



Penggunaan Permainan Papan Gembira Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf a-z Pada Anak di PAUD Ceria Mahakeret Barat

Mieke Farny Tiwow
Mario Erick Wantah
Siuli Korompis

Prodi PG-Paud, FIP, Universitas Negeri Manado

mieketiwow@unima.ac.id

mariowantah@unima.ac.id

siulikorompis@gmail.com

Abstrak

Berdasarkan pengamatan di lapangan khususnya pada anak di PAUD Ceria Mahakeret Barat belum menggunakan permainan papan gembira dalam proses belajar mengajar. Tujuan penelitian adalah untuk mendapatkan gambaran penggunaan permainan papan gembira dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf a-z bagi anak di PAUD "Ceria" Mahakeret Barat. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas. Hasil penelitian pada siklus I ini, terdapat 4 anak dari 7 anak yang dinyatakan berhasil karena mereka telah menunjukkan perkembangan kemampuan baik dalam hal menggunakan permainan papan gembira untuk mengenal huruf a-z. Dengan demikian hasil capaian belajar anak siklus I hanya sekitar 57,15% dari target 80%, sehingga penelitian tindakan kelas ini perlu dilanjutkan pada siklus berikutnya. Pada siklus II ini, terdapat 7 anak dari 7 anak yang dinyatakan berhasil, karena telah menunjukkan perkembangan kemampuan baik dalam hal menggunakan permainan papan gembira untuk mengenal huruf a-z. Dengan demikian capaian belajar anak adalah sekitar 100% dari target 80% yang berhasil, sehingga penelitian tindakan kelas siklus II dinyatakan berhasil dan tidak perlu dilanjutkan lagi pada siklus berikutnya.

Kata Kunci : Permainan papan gembira, kemampuan mengenal huruf

Abstract

Based on observations in the field, especially the children in PAUD Ceria Mahakeret Barat have not used happy board games in the teaching and learning process. The research objective was to get an overview of the use of the happy board game in improving the ability to recognize the letters a-z for children in PAUD "Ceria" West Mahakeret. The research method used is classroom action research. The results of this research in cycle I, there were 4 out of 7 children who were declared successful because they had shown good development in terms of using happy board games to recognize the letters a-z. Thus the learning outcomes of children in cycle I are only about 57.15% of the 80% target, so this classroom action research needs to be seen in the next cycle. In this second cycle, there were 7 out of 7 children who were declared successful, because they

had shown good development in terms of using happy board games to recognize the letters a-z. Thus the child's learning achievement is 100% of the 80% target that is successful, so that the class II research action is declared and there is no need to understand again in the next cycle.

Keywords: Fun board games, Letter recognition skills

PENDAHULUAN

Permainan papan gembira dapat digunakan sebagai sarana untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf a-z. Dalam permainan papan gembira tiap murid secara tidak sadar melakukan komunikasi dengan murid lain selama permainan berlangsung, baik dengan tujuan melakukan tipu daya, bercanda, negosiasi, maupun membahas aturan yang ada (Wisana, 2011). Dalam permainan kooperatif seluruh pemain saling bekerjasama untuk menghadapi halangan dan menyelesaikan masalah yang sama (seperti waktu atau sumber daya yang terbatas) dan juga konflik antara pemain dan sistem permainan atau grup lain (Depping dan Mandryk, 2017). Menurut pengamatan peneliti, ditemukan bahwa di sekolah belum menggunakan permainan papan gembira untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf a-z.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka penulis tertarik mengangkat judul dalam proposal adalah "Penggunaan Permainan Papan Gembira Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf a - z Pada Anak Di Paud "Ceria" Mahakeret Barat".

Bagaimana penggunaan permainan papan gembira untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf a - z pada anak di PAUD "Ceria" Mahakeret Barat?

