

MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF VOKAL MELALUI BERMAIN PUZZLE PADA ANAK USIA 3-4 TAHUN

**Yuyun Puji Rahayu
Nurul Khotimah**

PG PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
Jalan Teratai No. 4 Surabaya,
Email: (yuyunpuji444@gmail.com).(nurul_art77@yahoo.com)

***Abstract:** This study used action research class. This study was to know how to increase children ability recognize vocal letter using puzzle game for children age 3-4 at Playgroup Kunci Harapan Megaluh Jombang. The subject of research are children in Playgroup Kunci Harapan Megaluh Jombang. Technique of collected data using observation sheet instrument. Technique of analyzed data using diskriptif analyzed. e results showed an increased ability recognize vocal letter of which amount to at least 45%.*

***Keywords:** Recognize vocal letter, Puzzle game.*

Abstrak: Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana meningkatkan kemampuan mengenal huruf vokal melalui bermain puzzle pada anak usia 3-4 tahun di Kelompok Bermain Kunci Harapan Megaluh Jombang. Subjek penelitian adalah anak Kelompok Bermain Kunci Harapan Megaluh Jombang. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar observasi. Sedangkan teknik analisis data yang digunakan adalah analisis diskriptif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan mengenal huruf vokal sebesar 45% berdasarkan evaluasi hasil dari siklus I dan siklus II. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa kemampuan mengenal huruf vokal meningkat melalui bermain puzzle.

Katakunci: Mengenal huruf vokal, Bermain puzzle

Salah satu stimulasi yang dapat menumbuhkan kemampuan mengenal huruf vokal yaitu dengan diberikan kegiatan melalui berbagai bentuk permainan yang menyenangkan bagi anak. Karena dengan bermain seluruh aspek perkembangan anak baik perkembangan bahasa, kognitif, motorik, sosial emosional dan nilai-nilai moral agama dapat dicapai bersama-sama. Dengan meningkatkan kemampuan mengenal huruf vokal bertujuan untuk mempersiapkan anak dalam kegiatan permulaan membaca.

Berdasarkan perkembangan bahasa pada anak usia 3-4 tahun, anak sudah mengenal lambang sederhana yaitu huruf baik tetapi kenyataan di Kelompok Bermain Kunci Harapan Megaluh Jombang tergolong rendah dari hasil yang diharapkan yakni 75%. Setelah melakukan refleksi awal dengan sesama guru disepakati sebagai solusi untuk

meningkatkan kemampuan mengenal huruf vokal dengan bermain puzzle.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka permasalahan penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut : bagaimanakah meningkatkan kemampuan mengenal huruf vokal melalui bermain puzzle pada anak usia 3-4 tahun di Kelompok Bermain Kunci Harapan Megaluh Jombang. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimanakah meningkatkan kemampuan mengenal huruf vokal melalui bermain puzzle pada anak usia 3-4 tahun di Kelompok Bermain Kunci Harapan Megaluh Jombang.

Kemampuan mengenal huruf vokal pada anak usia dini berkaitan erat dengan membaca permulaan, menurut Anderson dkk dalam (Dhieni dkk, 2009:55) membaca merupakan suatu kesatuan kegiatan yang terpadu yang mencakup beberapa kegiatan

seperti mengenali huruf dan kata-kata, menghubungkan dengan bunyi, maknanya serta menarik kesimpulan mengenai maksud bacaan. Pada usia 3-4 tahun anak dapat menunjuk huruf-huruf yang diucapkan guru (Musbikin (2010:162). Cara mengenalkan huruf pada anak menurut Team Dafa (2010) adalah dari huruf vokal, huruf konsonan, simulasi gerakan dan karpas huruf. Adapun kegiatan yang dapat dilakukan untuk mengenal huruf vokal pada penelitian ini adalah dengan bermain puzzle.

Menurut Singer (dalam Tedjasaputra, 2001:12) mengemukakan bahwa bermain memberikan suatu cara bagi anak untuk memajukan kecepatan masuknya rangsangan (stimulasi) baik dari luar maupun dalam. Menurut Hurlock (dalam Dahlan, 2010:6) manfaat bermain antara lain: anak bisa mengembangkan ketrampilan bersosialisasi, emosional, kognitif, bahasa, fisik motorik, rasa percaya diri, kemandirian, kreativitas, berlatih mengambil keputusan dan bermain juga bisa sebagai terapi.

