

***IMPROVING THE ABILITY TO KNOW LETTERS LETTERS
ARE LOOKING THROUGH THE GAME LOST IN GROUP B2
TK WAHIDIN DISTRICT BAGANSIAPAPI BANGKO
DISTRICT ROKAN HILIR***

Darmawati, Zulkifli N, Nurlita

Darmaw916@gmail.com(081371683856) Pakzul_n@yahoo.co.id, litamartison@yahoo.com

Teacher Education Courses For Early Childhood Education

Faculty of Teacher Training and Education

University of Riau

Abstract: *The background of this study is most children are less familiar with the letters a through z. There are some children can name and recognize letters but irregular. In the child's name and recognize letters are often reversed, as well as in writing letters. Class actions performed in 2 cycles. Data collection tool used in this study is a sheet of observation. The number of samples in this study were 20 children consisting of 7 boys and 13 girls. The ability of children recognize letters starting from prasiklus that the average value of 40.00%. Direkapitulasikan ability to recognize letters after children in the first cycle obtained an average value of 51.33%. So the researchers went kesiklus II. Direkapitulasikan ability to recognize letters after children in the second cycle values obtained an average of 72.50%. Based on the analysis of the assessment process there was an increase of 2 cycles. Namely the increase that occurred before the action kesiklus I is 28.33%, Cycle I kesiklus II by 41.24%, and increased from the prior cycle to cycle II of 81.25%. From the results of these studies concluded that through the search for the missing letters game can improve children's ability to recognize letters B2 group Bagansiapiapi District of Bangko Rokan Hilir.*

Keywords: *Recognize letters look for the missing letters*

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF
MELALUI PERMAINAN MENCARI HURUF YANG
HILANG DI TK WAHIDIN KELOMPOK B2
BAGANSIAPIAPI KECAMATAN BANGKO
KABUPATEN ROKAN HILIR**

Darmawati, Zulkifli N, Nurlita

Darmaw916@gmail.com(081371683856) Pakzul_n@yahoo.co.id, litamartison@yahoo.com

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

FKIP Universitas Riau

Abstrak: Latar belakang penelitian ini adalah sebagian besar anak kurang akrab dengan huruf a melalui z. Ada beberapa anak-anak bisa menyebutkan nama dan mengenal huruf, tapi tidak teratur. Dalam nama anak dan mengenal huruf sering terbalik, serta menulis surat. Tindakan kelas dilakukan dalam 2 siklus. Alat pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi. Jumlah sampel dalam penelitian ini adalah 20 anak yang terdiri dari 7 laki-laki dan 13 perempuan. Kemampuan anak-anak mengenal huruf mulai dari prasiklus bahwa nilai rata-rata 40,00%. Kemampuan Direkapitulasikan untuk mengenali huruf setelah anak-anak pada siklus I diperoleh nilai rata-rata 51,33%. Jadi para peneliti pergi kesiklus II. Kemampuan Direkapitulasikan untuk mengenali huruf setelah anak-anak dalam nilai-nilai siklus II diperoleh rata-rata 72,50%. Berdasarkan analisis dari proses penilaian ada peningkatan dari 2 siklus. Yaitu peningkatan yang terjadi sebelum tindakan kesiklus I adalah 28,33%, siklus I kesiklus II oleh 41,24%, dan meningkat dari siklus sebelum siklus II 81,25%. Dari hasil penelitian tersebut menyimpulkan bahwa melalui pencarian huruf permainan hilang dapat meningkatkan kemampuan anak untuk mengenali kelompok huruf B2 Bagansiapiapi Kecamatan Bangko Kabupaten Rokan Hilir

