

PENGARUH PERMAINAN MEMANCING SIMBOL HURUF TERHADAP KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK KELOMPOK A DI TK DWP RANDUAGUNG GRESIK

Raka Dewi Okprina

Jurusan PG-PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya, rakadewiokprina@gmail.com

Abstrak

Salah satu tingkat pencapaian perkembangan anak-anak TK kelompok A adalah mengenal simbol huruf. Hasil observasi menunjukkan bahwa anak mengalami kesulitan dalam mengenal simbol huruf. Tujuan penelitian ini, untuk mengkaji pengaruh permainan memancing huruf terhadap kemampuan kognitif dalam mengenal simbol huruf anak Kelompok A di TK DWP Randuagung. Jenis penelitian ini adalah quasi experiment khususnya non equivalent control group design dengan pendekatan kuantitatif. Desain penelitian yaitu non equivalent control group design tipe rancangan *one group design with pretest-posttest*. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik tes, observasi, dan dokumentasi.

Hasil analisis data menggunakan Wilcoxon Signed Rank Test yaitu nilai Z didapat sebesar -3,925 dengan p value (Asymp. Sig 2 tailed) sebesar 0,000 yang kurang dari batas kritis penelitian 0,05 sehingga keputusan hipotesis adalah menolak H_0 atau yang berarti terdapat perbedaan bermakna antara hasil post test kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil penyimpulannya adalah terdapat pengaruh permainan memancing simbol huruf terhadap kemampuan kognitif anak kelompok A di TK DWP Randuagung Gresik. Peneliti mengemukakan saran, yaitu sebaiknya (1) guru menggunakan permainan memancing huruf agar pembelajaran lebih menyenangkan dan meningkatkan semangat belajar anak dalam mengenal huruf; (2) permainan ini dapat dikembangkan untuk pengenalan angka; dan (3) permainan ini dapat dikreasikan dengan benda berbeda.

Kata kunci: permainan memancing simbol huruf, kognitif.

Abstract

One of the levels of achievement in the development of group A kindergarten children is recognizing letter symbols. The observation results show that children have difficulty recognizing letter symbols. The purpose of this study is to examine the influence of letters fishing game on cognitive abilities in recognizing letter symbols of Group A children in TK DWP Randuagung. The type of this research is quasi experiment especially non equivalent control group design with quantitative approach. The research design was a non equivalent control group design type design one group design with pretest-posttest. Data collection techniques used were test, observation, and documentation techniques.

The results of data analysis using Wilcoxon Signed Rank Test which is Z value obtained -3,925 with p value (Asymp. Sig 2 tailed) amounting to 0,000 which is less than the research critical limit of 0.05 thus the hypothesis decision is rejecting H_0 or which means there are significant differences between the results of the post-test experimental class and the control class. The result of the conclusion is that there is the influence of letter symbol fishing on the cognitive abilities of group A children at TK DWP Randuagung Gresik. The researcher put forward suggestions, namely preferably (1) the teacher uses letters fishing games so that learning is more fun and increases the learning spirit of children in recognizing letters; (2) this game can be developed for number recognition; and (3) this game can be created with different objects.

Key words: letter symbols fishing game, cognitive

PENDAHULUAN

Pertumbuhan dan perkembangan anak merupakan hal istimewa yang senantiasa menjadi bagian perhatian orang tua. Setiap ada kemampuan baru yang dicapainya merupakan prestasi yang membanggakan bagi sang ayah dan bunda. Setiap hambatan dalam tumbuh kembangnya merupakan hal yang sangat merisaukan orang tua. Kemunduran dalam prestasi belajar termasuk salah satu diantara hal yang cukup mengkhawatirkan orang tua, apalagi jika pihak sekolah sudah mulai memberi peringatan tertentu pada perkembangan sang buah hati. Permendiknas RI No 137 Tahun 2014 Tentang Standar

Pendidikan Anak Usia Dini menjelaskan tentang lingkup perkembangan anak usia dini pada aspek konsep bilangan, lambang bilangan, dan huruf. Anak usia 4-5 tahun tingkat pencapaian perkembangannya mampu (a) mengetahui konsep banyak dan sedikit; (b) membilang banyak benda satu sampai sepuluh; (c) mengenal konsep bilangan; (d) mengenal lambang bilangan; dan (e) mengenal lambang huruf.

