



Penerapan Media *Puzzle* Untuk Pengenalan Huruf Pada Anak di Kelompok A TK GMIM Maranatha Kinilow

Ingrid Andreina Bilalu
Mieke Mandagi
Threesje Tolukun

Prodi PG-Paud, FIP, Universitas Negeri Manado

andreinaingrid03@gmail.com

miekemandagi@unima.ac.id

threesjetolukun@unima.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan anak dalam mengenal huruf. Dan untuk mengidentifikasi penyebab kurangnya kemampuan anak dalam mengenal huruf. Desain penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas, penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, dan setiap siklus terbagi menjadi 4 langkah yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi, dengan subjek 10 anak di kelompok A TK GMIM Maranatha Kinilow. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah menggunakan metode penilaian kegiatan harian dengan simbol-simbol penilaian yaitu menggunakan BB (Belum Berkembang), MB (Mulai Berkembang), BSH (Berkembang Sesuai Harapan), BSB (Berkembang Sangat Baik). Berdasarkan dari hasil penelitian yang sudah dilakukan bahwa hasil penilaian siklus II yang menunjukkan penerapan media *puzzle* terhadap pengenalan huruf pada anak sudah mencapai kriteria perkembangan yang diharapkan yaitu BSH (Berkembang Sesuai Harapan) dari 10 anak, sudah mencapai ketuntasan. Hasil dari observasi yang diperoleh dari siklus I hanya 40% dan siklus II 60% maka peningkatan yang diperoleh yaitu mengalami kenaikan 40%. Sehingga dapat disimpulkan hasil di siklus II yaitu 100% sudah mencapai indikator ketuntasan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan media *puzzle* terhadap kemampuan anak dalam mengenal huruf meningkat.

Kata Kunci : Media *puzzle*, pengenalan huruf, anak

Abstract

This study aims to determine the child's ability to recognize letters. And to identify the cause of the child's lack of ability to recognize letters. The design of this research was classroom action research. This research was carried out in two cycles, and each cycle was divided into 4 steps, namely planning, implementing action, observing, and reflecting, with 10 children as the subject in group A TK GMIM Maranatha Kinilow. Data was collected through observation, interviews and documentation. The data analysis technique in this study was to use the daily activity assessment method with

assessment symbols, namely using *BB* (Not Developed), *MB* (Starting to Develop), *BSH* (Developing As Expected), *BSB* (Developing Very Well). Based on the results of research that has been done that the results of the second cycle of assessment which show the application of puzzle media to letter recognition in children have reached the expected development criteria, namely *BSH* (Developing According to Expectations) of 10 children, has achieved completeness. The results of the observations obtained from the first cycle was only 40% and the second cycle 60%, the increase obtained was an increase of 40%. So it can be concluded that the results in the second cycle, namely 100% have reached the indicator of completeness. So it can be concluded that the application of puzzle media to children's ability to recognize letters increases.

Keywords: *Media puzzle, letter recognition, children*

PENDAHULUAN

Media pendidikan dapat diklasifikasikan menjadi beberapa klasifikasi diantaranya media visual, media auditif, media audiovisual. Pendekatan yang paling tepat adalah pembelajaran yang berpusat pada anak (Masitoh, dkk, 2019:1.20) Usia dini/pra sekolah merupakan usia yang efektif untuk mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki anak-anak. *Puzzle* merupakan media gambar yang termasuk ke dalam media visual karena hanya dapat dicerna melalui indera penglihatan saja.

Diantaranya berbagai jenis media pembelajaran yang digunakan, *puzzle* adalah media pembelajaran yang paling umum dipakai dan termasuk media pembelajaran yang sederhana yang dapat digunakan di sekolah. *Puzzle* merupakan permainan yang membutuhkan kesabaran dan ketekunan anak dalam merangkainya. *Puzzle* merupakan kepingan tipis yang terdiri dari 2-3 bahkan 4-6 potong yang terbuat dari kayu atau lempeng karton.

Dalam kamus besar bahasa Indonesia, huruf didefinisikan sebagai tanda aksara dalam tanda tulis yang merupakan anggota abjad yang melambangkan bunyi bahasa. Huruf merupakan gambar bunyi bahasa atau juga bisa dikatakan huruf/abjad adalah sistem tanda-tanda grafis yang dipakai

manusia untuk berkomunikasi. Pengenalan huruf pada anak sejak usia dini sangat penting dilakukan agar anak dapat mengenal huruf-huruf untuk persiapan membaca dan menulis, anak yang dapat mengenal huruf dengan baik cenderung memiliki kemampuan membaca dengan lebih baik. Trisniwati (2014:14) bahwa dengan strategi pengenalan huruf sejak usia dini sangat bermanfaat bagi perkembangan bahasa anak, karena membantu mempersiapkan anak untuk dapat membaca dengan mudah.

Pengenalan huruf juga harus memperhatikan tingkat perkembangan membaca anak. Ini berarti memperkenalkan huruf harus melihat pada tingkat apa anak dapat menunjukkan pemerolehan bacanya Heru Kurniawan, dkk. (2018 4-6).