Kata kunci: Mengenal huruf mencari huruf hilang

PENDAHULUAN

Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat bagi kehidupan selanjutnya. Pada masa ini proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek sedang mengalami masa yang cepat dalam rentang perkembangan hidup manusia (Bertk, 1992). Berdasarkan Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional berkaitan dengan Pendidikan Anak Usia Dini tertulis pada Bab 1 pasal 1 ayat 14 ditegaskan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Depdiknas, USPN, 2004). Taman kanak-kanak merupakan salah satu lembaga pendidikan anak usia dini yang terdapat dalam jalur pendidikan formal yang menyediakan program pendidikan bagi anak usia 4 sampai 6 tahun. Usia 4 sampai 6 tahun ini merupakan usia yang paling efektif untuk mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki anak. Pendidikan anak usia dini atau yang disingkat paud adalah pendidikan yang diberikan kepada anak usia 2 sampai 6 tahun. Pendidikan anak usia dini disebut juga dengan pendidikan anak prasekolah, taman bermain atau taman kanak-kanak. Pendidikan di Taman kanak-kanak sangat penting dalam kehidupan seorang anak. Karena pendidikan saat ini sebagai modal dasar untuk perkembangan selanjutnya. Untuk itu pembelajaran di TK haruslah disesuaikan dengan perkembangan anak dan memberikan rasa aman, nyaman, menyenangkan dan menarik bagi anak serta mendorong keberanian. Usia taman kanak-kanak merupakan masa emas, dimana perkembangan fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional anak berkembang sangat cepat. Untuk mencapai perkembangan anak tersebut dilakukan dalam kegiatan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran di Taman Kanak-kanak lebih dikenal sebagai kegiatan bermain. Dunia anak-anak adalah bermain.

Bermain merupakan cara yang paling baik untuk mengembangkan potensi yang ada pada anak. 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. Bermain adalah salah satu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa menggunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberikan rangsangan, maupun mengembangkan imajinasi pada anak. Adapun standar kompetensi perkembangan anak usia dini meliputi beberapa aspek yaitu: Nilai-nilai Agama dan Moral, Sosial Emosional dan Kemandirian, Bahasa, Kognitif, Fisik Motorik. Anak Taman Kanak-kanak pada umumnya sudah mampu berkomunikasi secara lisan, namun untuk membaca masih mengalami kesulitan mengingat bahasa merupakan sistem yang rumit dan melibatkan berbagai unsur seperti huruf (simbol), kata, kalimat dan tata cara melafalkannya. Untuk mengembangkan kemampuan mengenal huruf pada anak guru harus mampu menciptakan media berupa alat permainan yang memotivasi anak dalam belajar. Media yang digunakan dibuat bervariasi agar anak tidak merasa bosan dan jenuh dalam belajar.

Peneliti merancang permainan mencari huruf yang hilang untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak TK Wahidin Kelompok B2 Bagansiapiapi Kecamatan Bangko Kabupaten Rokan Hilir. Permainan mencari huruf yang hilang

sangat mudah digunakan dan menarik bagi anak karena kartu huruf yang digunakan berwarna-warni dan dapat digunakan didalam dan diluar ruangan.

Berdasarkan pengalaman penulis yang mengajar di TK Wahidin sebagian besar anak belum mengenal huruf a sampai z. Beberapa anak dapat menyebutkan dan mengenal huruf tetapi tidak beraturan. Dalam menyebutkan dan mengenal huruf anak sering terbalik, begitu juga dalam menulis huruf. Terkadang ada juga anak sudah mengenal huruf tetapi sering lupa atau kesulitan dalam mengingat dan membedakan huruf yang hampir sama seperti b dengan d, p dengan q dan m dengan w.

Berdasarkan uraian di atas maka penulis mengambil judul “Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Permainan Mencari Huruf Yang Hilang Di TK Wahidin Kelompok B2 Bagansiapiapi Kecamatan Bangko Kabupaten Rokan Hilir”

Berdasarkan uraian pada latar belakang tersebut maka rumusan masalah adalah: Bagaimana kemampuan mengenal huruf anak melalui permainan mencari huruf yang hilang di TK Wahidin Kelompok B2 Bagansiapiapi Kecamatan Bangko Kabupaten Rokan Hilir? Bagaimana cara penerapan permainan mencari huruf yang hilang untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak di TK Wahidin Kelompok B2 Bagansiapiapi Kecamatan Bangko Kabupaten Rokan Hilir? Apakah penggunaan media permainan mencari huruf yang hilang dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak di TK Wahidin Kelompok B2 Bagansiapiapi Kecamatan Bangko Kabupaten Rokan Hilir? Seberapa tinggi peningkatan kemampuan mengenal huruf melalui permainan mencari huruf yang hilang di TK Wahidin Kelompok B2 Bagansiapiapi Kecamatan Bangko Kabupaten Rokan Hilir? Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah: Untuk mengetahui kemampuan mengenal huruf anak melalui permainan mencari huruf yang hilang di TK Wahidin Kelompok B2 Bagansiapiapi Kecamatan Bangko Kabupaten Rokan Hilir. Untuk mengetahui penerapan permainan mencari huruf yang hilang di TK Wahidin Kelompok B2 Bagansiapiapi Kecamatan Bangko Kabupaten Rokan Hilir. Untuk mengetahui peningkatan kemampuan mengenal huruf melalui permainan mencari huruf yang hilang di TK Wahidin Kelompok B2 Bagansiapiapi Kecamatan Bangko Kabupaten Rokan Hilir. Untuk mengetahui tingginya peningkatan kemampuan mengenal huruf melalui permainan mencari huruf yang hilang di TK Wahidin Kelompok B2 Bagansiapiapi Kecamatan Bangko Kabupaten Rokan Hilir.