Perkembangan berpikir anak-anak usia Taman Kanak-kanak (TK) atau prasekolah sangat pesat. Masa usia TK dapat disebut sebagai masa peka belajar. Dalam masa-masa ini segala potensi dan kemampuan anak dapat dikembangkan secara optimal, tentunya dengan bantuan

dari orang-orang yang ada di lingkungan anak-anak tersebut, misalnya dengan bantuan orang tua dan guru TK.

Salah satu kemampuan anak yang sedang berkembang saat usia TK adalah kemampuan kognitif. Kemampuan kognitif yang dimaksud dalam hal ini adalah mengenalkan simbol huruf kepada anak TK kelompok A TK Dharma Wanita Persatuan Randuagung Gresik. Meskipun dalam kemampuan perkembangan bahasa anak sudah mampu berbicara kata atau bahkan kalimat sederhana, mereka tidak tahu simbol huruf. Oleh karena itu, selama pendidikan di TK, anak sudah mulai diperkenalkan simbol huruf. Langkah awal yang dilakukan untuk mengenalkan simbol huruf yaitu bernyanyi, menggunakan media flash card, poster, video interaktif, dan memancing dengan harapan anak mampu memahami dan menghafalkan simbol-simbol huruf yang ada. Rendahnya pemahaman tentang simbol huruf dapat menyebabkan anak mengalami kesulitan membaca.

Berdasarkan observasi yang dilaksanakan di TK Dharma Wanita Persatuan Randuagung Gresik khususnya kemampuan anak Kelompok A dalam mengenal simbol huruf pada tahun ajaran 2018/2019 semester ganjil. Hasil observasi tersebut menunjukkan bahwa mengenalkan simbol huruf di lingkungan anak seperti menyebutkan nama huruf yang ditunjukkan, didapatkan bahwa sebagian besar anak masih mengalami kesulitan dalam mengenal simbol huruf. Pengenalan huruf di TK tersebut menggunakan bantuan lembar kerja anak (LKA) yang berupa buku cetakan berisi kegiatan menebali dan menulis huruf tanpa garis bantu. Anak dalam mengerjakan LKA terlihat tidak mampu fokus pada tujuan pengerjaan LKA tersebut. Simbol huruf yang dikenalkan pada anak kelompok A TK Dharma Wanita Persatuan Randuagung Gresik adalah simbol huruf A-Z.

Jumlah anak Kelompok A di TK Dharma Wanita Persatuan Randuagung Gresik adalah 92 anak. Jumlah guru sebanyak 4 orang. Masing-masing guru mengelola satu kelas. Jadi, satu kelas berisi 23 anak dengan 1 guru kelas. Media ajar yang menggunakan LKA dan papan tulis dalam mengenalkan huruf membuat anak bosan dalam menerima pembelajaran. Kegiatan pengenalan huruf kepada anak usia dini dapat dilakukan melalui permainan yang tentunya akan lebih efektif karena dunia anak adalah dunia bermain.

Berdasarkan pada kondisi lapangan yang telah dijelaskan, solusi yang dapat digunakan untuk menarik minat anak dalam belajar mengenali simbol huruf adalah melalui bermain. Bermain merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan dan sering dilakukan oleh anak. Salah satu permainan yang menyenangkan dan dapat dijadikan sebagai sarana belajar untuk anak dalam mengenal simbol huruf adalah permainan memancing huruf. Objek memancing disini adalah hewan laut karet berwarna yang

ditempeli huruf tertentu. Hewan laut tersebut berwarna cerah dan berbentuk 3D yang disukai anak-anak dan lebih menarik.

