



Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Permainan Pohon Huruf

Muhammad Khusnaini^{1*}; Sari Rizki²

TK Kemala Bayangkari 04 Bireuen, Indonesia

Universitas Almuslim, Indonesia

*Email: khusnaini.dbirn@gmail.com

Informasi Artikel

Sejarah artikel:

Dikirim: 20 Januari 2022

Revisi: 11 Februari 2022

Diterima : 17 Maret 2022

Kata kunci:

Mengenal Huruf;

Permainan;

Pohon Huruf

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf melalui permainan pohon huruf pada anak kelompok B. Penelitian ini terdiri dari dua siklus dan setiap siklusnya dilaksanakan dua kali pertemuan. Subjek penelitian ini adalah anak kelompok B usia 5 – 6 tahun TK Kemala Bayangkari 04 Cabang Bireuen yang berjumlah 38 anak, 17 anak laki – laki dan 21 orang anak perempuan. Objek penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf dari a – z. Teknik pengumpulan data melalui observasi dan dokumentasi. Teknik pengumpulan yang dilakukan secara deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa anak yang memiliki kemampuan mengenal huruf a – z meningkat setelah adanya tindakan. Hasil observasi pada siklus I yang berkembang sesuai harapan masih 5 orang anak (13,15%). Pada siklus II kemampuan anak yang berkembang sesuai harapan berjumlah 34 orang anak (89,47%). Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa melalui media permainan pohon huruf dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf di kelompok B usia 5 – 6 tahun TK Kemala Bayangkari 04 Cabang Bireuen

This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license



How to Cite:

Khusnaini, M., & Rizki, S. (2022). Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Permainan Pohon Huruf. *Jurnal Pendidikan Guru Anak Usia Dini*, 3(1), 9 - 11. Retrieved from <http://www.jurnal.umuslim.ac.id/index.php/jpg/article/view/1035>

PENDAHULUAN

Anak usia dini secara umum adalah anak-anak di bawah usia 6 tahun. Pemerintah melalui UU Sisdiknas mendefinisikan anak usia dini adalah anak dengan rentang usia 0-6 tahun. Soemiarti patmonodewo mengutip pendapat tentang anak usia dini menurut Biecheler dan Snowman, yang dimaksud anak prasekolah adalah mereka yang berusia antara 3-6 tahun. Anak usia dini merupakan usia emas (*golden age*) masa ini sangat potensial untuk melatih dan mengembangkan berbagai potensi multi kecerdasan yang dimiliki anak (Suyanto, 2005). Karena pada masa ini merupakan masa emas, maka lukislah dengan tinta emas, dengan tulisan-tulisan yang dapat menghasilkan kesuksesan dimasa mendatang. Ini penting, karena pada masa ini terjadi pematangan fungsi-fungsi fisik dan psikis yang siap merespon stimulus yang datang dari lingkungan.

Menurut (Hayati et al., 2020) Kemampuan berbahasa merupakan indikator dari seluruh perkembangan anak. Hal tersebut dikarenakan kemampuan berbahasa sensitif terhadap keterlambatan atau kerusakan pada sistem lainnya yang melibatkan berbagai kemampuan. Anak usia dini memiliki potensi genetik dan siap untuk dikembangkan melalui pemberian berbagai rangsangan. Pendidikan anak usia dini adalah jenjang pendidikan sebelum pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun (Purwaningsih, 2018).

Pendidikan ini dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan memasuki pendidikan lebih lanjut, yang diselenggarakan pada jalur formal, nonformal, dan informal. Keberhasilan

penyelenggaraan pendidikan pada lembaga pendidikan anak usia dini, seperti: Kelompok Bermain, Taman Penitipan Anak, Satuan Paud Sejenis, maupun Taman Kanak-Kanak sangat bergantung pada sistem dan proses pendidikan yang dijalankan (Sujiono, 2010). Berdasarkan Permendikbud 137 tahun 2014, terdapat tiga lingkup perkembangan bahasa yaitu memahami bahasa, mengungkapkan bahasa dan keaksaraan atau mengenal huruf (Permendikbud 137 tahun 2014; 2014).