METODE

Jenis penelitian yang dilakukan adalah Penelitian Tindakan Kelas. Dalam penelitian ini diangkat dari permasalahan di kelompok B PAUD "Ceria" Mahakeret Barat, di mana anak-anak dalam pengenalan huruf a-z belum optimal. Maka dibutuhkan upaya kreativitas dan inovatif guru dengan menyiapkan media papan gembira. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf a-z pada kelompok B di PAUD "Ceria" Mahakeret Barat.

Penelitian ini akan dilakukan dalam bentuk siklus. Setiap siklus terdapat empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan dan pengamatan, serta refleksi titik. Penelitian ini dilakukan dalam beberapa siklus. Jumlah siklus yang dipakai sesuai dengan tercapainya indikator keberhasilan yang sudah ditentukan.

Dalam penelitian ini sebagai subjek adalah kelompok B PAUD "Ceria" Mahakeret Barat yang berjumlah 7 orang, terdiri dari 5 anak perempuan dan 2 anak laki-laki, penelitian dilaksanakan di kelompok B PAUD "Ceria" Mahakeret Barat Kecamatan Wenang Kota Manado. Penelitian ini akan dilaksanakan secara luring pada tanggal 22-24 September 2020. Dalam penelitian ini dilakukan sesuai dengan langkah-langkah dalam setiap siklusnya. Jika sudah tercapai sesuai dengan indikator keberhasilan maka

penelitian tersebut dinyatakan selesai.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembahasan hasil penelitian difokuskan pada pelaksanaan tindakan siklus I dan siklus II dengan mengikuti 4 tahap penelitian yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Dengan dilaksanakannya penelitian tindakan kelas melalui materi pembelajaran meningkatkan kemampuan bahasa mengenal huruf a-z, di PAUD Ceria Mahakeret Barat tahun pembelajaran 2020-2021 ternyata membawa hasil yang memuaskan. Hasil belajar anak pada pembelajaran siklus I terdapat 1 anak mendapat tanda bintang satu yang menunjukkan bahwa anak belum mampu menyebutkan simbol huruf dan huruf depan dari makna gambar pada papan huruf dengan tepat, yang artinya kemampuan anak tersebut masih dikategorikan belum memiliki kemampuan mengenal huruf a-z. Dapat dijelaskan bahwa mereka sudah bisa diajak untuk menunjuk huruf a-z.

Sedangkan 2 anak mendapat tanda bintang dua yang menunjukkan bahwa anak sudah mampu menyebutkan 1 sampai 2 simbol huruf dan 1 sampai 2 huruf depan dari makna gambar pada papan huruf dengan tepat, yang artinya kemampuan kedua anak tersebut masih dikategorikan mulai berkembang, kemampuan bahasa dalam hal mengenal huruf a-z. Kemudian 2 anak mendapat tanda bintang tiga yang menunjukkan bahwa anak mampu menyebutkan 3 sampai 4 simbol huruf dan 3 sampai 4 huruf depan dari makna gambar pada papan huruf dengan tepat

walaupun masih dibimbing oleh guru, dan 2 anak mendapat bintang empat yang menunjukkan bahwa anak sudah mampu menyebutkan 5 sampai 6 bahkan lebih simbol huruf dan 5 sampai 6 bahkan lebih huruf depan dari makna gambar pada papan huruf dengan tepat, yang artinya mereka telah memiliki kemampuan mengenal huruf a-z. Meskipun anak-anak ini telah menunjukkan perkembangan baik dalam hal mengenal huruf-huruf tersebut akan tetapi perhatian dan pengawasan guru menjadi hal utama dalam proses pembelajaran. Anak yang mendapat tanda bintang satu dan bintang dua dinyatakan belum berhasil dalam mengikuti kegiatan pembelajaran pada siklus I. Dalam hal ini terdapat 3 anak dari 7 anak yang belum menunjukkan perkembangan baik dalam hal kemampuan bahasa mengenal huruf a-z. Kemudian hasil belajar anak pada anak yang mendapat tanda bintang tiga dan bintang empat dinyatakan berhasil mengikuti kegiatan pembelajaran pada siklus I ini. Dengan demikian terdapat 4 anak dari 7 anak yang dinyatakan berhasil karena mereka telah menunjukkan perkembangan kemampuan bahasa mengenal huruf a-z. Dengan demikian hasil capaian belajar anak pada siklus I hanya sekitar 57,15% dari target 80%, sehingga penelitian tindakan kelas ini perlu dilanjutkan pada siklus berikutnya.