Menurut Broadhead, dkk (2017: 24) kapasitas untuk bermain memasukkan beberapa proses kognisi dan metakognisi yang canggih. Benda Asli ketika akan difungsikan sebagai media pembelajaran dapat dibawa langsung ke kelas, atau siswa sekelas dikerahkan langsung ke dunia sesungguhnya di mana benda asli itu berada. Apabila benda aslinya sulit untuk dibawa ke kelas atau kelas tidak memungkinkan dihadapkan langsung ke tempat di mana benda itu berada, maka benda tiruannya dapat pula berfungsi sebagai media pembelajaran yang efektif.

Montessori (dalam Triharso, 2013:2) menyatakan bahwa ketika anak bermain, anak akan mempelajari dan menyerap segala sesuatu yang ada di lingkungan sekitarnya. Bentuk permainan ini dapat dikreasikan untuk mempelajari simbol huruf. Keunggulan permainan memancing huruf, yaitu praktis, mudah diingat, biaya tidak terlalu mahal, dan bertahan lama. Keunggulan pertama yaitu praktis dilihat dari cara pembuatan dan penggunaan media permainan memancing huruf sangat praktis, dalam pembuatan dan penggunaan media permainan ini guru tidak perlu membutuhkan keahlian khusus. Keunggulan kedua yaitu mudah diingat, sajian huruf ini akan memudahkan anak untuk mengingat simbol huruf tersebut. Kombinasi warna dan huruf cukup memudahkan anak untuk mengenal dan mengingat kembali. Keunggulan ketiga yaitu biaya tidak terlalu mahal, karena bahan dan bentuknya yang terjangkau, mudah ditemukan di pasaran serta dapat dibuat atau dikreasikan sendiri sesuai dengan aspek yang akan dikembangkan. Keunggulan keempat yaitu dapat bertahan lama, karena bahan yang digunakan terbuat dari karet yang awet. Permainan memancing ini sebagai eksperimen untuk mengenalkan huruf pada anak TK A.

Permainan Memancing Huruf yang diterapkan pada saat pembelajaran mengenal simbol huruf diharapkan mampu membangkitkan dan menarik minat anak dalam belajar mengenal simbol huruf. Oleh karena permasalahan inilah, maka penelitian ini berjudul Pengaruh Permainan Memancing Huruf terhadap Kemampuan Kognitif dalam Mengenal Simbol Huruf Anak Kelompok A di TK Dharma Wanita Persatuan Randuagung Gresik.

METODE

Penelitian ini menggunakan *non equivalent control group design* tipe rancangan *one group design with pretest-posttest*. Desain tersebut merupakan desain yang di mana perilaku kelompok eksperimen dan kelompok kontrol diukur sebelum dan sesudah pemberian perlakuan. Berikut instrumen penelitian yang digunakan.

Tabel 1. Instrumen Penelitian

Indikator	Skor	Kriteria Penilaian	Deskripsi
Anak mampu menunjuk simbol huruf	1	BB	Jika anak mampu menunjukkan 4 simbol huruf dengan tepat.
	2	MB	Jika anak mampu menunjukkan 5-9 simbol huruf dengan tepat.
	3	BSH	Jika anak mampu menunjukkan 10-14 simbol huruf dengan tepat.
	4	BSB	Jika anak mampu menunjukkan 15-19 simbol huruf dengan tepat.
Menyebutkan huruf secara lantang	1	BB	Jika anak sudah mampu menyebutkan 4 simbol huruf dengan tepat.
	2	MB	Jika anak sudah mampu menyebutkan 5-9 simbol huruf dengan tepat.
	3	BSH	Jika anak sudah mampu menyebutkan 10-14 simbol huruf dengan tepat.
	4	BSB	Jika anak sudah mampu menyebutkan 15-19 simbol huruf dengan tepat.
Mengelompokkan simbol huruf sesuai bentuk	1	BB	Jika anak sudah mampu mengelompokkan 1-4 simbol huruf sesuai bentuk
	2	MB	Jika anak sudah mampu mengelompokkan 5-9 simbol huruf sesuai bentuk
	3	BSH	Jika anak sudah mampu mengelompokkan 10-14 simbol huruf sesuai bentuk
	4	BSB	Jika anak sudah mampu mengelompokkan 15-19 simbol huruf sesuai bentuk