Pada hasil penelitian yang relevan sebelumnya, penelitian yang sesuai dengan penelitian ini adalah Muzdalifah dengan judul meningkatkan kemampuan mengenal huruf sederhana melalui bermain injak kartu huruf bergambar pada kelompok usia 3-4 tahun di PAUD Plus Al Fattah Jarak Kulon Jogoroto Jombang. Memiliki relevansi dengan penelitian ini. Kesamaan dari penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk memperbaiki atau merubah proses pembelajaran yang berupa tindakan ataupun kegiatan sehingga hasil belajar anak meningkat dan membahas bermain injak kartu huruf bergambar. Perbedaannya adalah penelitian yang terdahulu menggunakan kegiatan bermain injak kartu huruf untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf sederhana dan yang sekarang bermain puzzle untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf vokal. Pada penelitian terdahulu akan dijadikan acuan dan dapat memberikan arahan dalam penelitian ini. Selain itu juga memperbaiki pembelajaran agar anak tidak bosan, dan dapat menstimulasi kemampuan anak serta dapat memperbaiki kinerja guru

dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf vokal pada anak usia dini.

METODE

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas menurut Kemmis dan Taggart (dalam Suyadi, 2010:21) yaitu pencermatan yang dilakukan oleh orang-orang yang terlibat didalamnya (guru, peserta didik, kepala sekolah) dengan menggunakan metode refleksi dan bertujuan untuk melakukan perbaikan di berbagai aspek pembelajaran. Dapat juga dikatakan bahwa penelitian tindakan kelas adalah suatu pencermatan terhadap kegiatan yang sengaja dimunculkan, dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersamaan (Arikunto, 2010:130). Penetapan jenis penelitian ini didasarkan pada tujuan bahwa peneliti ingin mengetahui meningkatkan kemampuan mengenal huruf vokal melalui bermain puzzle pada anak usia 3-4 tahun Kelompok Bermain Kuncup Harapan Megaluh Jombang.

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini secara garis besar dilaksanakan dalam empat tahapan yang lazim dilalui, yaitu (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, dan (4) refleksi. Hubungan antara empat komponen tersebut menunjukkan sebuah siklus atau kegiatan berulang. Siklus inilah yang sebetulnya yang menjadi salah satu ciri utama dari penelitian tindakan kelas. Dengan demikian, penelitian tindakan kelas tidak terbatas dalam satu kali intervensi saja, tetapi berulang hingga mencapai ketuntasan yang diharapkan (Arikunto, 2010).

Lokasi penelitian ini bertempat di Kelompok Bermain Kuncup Harapan Megaluh Jombang. Subjek penelitian adalah anak usia 3-4 tahun Kelompok Bermain Kuncup Harapan Megaluh Jombang yang berjumlah 20 anak tahun pelajaran 2014/2015 yang terdiri dari 15 anak laki-laki dan 5 anak perempuan. Lokasi ini dipilih berdasarkan tempat mengajar peneliti dengan alasan utama untuk menghemat waktu dan pembiayaan, peneliti tidak harus meninggalkan tempat kerja.

Data pada penelitian ini berupa dokumentasi dan observasi. Instrumen yang digunakan adalah aktivitas guru, aktivitas

anak, dan instrumen kemampuan mengenal huruf vokal. Observasi dilakukan selama kegiatan berlangsung. Penelitian ini dilakukan dengan teman sejawat. Catatan lapangan merupakan catatan tertulis tentang apa yang didengar, dilihat, dan dialami, dalam rangka mengumpulkan data dan refleksi terhadap data.

Catatan lapangan ini berisi hasil pengamatan yang diperoleh peneliti selama pemberian tindakan berlangsung. Dalam penelitian ini, untuk mengukur kemampuan mengenal huruf vokal dilakukan melalui bermain puzzle. Dalam penelitian yang dilaksanakan, selain data berupa catatan tertulis juga dilakukan pendokumentasian berupa foto. Foto ini dapat dijadikan bukti otentik bahwa pembelajaran benar-benar berlangsung.