Hasil belajar anak pada pembelajaran siklus II tidak terdapat anak mendapat tanda bintang satu dan dua. Kemudian 3 anak mendapat tanda bintang tiga yang menunjukkan bahwa anak mampu menyebutkan 3 sampai 4 simbol huruf dan 3 sampai

4 huruf depan dari makna gambar pada papan huruf dengan tepat walaupun masih dibimbing oleh guru, dan 4 anak mendapat bintang empat yang menunjukkan bahwa anak sudah mampu menyebutkan 5 sampai 6 bahkan lebih simbol huruf dan 5 sampai 6 bahkan lebih huruf depan dari makna gambar pada papan huruf dengan tepat yang artinya mereka telah memiliki kemampuan bahasa mengenal huruf a-z. Anak yang mendapat bintang tiga dan bintang empat dinyatakan berhasil dalam mengikuti kegiatan pembelajaran pada siklus II ini. Dengan demikian terdapat 7 anak dari 7 anak yang dinyatakan berhasil, karena telah menunjukkan perkembangan kemampuan baik dalam mengenal huruf a-z. Dengan demikian pada siklus II hasil belajar anak adalah sekitar 100% yang berhasil, sehingga penelitian tindakan kelas siklus II dinyatakan berhasil dan tidak perlu dilanjutkan lagi pada siklus berikutnya.

KESIMPULAN

Pada siklus I ini, terdapat 4 anak dari 7 anak yang dinyatakan berhasil karena mereka telah menunjukkan perkembangan kemampuan bahasa mengenal huruf a-z. Dengan demikian hasil capaian belajar anak pada siklus I hanya sekitar 57,15% dari target 80%, sehingga penelitian tindakan kelas ini perlu dilanjutkan pada siklus berikutnya.

Pada siklus II ini terdapat 7 anak dari 7 anak yang dinyatakan berhasil, karena telah menunjukkan perkembangan kemampuan baik dalam mengenal huruf a-z. Dengan demikian pada siklus II hasil belajar

anak adalah sekitar 100% dari target 80% yang berhasil, sehingga penelitian tindakan kelas siklus II dinyatakan berhasil dan tidak perlu dilanjutkan lagi pada siklus berikutnya.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka yang menjadi kesimpulan dari penelitian ini adalah penggunaan permainan papan gembira dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf a-z pada anak di PAUD Ceria Mahakeret Barat Kota Manado. Guru dapat menggunakan papan gembira-huruf karena mudah digunakan dan dapat mengembangkan aktivitas emosional anak dalam kegiatan belajar dan emosional serta dapat membuat suasana kelas yang nyaman, tertip, teratur, dan penuh semangat di Taman Kanak-Kanak Paud.

DAFTAR PUSTAKA

- Depdiknas (2003). *Undang-undang RI No.20 tahun 2003.tentang sistem pendidikan nasional.*
- Madya, Suwarsih. 2007. *Teori dan Praktik Penelitian Tindakan Kelas.* Bandung: Alfabeta.
- Mayke Sugianto 1995. *Bermain, Mainan Dan Permainan.* Jakarta : Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek Pendidikan Tenaga Akademik.
- Seefeldt, Carol dan Barbara A.Wasik. 2008. *Pendidikan Anak Usia Dini Menyiapkan Anak Usia Tiga, Empat dan Lima Tahun Masuk Sekolah.* Jakarta : PT Indeks.

Soenjono Dardjowidjojo. (2003).
*Pengantar Pemahaman
Bahasa Manusia*. Jakarta:
Yayasan Obor Indonesia.

Suryadi. 2007. Cara Efektif
Memahami Perilaku Anak
Usia Dini. Jakarta. Penerbit
EDSA Mahkota