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah Permainan Memancing Huruf, variabel terikat adalah kemampuan kognitif dalam mengenal simbol huruf anak kelompok A TK Dharma Wanita Persatuan Randuagung Gresik. Penelitian ini hanya menggunakan 2 kelas kelompok A yaitu A1 dan A4 karena letak kelas yang berjauhan dan guru TK di sana menyatakan bahwa anak-anak kelas A1 dan A4 memiliki kemampuan yang setara dalam mengikuti pembelajaran. Kelas A1 sebagai kelas treatment dan kelas A4 sebagai kelas kontrol.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik tes, observasi, dan dokumentasi. Data diuji dengan uji *Wilcoxon match pairs test* menggunakan SPSS 22.0.

HASIL DAN PEMBAHASAN

TK Dharma Wanita Persatuan Randuagung berada di Kabupaten Gresik. Sekolah tersebut memiliki kelompok bermain dan taman kanak-kanak. Peneliti menggunakan satu kelas kelompok A sebagai kelompok eksperimen dan satu kelas lainnya sebagai kelompok kontrol. Pemberian perlakuan menggunakan media permainan memancing huruf dilakukan selama tiga kali pertemuan. Sebelum diberikan perlakuan, anak-anak di tes kemampuan kognitifnya dalam mengenal simbol huruf. Setelah itu, anak dikenalkan dengan permainan memancing simbol huruf. Permainan tersebut diberikan selama tiga kali, kemudian dilakukan *post test*. Kelas yang mendapat perlakuan adalah kelompok eksperimen. Kelas yang sebagai kelompok kontrol hanya dilakukan *pre test* dan *post test*. Penilaian dilakukan berdasarkan instrument peneliti yang telah divalidasi sebelumnya. Selanjutnya hasil yang diperoleh, baik itu *pre test* maupun *post test* diolah statistik sedemikian rupa dengan bantuan software SPSS 22.0 demi mendapatkan perhitungan yang akurat.

Hasil penelitian dan perhitungan menunjukkan bahwa media permainan memancing simbol huruf ini berpengaruh terhadap kemampuan kognitif anak dalam mengenal simbol huruf. Hal ini diperoleh dari hasil analisis antara kelas yang diberikan perlakuan yaitu kelompok eksperimen dengan kelas tanpa adanya perlakuan yaitu kelompok kontrol. Hasil analisis data yang diperoleh melalui *Wilcoxon Signed Rank Test* yaitu nilai Z yang didapat sebesar -3,925 dengan p value (Asymp. Sig 2 tailed) sebesar 0,000 di mana kurang dari batas kritis penelitian 0,05 sehingga keputusan hipotesis adalah menolak H_0 atau yang berarti terdapat perbedaan bermakna antara hasil *post test* kelas eksperimen dan kelas kontrol. Meskipun pada awalnya hasil *pre test* kelompok kontrol lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok eksperimen, namun kelompok eksperimen setelah diberi perlakuan mendapatkan nilai *post test* yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Jadi dapat

disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media permainan memancing simbol huruf terhadap kemampuan kognitif anak dalam mengenal simbol huruf.

Hasil penelitian di TK Randuagung ini sejalan dengan pendapat Hamalik (dalam Arsyad, 2014: 15) yang mengemukakan bahwa pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Saat kegiatan memancing simbol huruf, anak-anak terlihat antusias untuk mengantri menunggu gilirannya. Anak-anak bersemangat mengenal simbol huruf agar nantinya dapat menyebutkan dengan benar sesuai dengan simbol huruf yang menempel pada badan hewan laut yang dipancing. Perhatian anak-anak terarah pada simbol-simbol huruf yang ada di badan hewan laut yang bermacam-macam bentuknya, berwarna-warni, dan bergerak terombang-ambing air. Wiyani (2014:94) menyatakan bahwa pendidik PAUD mengajarkan anak usia dini untuk mengenal huruf melalui tulisan-tulisan yang ada di sekitarnya. Hal tersebut sesuai dengan STPPA yang merincikan salah satu kompetensi yang harus diberikan untuk anak usia 4-5 tahun adalah mengenal huruf.

