapangan, guru belum mampu mengembangkan ide – ide yang dapat mengembangkan aspek – aspek perkembangan anak dalam kegiatan pembelajaran. Terutama pada aspek membaca mengenal huruf dimana cara guru mengenalkan huruf pada anak langsung menyebutkan bunyi huruf sambil menunjukkan huruf kemudian cenderung memberikan kegiatan berupa penugasan bentuk lembar kerja. Sebagai seorang guru peneliti menyadari bahwa cara mengajar guru yang seperti ini mengakibatkan kemampuan anak mengenal huruf masih rendah, anak kurang bisa membedakan bentuk huruf sehingga sulit menanamkan konsep kata pada anak, metode dan alat atau media yang

digunakan guru kurang bervariasi sehingga anak merasa bosan.

Untuk itu diperlukan adanya cara-cara baru yang lebih menarik dan efektif untuk digunakan dalam meningkatkan kemampuan anak mengenal huruf salah satunya yaitu dengan mengajak anak bermain sambil belajar. Untuk itu penulis mengkaji persoalan tersebut diatas secara kritis dan analisis, melalui penelitian yang berjudul: Meningkatkan Kemampuan Anak Mengenal Huaruf Melalui Kegiatan Bermain Plastisin.

METODE

Metode penelitian pada dasarnya yang digunakan untuk memecahkan masalah penelitian. Penelitian yang penulis gunakan adalah penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas ini digunakan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan bagi penulis sendiri untuk memperoleh hasil belajar yang baik serta memuaskan.

Subjek dalam penelitian ini adalah anak – anak kelompok B taman kanak – kanak LKMD Watondo, Kecamatan Tongkuno Selatan, Kabupaten Muna, Provinsi Sulawesi Tenggara, tahun pelajaran 2021/2022 dengan jumlah murid 16 orang siswa. Jenis data yang diperlukan adalah data anak adalah kelompok B TK LKMD Watondo sebelum dan sesudah dilakukan tindakan. Dari data pra siklus yang mencapai belum berkembang (BB) 16 anak dan belum ada yang berkembang sesuai harapan (BSH).

Penelitian ini akan dilakukan secara bersiklus, yang dimulai dari kondisi awal (Pra Siklus) kemudian Siklus I dan lanjut Siklus II dengan prosedur dan penelitian yang akan peneliti lakukan terdiri empat tahap penting penelitian tindakan kelas menurut Arikunto (2006 : 16) adalah a). perencanaan, b). pelaksanaan, c). pengamatan, d). refleksi.

Pengolahan data dalam penelitian ini disesuaikan dengan tehnik penilaian di TK LKMD Watondo yaitu dengan menggunakan tanda sebagai berikut : * = Belum berkembang (BB),** = Mulai berkembang (MB), *** = Berkembang Sesuai Harapan (BSH), **** = Berkembang Sangat Baik(BSB).

Adapun rumus yang digunakan yaitu:

Presentase keberhasilan individu =

$$\frac{\textbf{Jumlah indikator yang diperoleh anak}}{\textbf{Jumlah Seluruh Indikator}}$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dari pelaksanan tindakan pada siklus I dan siklus II kemampuan anak dalam mengenal huruf terjadi peningkatan mulai dari kondisi awal, siklus I dan siklus II. Adapun indikator yang digunakan tiap siklus adalah sama. Seperti terlihat pada tabel indikator yang akan diamati tiap siklus di bawah ini:

Tabel Indikator Yang Diamati:

NO	TINGKAT PENCAPAIAN PERKEMBANGAN		INDIKATOR (BUTIR AMATAN)	YANG DI AMATI
			SIKLUS I	SIKLUS II
1.	Anak mampu membentuk huruf berdasarkan huruf Abjad	Mampu membentuk Huruf Abjad menggunakan Plastisin	√	√
2.	Mengenal Anggota Tubuh untuk mengembangkan motorik kasar dan Halus	Kelenturan Jari – jemari	√	√
		Kelenturan Pengelangan Tangan	√	√
		Posisi Badan Saat membentuk Huruf	√	√
3.	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap mandiri	Melakukan dan mengerjakan sesuatu tampa meminta bantuan	√	√