METODE PENELITIAN

Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah anak TK Wahidin Bagansiapiapi Kecamatan Bangko Kabupaten Rokan Hilir. Jumlah keseluruhan 15 kelas yang terdiri dari 4 kelompok A dan 11 kelompok B. Penelitian akan dilakukan pada anak kelompok B2, yang terdiri dari 7 anak laki-laki dan 13 anak perempuan serta 2 orang guru.

Rancangan Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian tindakan kelas (PTK). Menurut IGAK Wardani dan Kuswaya Wihardit (2014) 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.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi. Observasi merupakan metode yang paling umum digunakan dalam pembelajaran dan perkembangan anak usia dini. Observasi adalah pengamatan secara langsung secara sistematis terhadap tingkah laku orang lain. Menurut Suharsimi Arikunto (2010) Observasi adalah pengamatan yang meliputi kegiatan pemusatan perhatian terhadap suatu objek dengan menggunakan seluruh indra.

Teknik Analisis Data

Analisis data ini dilakukan terus menerus pada setiap siklus. Analisis data dilakukan dengan cara mengolah hasil data observasi berupa catatan lapangan, teknik analisis data yang digunakan adalah teknik deskriptif untuk mencari nilai rata-rata dan persentase keberhasilan anak. Teknik analisis data bertujuan untuk mengetahui pengaruh tindakan melalui permainan mencari huruf yang hilang terhadap kemampuan mengenal huruf pada anak TK Wahidin Kelompok B2 Bagansiapiapi Kecamatan Bangko Kabupaten Rokan Hilir.

Pengukuran aktivitas anak selama kegiatan pembelajaran dapat digunakan analisis data menurut Zainal Aqib (2008) sebagai berikut:

Rumus:

$$P = \frac{\text{Posrate} - \text{Baserate}}{\text{Baserate}} \times 100\%$$

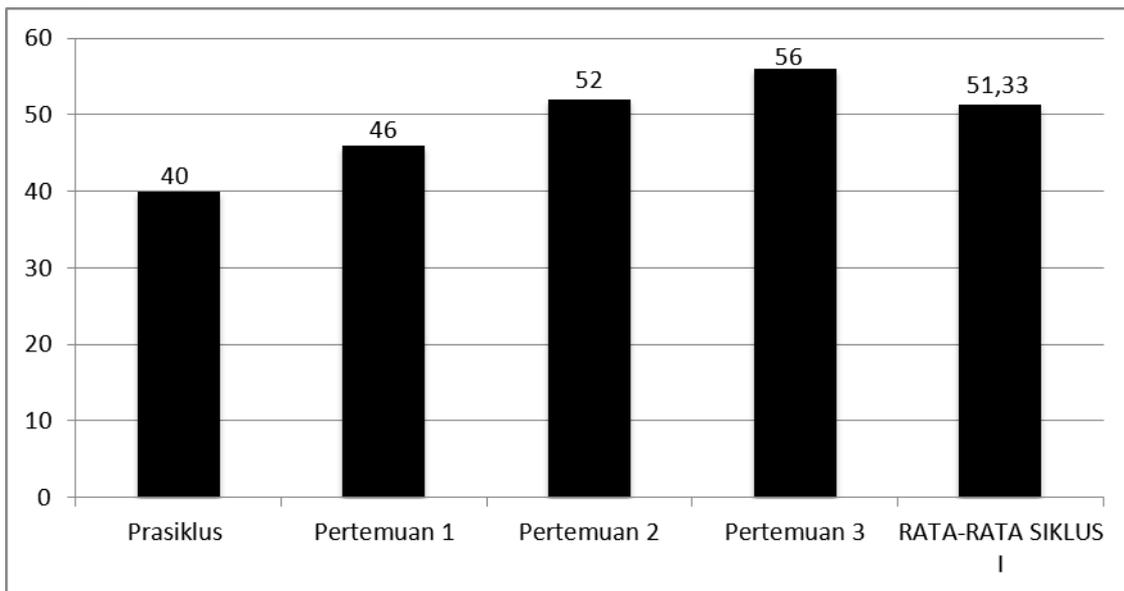
Keterangan :