Berdasarkan hasil observasi yang dilaksanakan di TK Kemala Bayangkari 04 Cabang Bireuen, dapat diketahui dalam proses kegiatan pembelajaran mengenal huruf dapat dikatakan masih rendah. Sehingga sebagian besar anak masih ragu dalam menyebutkan huruf a-z. Ketika anak diminta oleh guru menyebutkan urutan huruf a-z secara bersama-sama, hampir semua anak melakukannya. Realitas kemampuan anak dalam mengenal huruf diantaranya ditunjukkan dengan ketidakmampuan anak dalam membaca serta mengeja huruf yang ditampilkan guru. Beberapa anak terlihat bingung dan ragu membedakan huruf tertentu. Hal ini menunjukkan media pembelajaran masih tidak kreatif sehingga siswa kurang tertarik mengikuti proses belajar mengajar. Media juga dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa, sehingga dapat mendorong siswa untuk terlibat dalam proses pembelajaran. Menurut Wilkinson (Hamalik, 1997) mengartikan media sebagai alat dan bahan selain buku dan teks yang dapat dipergunakan untuk menyampaikan informasi dalam suatu situasi belajar mengajar.

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yaitu menurut (Arikunto, 2006), merupakan penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelas bekerja sama dengan peneliti melalui refleksi diri, yang menekankan pada penyempurnaan atau peningkatan proses pembelajaran. PTK berfokus pada permasalahan praktis, yaitu permasalahan proses pembelajaran yang terjadi di kelas pada aspek-aspek pembelajaran. PTK bertujuan memperbaiki dan meningkatkan proses pembelajaran yang sudah dilaksanakan guru serta mengatasi permasalahan yang terjadi di lapangan (TK), sekaligus mencari jawaban ilmiah bagaimana hal tersebut dapat dipecahkan dengan tindakan yang dilakukan (Slameto, 2015).

Tempat penelitian ini dilaksanakan di TK Kemala Bayangkari 04 Cabang Bireuen pada semester ganjil. Subjek yang terlibat dalam penelitian ini adalah anak Kelompok B di TK Kemala Bayangkari 04 Cabang Bireuen tahun ajaran 2021/2022 yang berjumlah 38 orang yang terdiri dari 17 orang anak laki-laki dan 21 orang anak perempuan. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis kualitatif berupa uraian atau pembahasan. Teknik pengolahan data untuk tes hasil belajar dilakukan dengan menggunakan pendekatan kuantitatif; yaitu menentukan skor dengan dari setiap aspek yang dinilai, menghitung jumlah skor yang diperoleh tiap anak dan menentukan nilai serta menghitung persentase keberhasilan. Untuk mengetahui ketuntasan belajar siswa secara klasikal dengan menggunakan rumus (Sudjana, 2002)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi siklus pertama lalu diukur tingkat kemajuan dan keberhasilan anak melalui data yang didapatkan dan ditafsirkan dan di analisis, Hasil penelitian setelah pelaksanaan kegiatan mengenal huruf dengan media pohon huruf yaitu terdapat 5 orang (13,15%) dari 38 anak yang aktif dalam mengenal huruf, Sedangkan 33 orang (86,58%) dari 38 anak belum mengenal huruf. Pada siklus pertama kegiatan pengenalan huruf untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak ternyata belum berhasil, anak masih ada yang kurang memahami. Hal ini terjadi karena kurang terariknya anak pada metode pohon huruf yang masih kurang mereka mengerti. Dari persentase hasil diatas menunjukkan bahwa pada siklus pertama keberhasilan anak akan ditindak lanjuti pada siklus kedua.

Berdasarkan hasil observasi siklus kedua lalu diukur tingkat kemajuan dan keberhasilan anak melalui data yang didapatkan dan ditafsirkan dan di analisis, Hasil penelitian setelah pelaksanaan kegiatan mengenal huruf dengan media pohon huruf yaitu terdapat 34 orang (89,47%) dari 38 anak yang aktif dalam mengenal huruf, Sedangkan 4 orang (10,53%) dari 38 anak sudah memiliki kemampuan dasar mengenal huruf namun masih harus dikembangkan. Sehingga dapat dikatakan pada hasil siklus II menunjukkan bahwa metode pohon huruf dapat membantu siswa mengenal huruf dengan baik. Hasil penelitian siklus I dan siklus II menunjukkan bahwa adanya peningkatan kemampuan mengenal huruf pada anak kelompok B TK Kemala Bayangkari 04 Cabang Bireuen. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada penilaian anak dalam kategori belum berkembang pada siklus I berjumlah 33 orang anak (86,85%), sedangkan pada siklus II berjumlah 4 orang anak (10,53%). Hal ini disebabkan karena perkembangan anak dalam mengenal huruf sudah mulai lebih baik. Penilaian anak dalam kategori berkembang sesuai harapan pada

siklus I berjumlah 5 orang anak (13,15%) dan pada siklus II menjadi 34 anak (89,47%). Hal ini disebabkan telah mampu mengenal mendeskripsikan huruf – huruf yang telah dikenalkan kepada anak selama bermain dengan media pohon huruf. Berikut ini persentase kemampuan mengenal huruf melalui bermain pohon huruf di sekolah mulai tahap pratindakan sampai siklus II dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Perbandingan Hasil Pada Siklus I dan Siklus II