4.	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap estetis	Keterampilan dalam memebentuk huruf	√	√
		Ketepatan dalam membuat huruf	√	√
5.	Menjawab pertanyaan sederhana	Menjawab pertanyaan tentang materi	√	√

Peneliti berdiskusi bersama teman sejawat dan kepala sekolah bahwa penentuan indikator keberhasilan dalam penguasaan mengenal huruf melalui kegiatan bermain plastisin diputuskan indikator keberhasilan dalam proses pemeblajaran yaitu sebesar 80 %. Bila anak mampu mencapai nilai atau hasil pencapaian lebih dari 80 % pada siklus II dapat dikatakan sudah berkembang baik dan sebaliknya jika hasil pencapaian kurang dari 80 % pada siklus II maka dikatakan anak belum begitu berkembang baik dalam mengenal huruf melalui kegiatan bermain plastisin.

Data Hasil Penilaian Siklus 1

Tabel. Hasil Penilaian Siklus I

No	Nama Anak	Nilai Pada Indikator Siklus I								
		Idk 1	Idk 2	Idk 3	Idk 4	Idk 5	Idk 6	Idk 7	Idk 8	Nilai Anak
1.	Ajeng	3	2	2	3	2	3	2	2	18
2.	Alvin	2	3	2	3	2	2	2	3	19
3.	Arsad	2	3	3	2	3	2	2	3	18
4.	Azkaira	2	3	2	3	2	2	3	1	18
5.	Burhan	2	2	2	2	3	3	3	2	19
6.	Fadila	2	2	2	2	2	3	2	2	17
7.	Farel	2	2	3	2	2	3	2	2	18
8.	Ikhsan	2	3	2	3	2	2	2	3	19
9.	Iman	2	3	3	2	3	1	2	3	19
10.	Karisa	3	2	2	2	2	2	3	2	18
11.	Qomaria	3	2	3	2	2	2	2	3	19
12.	Linda	2	2	2	3	3	2	3	2	19
13.	Putri	3	2	2	2	2	3	2	1	17
14.	Sahir	3	2	3	2	3	2	2	2	19
15.	Vadly	2	3	2	2	2	3	3	1	18
16.	Wahid	2	2	3	3	2	3	2	2	19

Tabel. Hasil Penilaian Siklus I

NO	Nama Anak	Nilai Anak	Nilai Rata- Rata	Keterangan
1.	Ajeng	18	2,25	MB
2.	Alvin	19	2,375	MB
3.	Arsad	18	2,25	MB
4.	Azkaira	18	2,25	MB
5.	Burhan	19	2,375	MB
6.	Fadila	17	2,125	MB
7.	Farel	18	2,25	MB
8.	Ikhsan	19	2,375	MB
9.	Iman	19	2,375	MB
10.	Karisa	18	2,25	MB
11.	Qomaria	19	2,375	MB

12.	Linda	19	2,375	MB
13.	Putri	17	2,125	MB
14.	Sahir	19	2,375	MB
15.	Vadly	18	2,25	MB
16.	Wahid	19	2,375	MB

Dari tabel tersebut diatas, maka diketahui presentase pencapaian tiap anak, belum ada anak yang mencakupi nilai indikator keberhasilan yaitu 80 %, sehingga dapat dikatakan bahwa hasil belajar anak belum maksimal dan masih memerlukan perbaikan. Peningkatan dari rata– rata presentase pencapaian kelas pada pra siklus sebesar 35 % dan pada siklus I = 57 %.