- P : Persentase Peningkatan
 Posrate : Nilai sesudah diberi tindakan
 Baserate : Nilai sebelum tindakan
 100 : Bilangan Tetap

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 1 Rekapitulasi Kemampuan Mengenal Huruf Anak Siklus I

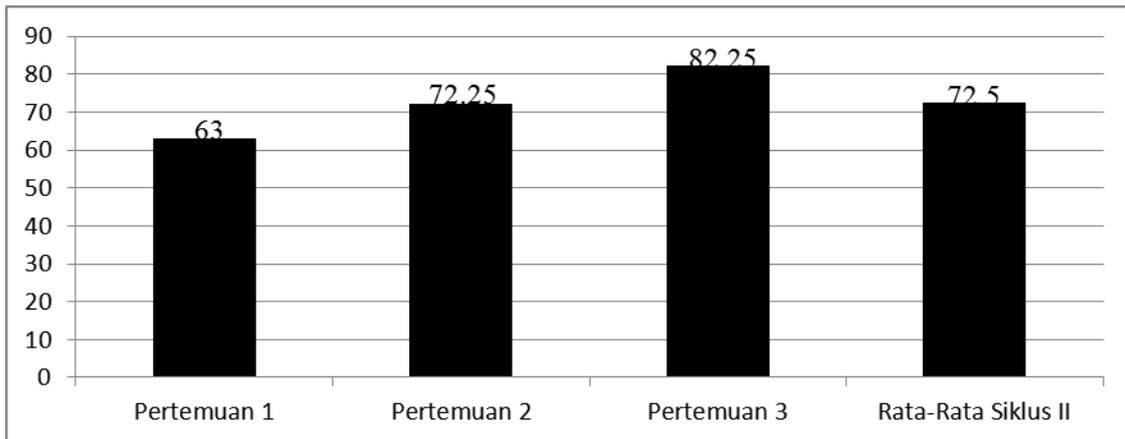
NO	Indikator	Pt I	Pt II	Pt III	Jumlah	%
1.	Menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal.	55	60	64	179	74.58
2.	Mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan.	45	53	58	156	65
3.	Mengenal suara huruf awal dari nama-nama benda yang ada disekitarnya.	37	40	44	121	50.42
4.	Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf awal yang sama.	27	35	36	98	40.83
5.	Memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf.	20	20	22	62	25.83
	Jumlah					
	Rata-rata	184	208	224	616	256.66
		46	52	56	51.33	51.33



Gambar 4.1 Grafik Kemampuan Mengenal Huruf Anak Siklus I

Tabel 2 Rekapitulasi Kemampuan Mengenal Huruf Anak Siklus II

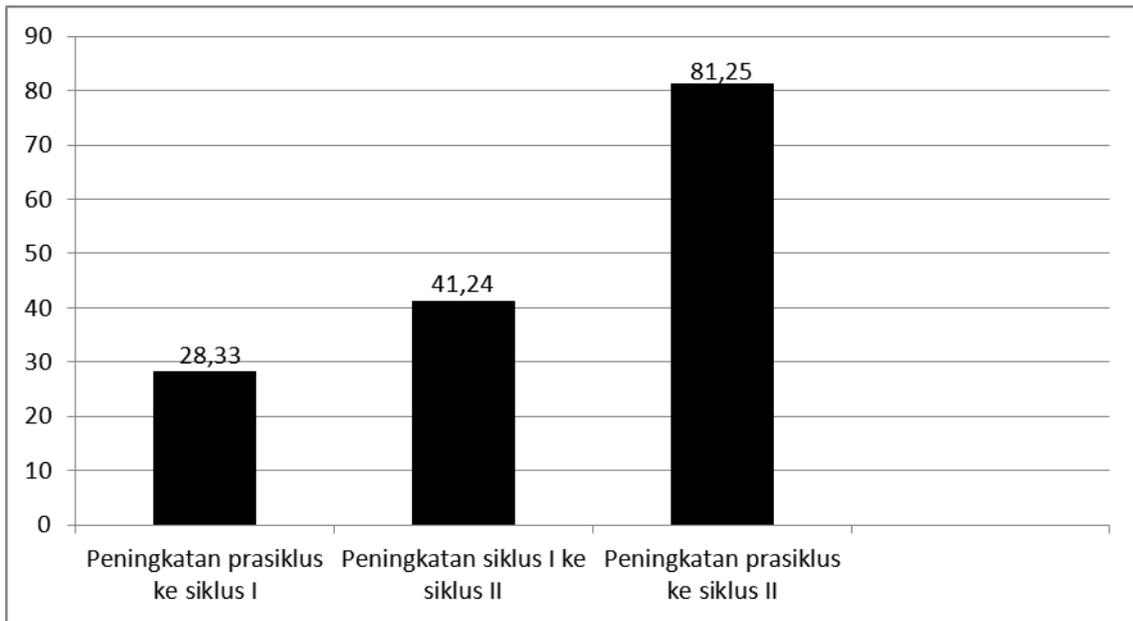
NO	Indikator	Pt	Pt	Pt	Jumlah	%
		I	II	III		
1.	Menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal.	77	80	80	237	98.75
2.	Mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan.	60	67	78	205	85.42
3.	Mengenal suara huruf awal dari nama-nama benda yang ada disekitarnya.	47	61	61	169	70.42
4.	Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf awal yang sama.	40	42	60	142	59.17
5.	Memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf.	28	39	50	117	48.75
	Jumlah	252	289	329	870	362.51
	Rata-rata	63.00	72.25	82.25	72.50	72.50