Berdasarkan hasil observasi ditemukan masih kurangnya kemampuan anak dalam mengenal huruf. Kurangnya kemampuan anak dalam mengenal huruf disebabkan oleh kurangnya media belajar atau motivasi belajar anak. Permasalahan ini diangkat berdasarkan hasil observasi dimana pada anak usia dini kemampuan dalam mengenal huruf belum berkembang.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penerapan media *puzzle* terhadap pengenalan

huruf pada anak. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memudahkan guru dalam memilih media pembelajaran untuk mengajar dan membantu guru dalam memilih media pembelajaran dalam mengenalkan huruf pada anak.

METODE

Jenis Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah PTK (Penelitian Tindakan Kelas) menurut Kemmis dan Mc. Taggart dalam (Zainal Aqib, 2011 :6) penelitian ini dilakukan melalui empat tahapan:

a. tahap perencanaan (planing) b. tahap pelaksanaan (acting) c.tahap observasi (observing) d. tahap Refleksi (Refleting). Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui observasi, wawancara dan dokumentasi.

Subjek penelitian yaitu anak-anak di TK GMIM Maranatha Kinilow yang berjumlah 10 anak terdiri dari 5 anak perempuan dan 5 anak laki-laki. Teknik analisis data peneliti menggunakan metode penilaian kegiatan harian dengan simbol-simbol penilaian yang dipakai pada indikator pencapaian di TK, sesuai dengan Permen 137 Tahun 2014 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), yaitu:

BB Belum Berkembang
MB Mulai Berkembang
BSH Berkembang Sesuai Harapan
BSB Berkembang Sangat Baik

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari data anak pada siklus I dapat disimpulkan belum mencapai ketuntasan, karena hanya ada 4 anak yang tuntas sebesar 40%, sehingga perlu di laksanakan pelaksanaan kegiatan pembelajaran kembali dan di analisis agar supaya

bisa di ketahui kendala apa yang ada di lapangan.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan didalam kelas, pada saat proses belajar masih belum optimal ini dapat dilihat dari adanya beberapa kelemahan pada pelaksanaan siklus I ini, yaitu anak belum terbiasa dengan kegiatan pembelajaran yang di laksanakan karena tidak adanya dorongan dari orang tua, sehingga kegiatan ini menjadi kegiatan yang baru bagi anak.

Ada beberapa anak tidak dapat menyebutkan huruf yang tepat, anak hanya mampu menyebutkan huruf tanpa tahu huruf yang disebutkan. Berdasarkan dari hasil yang dapat pada siklus II bahwa dari 10 anak yang menjadi subjek penelitian pada aspek penilaian kemampuan anak mengenal huruf dengan menggunakan media *puzzle*, pencapaian yang di hasilkan yaitu, Berkembang Sangat Baik 6 anak 60% karena mencapai indikator keberhasilan dimana anak sudah dapat menyebutkan huruf A-Z, Berkembang Sesuai Harapan 4 anak 40%, dimana anak sudah mampu menyebutkan huruf A, B, D, E, G, S, T, R, I, J, dst.

Dalam hal ini terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II maka dapat disimpulkan bahwa target ketuntasan yang merujuk pada pendapat Anas Sudijono (2010: 14) telah tercapai yaitu >80%. Dari 10 yang menjadi subjek penelitian sudah mencapai ketuntasan 100% sehingga penelitian tindakan kelas siklus II dinyatakan berhasil dan tidak perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang sesuai dengan rumusan masalah dan tujuan penelitian, maka dapat diambil kesimpulan bahwa, penerapan

media *puzzle* terhadap pengenalan huruf pada anak dikelompok A TK GMIM Maranatha Kinilow meningkat, berdasarkan hasil pembelajaran yang sudah dilakukan sebelum dan sesudah pelaksanaan tindakan melalui siklus I dan siklus II.

Penerapan media *puzzle* untuk pengenalan huruf pada anak dikelompok A TK GMIM Maranatha Kinilow. Hal ini dibuktikan dari meningkatnya hasil observasi dari siklus I dan siklus II. Tingkat keterampilan anak yang Mulai Berkembang (MB) Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Sedangkan pada siklus II meningkat bahkan sudah Berkembang sesuai Harapan (BSH).

Perubahan ini terjadi peningkatan karena pada siklus I anak kurang memperhatikan pendidik dalam menjelaskan aspek-aspek keterampilan sesuai dengan indikator. Sedangkan siklus II anak menerima penjelasan dengan baik sehingga anak melakukan kegiatan sesuai dengan indikator keberhasilan peserta didik. Dari hasil penelitian, maka dapat diusulkan beberapa saran. Pertama, untuk guru, dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf dengan menggunakan media *puzzle*. Kedua untuk pengelola TK GMIM Maranatha Kinilow, memberikan kesempatan kepada pendidik untuk melaksanakan dan mengembangkan pembelajaran sehingga memotivasi gurumembuat atau mengembangkan media pembelajaran dalam upaya meningkatkan kemampuan anak terhadap pengenalan huruf.

DAFTAR PUSTAKA

Aqib. 2011 *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Guru SD & TK*. Bandung.

Depdiknas. (2014). Permendikbud No. 146 Tahun 2014. Jakarta: Depdiknas.

Heru Kurniawan dkk. 2018. *Literasi Parenting*. Jakarta

Masitoh, dkk. 2019. *Strategi Pembelajaran TK*. Jakarta: Universitas Terbuka

Trisniwawi. 2014 *Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Metode Permainan Kartu Huruf Pada Kelompok B1 TK ABA Ketanggungan Wirobrojan Yogyakarta*. Skripsi. Yogyakarta FIP UNY.