Data Hasil Penilaian Siklus II

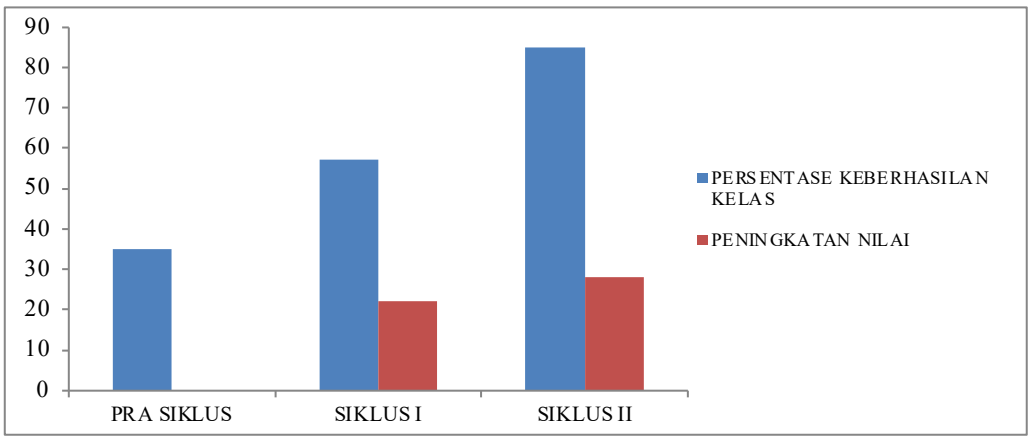
Tabel. Hasil Penilaian Siklus II

No	Nama Anak	Nilai Pada Indikator Siklus II								
		Idk 1	Idk 2	Idk 3	Idk 4	Idk 5	Idk 6	Idk 7	Idk 8	Nilai Anak
1.	Ajeng	4	3	3	3	4	3	4	4	28
2.	Alvin	4	3	3	3	4	4	3	3	27
3.	Arsad	3	4	3	4	3	4	3	4	28
4.	Azkaira	4	3	3	3	3	4	4	3	27
5.	Burhan	3	3	3	3	3	4	3	4	26
6.	Fadila	4	3	3	3	3	4	4	4	28
7.	Farel	4	3	3	3	4	3	4	3	27
8.	Ikhsan	4	3	3	3	3	4	4	3	27
9.	Iman	3	3	3	3	4	4	3	3	26
10.	Karisa	3	3	3	3	3	3	4	4	26
11.	Qomaria	4	3	3	3	3	4	4	4	28
12.	Linda	3	3	3	3	4	4	3	4	27
13.	Putri	4	3	3	3	4	3	4	4	28
14.	Sahir	3	3	3	3	4	4	4	3	27
15.	Vadly	4	3	3	3	4	4	3	3	27
16.	Wahid	4	3	3	3	4	4	4	3	28

Tabel. Hasil Penilaian Siklus II

NO	Nama Anak	Nilai Anak	Nilai Rata- Rata	Keterangan
1.	Ajeng	28	3,5	BSH
2.	Alvin	27	3,375	BSH
3.	Arsad	28	3,5	BSH
4.	Azkaira	27	3,375	BSH
5.	Burhan	26	3,25	BSH
6.	Fadila	28	3,5	BSH
7.	Farel	27	3,375	BSH
8.	Ikhsan	27	3,375	BSH
9.	Iman	26	3,25	BSH
10.	Karisa	26	3,25	BSH
11.	Komaria	28	3,5	BSH
12.	Linda	27	3,375	BSH
13.	Putri	28	3,5	BSH
14.	Sahir	27	3,375	BSH
15.	Vadly	27	3,375	BSH
16.	Wahid	28	3,5	BSH

Dari data siklus II dapat disimpulkan bahwa ada 16 anak yang mencapai BSH. Sehingga dapat dikatakan bahwa hasil belajar anak dalam kelas sudah maksimal, tidak memerlukan perbaikan. Peningkatan dari rata – rata presentase kelas pada pra siklus sebesar 35 %, pada siklus I sebesar 57 %, dan pada siklus II sebesar 85 %. Artinya bahwa ada peningkatan yang baik tiap siklus. Adapun data peningkatan dari pra siklus sampai siklus II dapat dilihat pada Grafik di bawah ini:



Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, perkembangan kemampuan anak mengenal huruf dari Pra Siklus, Siklus I, Siklus II mengalami peningkatan hal ini dapat dilihat dari perbandingan ketuntasan belajar melalui tabel di bawah ini.