Teknik analisis data menggunakan data statistik deskriptif. Analisis data merupakan usaha memilih, memilah, membuang dan menggolongkan data. Teknik analisis data berlangsung dari awal penelitian yaitu mulai dari pengamatan, perencanaan, tindakan, pelaksanaan tindakan, sampai refleksi terhadap tindakan. Beberapa data yang diperoleh dari tindakan ini adalah data hasil observasi aktivitas guru dan aktivitas anak terhadap kegiatan bermain puzzle. Data yang sudah terkumpul kemudian dianalisis. Alat yang digunakan untuk mengobservasi aktivitas guru dan aktivitas anak berupa skor.

Penelitian dikatakan berhasil apabila 75% dari jumlah anak mendapat nilai 3 atau bintang 3 dan nilai 4 atau bintang empat dari kemampuan mengenal huruf vokal dengan kegiatan merangkai huruf vokal a, i, u, e, o, menghubungkan huruf vokal dengan gambar yang memiliki huruf awal yang sama dan menyebut huruf vokal a, i, u, e, o apabila pada siklus pertama belum mencapai target 75% dari kemampuan mengenal huruf vokal, maka dilanjutkan pada siklus kedua. Jika pada siklus pertama sudah mencapai target 75% dari kemampuan mengenal huruf vokal maka tetap dilanjutkan pada siklus kedua sebagai pemantapan data pada penelitian.

HASIL

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan maka dapat disimpulkan bahwa bermain puzzle meningkatkan kemampuan mengenal huruf vokal. Pada siklus I kemampuan mengenal huruf vokal pada anak belum berhasil memenuhi target yaitu $\geq 75\%$ hal ini dilihat dari aktivitas guru pada siklus I pada pertemuan I mendapat 40%, pertemuan II mendapat 50%, dan pertemuan III mendapat 55%.

Pada aktivitas anak siklus I pertemuan I mendapat 30%, pada pertemuan II mendapat 40%, dan pada pertemuan III mendapat 45%. Dan pada kemampuan mengenal huruf vokal anak pada siklus I pertemuan I anak yang mampu mencapai 25%, pada pertemuan II anak yang sudah mampu mengenal huruf vokal mencapai 35%, dan pada pertemuan III mencapai 45%. Sehingga kemampuan mengenal huruf vokal melalui bermain puzzle belum optimal.

Kegagalan pembelajaran pada siklus I dikarenakan guru dalam menjelaskan kurang jelas, pada saat mendemonstrasikan tidak berurutan dan tidak memberikan penghargaan pada anak guru hanya fokus pada sebagian anak saja sehingga anak kurang konsentrasi, mereka asyik bicara dengan temannya, kemampuan mengenal huruf vokal dilakukan melalui bermain puzzle pada siklus II peneliti berusaha memperbaiki semua kekurangan pada proses pembelajaran dengan cara guru menjelaskan dengan suara jelas, mendemonstrasikan dengan cara berurutan dan memberikan penghargaan pada anak guru sudah memberikan penghargaan pada anak berupa simbol, kata-kata dan ekspresi tubuh dengan jelas sehingga anak tertarik dan sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

Keberhasilan proses pembelajaran pada siklus II ini menunjukkan bahwa siklus sudah boleh dihentikan karena sudah memenuhi target keberhasilan yaitu $\leq 75\%$ mendapat nilai bintang 3 dan bintang 4, hal ini dapat dilihat dari aktivitas guru pada siklus II pada pertemuan I mendapat 65%, pertemuan II mendapat 80%, dan pertemuan III 95%. Pada aktivitas anak siklus II pertemuan I mendapat 60%, pada pertemuan II mendapat 75%, dan

pada pertemuan III mendapat 90%. Dan pada kemampuan mengenal huruf vokal anak pada siklus II pertemuan I anak yang sudah mampu mendapat 50%, pada pertemuan II anak yang sudah mampu 70%, dan pada pertemuan III mendapat 90%. Berdasarkan uraian di atas maka pembelajaran pada siklus II sudah dapat dihentikan karena sudah memenuhi target yang ditentukan.

PEMBAHASAN

Penelitian pada siklus I masih banyak hal-hal yang harus diperbaiki diantaranya dalam menjelaskan materi huruf vokal dalam kegiatan merangkai huruf vokal a, i, u, e, o, menghubungkan huruf vokal dengan gambar yang memiliki huruf awal yang sama dan menyebut huruf vokal a, i, u, e, o kurang jelas, cara mendemonstrasikan tidak berurutan dan guru tidak memberikan penghargaan pada anak sehingga anak masih kurang paham dan kurang tertarik dalam kegiatan bermain puzzle. Pada siklus I kemampuan mengenal huruf vokal belum memenuhi target yaitu 75%. Hal ini dilihat dari aktivitas guru pada siklus I mencapai 55%, aktivitas anak 45%. Dan kemampuan mengenal huruf vokal mencapai 45% sehingga pembelajaran bermain puzzle belum optimal.