Tahap	BB		BSH	
	F	%	F	%
Siklus I	33	86,85	5	13,15
Siklus II	4	10,53	34	89,47

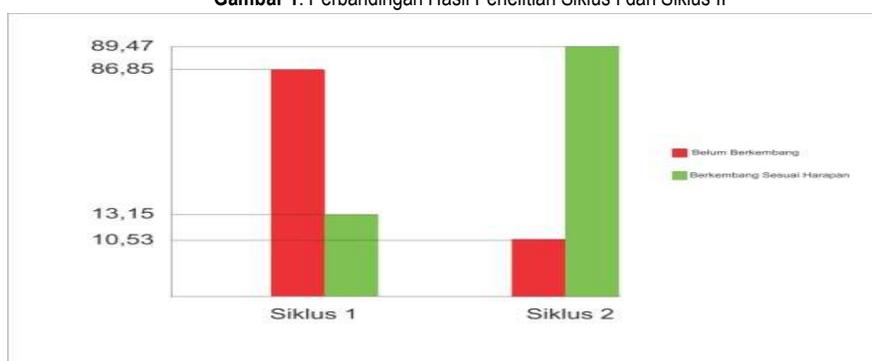
Keterangan:

BB: Belum Berkembang

BSH: Berkembang Sesuai Harapan

Selanjutnya perbandingan hasil dari siklus 1 dan siklus 2 dapat dilihat pada gambar

Gambar 1. Perbandingan Hasil Penelitian Siklus I dan Siklus II



SIMPULAN

Kemampuan mengenal huruf melalui permainan pohon huruf pada anak kelompok B TK Kemala Bayangkari 04 Cabang Bireuen, dapat ditingkatkan melalui metode bermain sederhana. Metode pembelajaran dilakukan dengan cara bermain pohon huruf. peningkatan kemampuan mengenal huruf dapat dilihat adanya peningkatan persentase dari tahap siklus I dan siklus II. Hasil observasi pada siklus I yang berkembang sesuai harapan masih 5 orang anak (13,15%). Pada siklus II kemampuan anak yang berkembang sesuai harapan berjumlah 34 orang anak (89,47%). Faktor yang mempengaruhi peningkatan kemampuan bahasa dalam mengenal huruf pada anak kelompok A adalah metode pembelajaran yang digunakan dapat membuat anak lebih bersemangat mengikuti proses pembelajaran. Media yang digunakan bagi anak, sehingga anak lebih tertarik untuk bermain langsung dengan menggunakan media tersebut. Kegiatan bermain yang melibatkan anak dalam kegiatan pembelajaran mampu membantun anak mengenal huruf.

REFERENSI

- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian Tindakan Kelas*. Bumi Aksara.
- Hamalik, O. (1997). *Strategi Belajar Mengajar*. Sinar Baru.
- Hayati, F., Amelia, L., & Hanisah; (2020). UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF MELALUI PERMAINAN BOLA HURUF PADA KELOMPOK B DI TK MAWADDAH WARAHMAH ACEH BESAR. *Jurnal Buah Hati*, 7(1), 65–73.
- Permendikbud 137 tahun 2014; (2014). *Standar Nasional Pendidikan Anak Sosial*.
- Purwaningsih, E. (2018). Mengetahui Warna, Angka, Huruf Dan Bentuk Pada Anak Usia Dini Melalui Animasi Interaktif. *Jurnal Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi Komputer*.
- Slameto, S. (2015). PENYUSUNAN PROPOSAL PENELITIAN TINDAKAN KELAS. *Scholaria : Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*. <https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2015.v5.i2.p60-69>
- Sudjana. (2002). *Metoda statistika*. In *Sinarbaru*. Sinar Baru.
- Sujiono, Y. N. dan B. S. (2010). *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. In *Jakarta: PT Indeks*.

Suyanto, S. (2005). Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini. *Pendidikan*.