Tabel Hasil Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Huruf

Kegiatan	Presentase Keberhasilan Kelas	Peningkatan Nilai
Pra Siklus	35 %	-
Siklus I	57 %	22 %
Siklus II	85 %	28 %

Dari tabel diatas menunjukkan bahwa terjadi peningkatan 22% pada siklus I dan 28 pada siklus II sehingga mencapai ketuntasan 85% pada siklus II. Ketuntasan belajar mencapai ≥ 80%, jika kriteria tersebut terpenuhi berarti tindakan guru berhasil.

Dengan demikian hal ini membuktikan bahwa kegiatan bermain plastisin dapat meningkatkan kemampuan anak mengenal huruf.

UCAPAN TERIMAKASIH

Puji Syukur kami panjatkan kehadirat Allah Tuhan yang Maha Esa karena atas rahmat, taufik dan Hidayah- NYA yang telah dilimpahkan kepada kami sehingga kami dapat menyelesaikan penyusunan Penelitian ini. Dan pada kesempatan ini pula kami menggucapkan terima kasih kepada para Lembaga yang telah terlibat dalam penalaahan Artikel, TK LKMD Watondo.

SIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penilitian menunjukkan bahwa media permainan plastisin dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak kelompok B di TK LKMD Watondo pada tahun pelajaran 2021/2022.

Hal ini dapat dibuktikan dengan adanya pengembangan kemampuan bahasa anak mengenal huruf bisa dilihat dari hasil data Observasi Pembelajaran yang diperoleh, yaitu pada pra siklus sebesar 35%, meningkat pada siklus I sebesar 57%, dan dilanjutkan pada siklus II sebesar 85%.

Saran

Berdasarkan dalam Penelitian dengan mengembangkan kemampuan mengenal huruf melalui kegiatan bermain Plastisin perbaikan saran yang membangun.

Guru senantiasa meningkatkan kualitas dalam pembelajaran dengan menerapkan media permainan dengan materi pembelajaran agar anak mudah memahami dan tidak bosan untuk belajar.

DAFTAR RUJUKAN

Arikunto, S. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.

Aman, B. 2013. *Media dan Sumber Belajar TK*. Universitas Terbuka.

Depdiknas. 2010. *Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Taman Kanak-kanak*. Jakarta. Dirjen Diknasmen Kemendiknas.

Hasan, M. 2009. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Bandung: PT Rosdakarya.

Mislahusnika. 2016. *Jurnal STAI Diniyah Bandar Lampung Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung: Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Huruf Melalui Permainan Pohon Huruf Pada Anak Usia Dini di PAUD Teratai.* https://ojs.diniyah.ac.id/index.php/Al-Abyadh/article/viau/191.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 tahun 2014. Departemen Pendidikan Nasional RI.

Sari, R. Y. 2014. *Skripsi: Meningkatkan Kemampuan Membaca Simbol Pada Anak usia Dini Melalui Permainan Bowling Huruf Di Kelompok a PAUD Bhayangkari 26 Kota Bengkulu*. 29. https://repository.unib.ac.id/eprint/8699.

Trisnawati. 2014. *Peningkatan kemampuan Mengenal Huruf Melalui Metode Permainan Kartu Huruf Pada Kelompok B1 TK Aba Ketanggungan Wirobrajan Yogyakarta*. 13. https://eprint.uny.ac.id.

Zaini, A. 2015. *Jurnal Inovasi Pendidikan Guru raudhatul Athfal: Bermain Sebagai Metode Pembelajaran Bagi Anak Usia Dini*. *Volume 3 No 1*, 122.