Gambar 4.2 Grafik Kemampuan Mengenal Huruf Anak Siklus II

Tabel 3 Rekapitulasi Kemampuan Mengenal Huruf Anak Prasiklus, Siklus I dan Siklus II

No	Indikator	Prasiklus	Siklus I	Siklus II
1.	Menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal	50.00	74.55	98.75
2.	Mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan	50.00	65.00	85.42
3.	Mengenal suara huruf awal dari nama-nama benda yang ada disekitarnya	38.75	50.42	70.42
4.	Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf awal yang sama	36.25	40.83	59.17
5.	Memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf	25.00	25.83	48.75
	Jumlah	200	256.66	362.51
	Rata-rata	40.00	51.33	72.50



Gambar 4.3 Grafik Peningkatan Prasiklus ke Siklus I, Siklus I ke SiklusII dan Prasiklus ke Siklus II.

Berdasarkan analisis data melalui hasil persentase peningkatan dapat dikatakan bahwa dengan menggunakan permainan mencari huruf yang hilang dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak. Dari hasil pengamatan prasiklus 40.00% terlihat pada tabel 4.1 halaman 30 dan terlihat pada lampiran gambar dengan kriteria cukup. Penelitian dilanjutkan pada tahap siklus I, untuk mengetahui peningkatan kemampuan mengenal huruf pada anak melalui permainan mencari huruf yang hilang, terdapat nilai rata-rata 51.33% dengan kriteria cukup baik dapat dilihat dari data awal prasiklus dan siklus I menunjukkan peningkatan dari 40.00% sehingga meningkat menjadi siklus I pertemuan I yaitu 46.00% dan siklus I pertemuan II yaitu menjadi 52.00% serta siklus I pertemuan III menjadi 56.00% sehingga memperoleh nilai rata-rata pada siklus I sebesar 51.33% dengan kriteria cukup baik kemudian dilanjutkan pada siklus II.

Pada siklus II kemampuan mengenal huruf anak melalui permainan mencari huruf yang hilang dengan nilai persentase siklus II pertemuan I 63.00% dan siklus II pertemuan II yaitu 72.25% serta siklus II pertemuan III yaitu sebesar 82.25%. Dengan demikian peningkatan siklus II sebesar 72.50%. Jadi peningkatan dari prasiklus ke siklus I sebesar 28.33% dan siklus I ke siklus II yaitu sebesar 41.24% serta peningkatan dari prasiklus ke siklus II yaitu sebesar 81.25%. berarti dengan melalui permainan mencari huruf yang hilang dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak di TK Wahidin Kelompok B2 Bagansiapiapi Kecamatan Bangko Kabupaten Rokan Hilir, sesuai dengan harapan yang dilakukan dalam penelitian ini. Peningkatan ini terjadi karena setiap tahap pelaksanaan siklus diadakan perbaikan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.