Kegagalan pembelajaran bermain puzzle pada penelitian ini dikarenakan kemampuan anak masih rendah dalam kegiatan merangkai huruf vokal a, i, u, e, o, menghubungkan huruf vokal dengan gambar yang memiliki huruf awal yang sama dan menyebut huruf vokal a, i, u, e, o. Oleh karena siklus I belum mencapai kriteria yang diharapkan maka penelitian ini berlanjut pada siklus II. Pada siklus II peneliti berusaha memperbaiki kekurangan pada proses pembelajaran bermain puzzle dengan cara menjelaskan, mendemonstrasikan dengan jelas berurutan dan memberikan penghargaan pada anak menggunakan simbol, kata-kata, dan ekspresi gerakan tubuh. Sehingga diharapkan mendapatkan hasil yang optimal, guru memberikan motivasi, penguatan dalam kegiatan awal dan pada saat kegiatan berlangsung sehingga anak dapat melakukan

kegiatan dengan baik sesuai dengan yang dicontohkan guru.

Hasil yang diperoleh di siklus II ini aktivitas guru mencapai 95%, aktivitas anak mencapai 90% dan kemampuan mengenal huruf vokal mencapai 90% pada kegiatan merangkai huruf vokal a, i, u, e, o, menghubungkan huruf vokal dengan gambar yang memiliki huruf awal yang sama dan menyebut huruf vokal a, i, u, e, o. Keberhasilan proses pembelajaran pada siklus II menunjukkan bahwa siklus sudah dapat dihentikan karena sudah memenuhi target yaitu 75% anak mendapat nilai bintang 3 dan bintang 4. Berdasarkan data siklus II maka kriteria keberhasilan tindakan sudah tercapai.

Kemampuan dalam proses belajar di Kelompok Bermain Kuncup Harapan Megaluh Jombang pada penelitian melalui kegiatan pengembangan mengenal huruf vokal anak usia dini yaitu melalui bermain dengan mengembangkan kemampuan bahasa anak mengenalkan huruf vokal. Perkembangan bahasa anak usia 3-4 tahun yang penting dalam permulaan membaca adalah mengenal huruf.

Berdasarkan hasil penelitian di atas senada dengan teori Hurlock (dalam Dahlan, 2010:6) yang menyatakan bahwa anak bisa mengembangkan keterampilan bersosialisasi, emosional, kognitif, bahasa, fisik motorik, rasa percaya diri, kemandirian, kreativitas, berlatih mengambil keputusan dan bermain juga bisa sebagai terapi.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa kemampuan mengenal huruf vokal anak meningkat melalui bermain puzzle pada anak usia 3-4 tahun di Kelompok Bermain Kuncup Harapan Megaluh Jombang.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan di atas dan dalam upaya peningkatan kemampuan mengenal huruf vokal di Kelompok Bermain Kuncup Harapan Megaluh Jombang dikemukakan saran sebagai berikut: 1) Guru hendaknya memberikan

stimulus yang khusus yaitu berupa motivasi kepada anak yang masih termasuk dalam kategori belum tuntas, 2) Permainan puzzle dapat dibuat lebih kreatif dan lebih menarik yaitu dengan hitungan seperti perlombaan agar anak lebih tertarik mengikuti pembelajaran, 3) Kegiatan bermain puzzle hendaknya dilakukan di luar ruangan yaitu di halaman sekolah agar anak lebih rileks serta tidak jenuh mengikuti proses pembelajaran.

DAFTAR RUJUKAN

Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur penelitian*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

Dahlan, Tina, dkk. 2010. *Games Sains Kreatif dan Menyenangkan*. Jogjakarta: Kawah Media.

Musbikin, Imam. 2010. *Buku Pintar PAUD*. Yogyakarta: Laksana.

Suyadi. 2010. *Panduan Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Diva Press.

Team Dafa, 2010. *Mengajari Bayi Membaca*. Yogyakarta: Dafa Publishing.

Tedjasaputra, Mayke.S. 2001. *Bermain, Mainan dan Permainan*. Jakarta: PT Gramedia.