Penelitian ini dilaksanakan selama tiga bulan yang meliputi dua siklus. Pada siklus I dilaksanakan tiga kali pertemuan, karena pada siklus I kemampuan mengenal huruf pada anak masih dalam kriteria cukup, maka peneliti melanjutkan penelitian pada siklus II. Siklus II dilaksanakan tiga kali pertemuan dan memperoleh kriteria baik. Dengan demikian peneliti tidak melanjutkan penelitian, karena dengan adanya

peningkatan di siklus II, berarti permainan mencari huruf yang hilang dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak di TK Wahidin Kelompok B2 Bagansiapiapi Kecamatan Bangko Kabupaten Rokan Hilir.

Menurut Joan Freeman dan Utimimunandar (Andang Ismail, 2009) mendefinisikan permainan sebagai suatu aktivitas yang membantu perkembangan yang utuk, baik fisik, intelektual, sosial, moral dan emosional. Mencari adalah berusaha mendapatkan (menemukan, memperoleh). Mengenal huruf dalam teori Whole Language dalam susanto (2011) yaitu anak belajar mengenal huruf dan bunyinya dari konteksnya (dari bahasa yang digunakan). Permainan mencari huruf yang hilang ini mudah digunakan dan dapat mengembangkan kemampuan mengenal huruf pada anak, permainan ini bisa digunakan diberbagai tempat.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan, penulis dapat menyimpulkan bahwa:

Kemampuan mengenal huruf anak sebelum tindakan diperoleh rata-rata sebesar 40.00%, dengan demikian kemampuan mengenal huruf anak bisa dikatakan masih rendah. Penerapan permainan mencari huruf yang hilang untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak dilaksanakan dengan cara berkelompok atau dengan perorangan namun dengan cara harus bergantian. Kegiatan mencari huruf yang hilang yang diletakkan yang dilantai atau dipapan tulis. Permainan mencari huruf yang hilang dilaksanakan 3 kali pertemuan setiap siklus baik siklus I maupun siklus II.

Peningkatan kemampuan mengenal huruf pada anak di TK Wahidin Kelompok B2 Bagansiapiapi Kecamatan Bangko Kabupaten Rokan Hilir yaitu pada prasiklus memperoleh nilai 40.00% dan meningkat pada siklus I sebesar 51.33% serta pada siklus II dengan nilai rata-rata 72.50%. Persentase peningkatan kemampuan mengenal huruf pada anak dengan menggunakan permainan mencari huruf yang hilang di TK Wahidin Kelompok B2 Bagansiapiapi Kecamatan Bangko Kabupaten Rokan Hilir sebesar 81.25%.

Rekomendasi

Bagi Guru anak usia prasekolah diharapkan lebih kreatif dalam menciptakan ide-ide baru agar kegiatan pembelajaran kemampuan membaca permulaan lebih menyenangkan bagi anak sehingga anak lebih termotivasi untuk belajar membaca.

Bagi kepala sekolah diharapkan hasil penelitian ini dapat membantu dalam membina guru-guru agar lebih kreatif untuk menciptakan media-media pembelajaran yang sesuai untuk anak usia dini.

Bagi orang tua agar dapat membantu dan memotivasi anak dalam kegiatan belajar membaca permulaan yang menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

Depdiknas. 2009. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta.

- Jhoe Fachru. 2013. *Materi Pelajaran dan Sastra Indonesia*. (Online). <http://ruangbacabajang.blogspot.com/2013/05/pengertianhuruf.html?m=1> (diakses 24 Februari 2015).
- Masri Sarib Putra. 2008. *Menumbuhkan Minat Baca Sejak Dini*. Jakarta. PT Indeks.
- Masnur Muslich. 2009. *Melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas itu Mudah*. Bumi Aksara. Malang.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 58 tahun 2009, *Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini*. Departemen Pendidikan Nasional. Jakarta.
- Pusat bahasa depdiknas. *Kamus Besar bahasa Indonesia edisi ketiga*. 2005. Jakarta. Balai Pustaka.
- Rita Kurnia. 2014. *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Pekanbaru. FKIP UNRI.
- Rita Kurnia. 2009. *Metodologi Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini*. Pekanbaru. Cendika Insani.
- Suharsimi Arikunto. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta. Bumi Aksara.
- Undang-Undang No 20 Tahun 2003. *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta.
- Yuliani Nurani Sujiono. 2012. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta. PT. Indeks.
- Yuliani Nurani Sujiono, dkk. (2011). *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta. Universitas Terbuka.
- Zainal Aqib. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung. Yrama Widya.
- Zuchdi dan Budiasih. 1997. *Konsorsium Sertifikasi Guru. 2013. Pendidikan Anak Usia Dini*. Pekanbaru. Modul PLPG.