Pada hakikatnya anak-anak menyukai kegiatan bermain. Anak-anak menggunakan waktunya untuk bermain sendiri, dengan teman sebayanya, maupun dengan orang yang lebih dewasa. Montessori (dalam Triharso, 2013:2) menyatakan bahwa ketika bermain, anak dapat juga sambil mempelajari dan menyerap segala sesuatu yang terjadi di lingkungan atau alam sekitar yang mengundang anak untuk menyenangi pembelajarannya. Teori perkembangan kognitif menjelaskan bahwa bermain merupakan bagian dari perkembangan kognitif anak. Kedua hal tersebut yaitu permainan dan kognitif dapat di kolaborasikan menjadi suatu media pembelajaran pengenalan simbol huruf.

Penelitian di TK Randuagung ini sejalan dengan pendapat juga Andiyani (2015:2) yang menyatakan bahwa ada keterkaitan antara permainan dengan kemampuan kognitif anak dalam mengenal simbol huruf. Stimulasi kognitif anak akan memiliki dampak signifikan jika si anak distimulasi menggunakan buku, mainan yang mendidik, ataupun alat musik yang nyata. Hal ini dikarenakan anak dapat mengenal huruf, warna, ataupun angka secara langsung tanpa perantara layar kaca. Media-media tersebut dibuat dengan alasan untuk mendukung tipe belajar anak yang terdiri dari visual, auditory, dan kinestetik, dimana ketiga tipe belajar tersebut bisa didapat dari media interaktif yang dirancang.

Vandenbroucke, dkk (2017:125) menyatakan bahwa guru dapat mempromosikan proses kognitif yang penting

dalam pembelajaran anak-anak dengan mengubah perilaku mereka untuk menciptakan lingkungan kelas yang positif, terstruktur, dan merangsang secara emosional. Hal tersebut menunjukkan bahwa suatu pembelajaran di kelas untuk meningkatkan kemampuan kognitif dapat dikemas secara menarik sehingga lingkungan belajar menjadi positif yang berarti menyenangkan, nyaman, menarik, terstruktur, dan merangsang secara emosional. Guru dapat mengajarkan kemampuan kognitif melalui pembelajaran dengan lingkungan kelas yang berbeda, sehingga secara emosional anak juga terangsang dan memiliki inisiatif sendiri untuk belajar.

Permainan memancing di TK Randuagung ini juga mendukung kebenaran teori Kiiilie dan Harrie (2018:255) mengungkapkan bahwa penilaian berbasis permainan menurunkan kecemasan tes dan cenderung mengurangi bias penilaian yang disebabkan oleh kecemasan tes. Selain itu, hasil menunjukkan bahwa pengalaman bermain sebelumnya dan jenis kelamin tidak mempengaruhi skor tes berbasis game yang menunjukkan keadilan dari pendekatan penilaian berbasis permainan. Hasil penelitian dalam jurnal tersebut pada dasarnya menjelaskan bahwa permainan dapat mengurangi tingkat kecemasan anak dalam mengerjakan tes. Begitu juga dengan anak TK kelompok A, dengan adanya permainan memancing simbol huruf diharapkan anak-anak lebih merasa nyaman dalam belajar mengenal simbol huruf dan mengurangi sisi tegang dan bosan dalam belajar mengenal huruf yang biasanya hanya diperoleh dari LKS, poster, atau papan tulis saja.

Ferreira, dkk (2018: 259) dalam penelitiannya mengungkapkan bahwa dengan mengidentifikasi lima elemen inti dari persepsi anak-anak tentang pembelajaran mereka yaitu relevansi interaksi teman sebaya, pengakuan pembelajaran melalui bermain, pengakuan anak-anak atas kompetensi mereka sendiri untuk belajar, ruang sekolah sebagai tempat untuk tindakan pembelajaran, dan menyajikan waktu sebagai kerangka waktu untuk belajar. Salah satu aspek yang terkait dengan penelitian ini adalah aspek pengakuan pembelajaran melalui bermain. Tindakan yang digambarkan oleh anak-anak dalam situasi belajar yang berbeda-beda berkaitan langsung dengan sistematisasi penambahan pengetahuan di sekolah formal melalui cara membaca buku, menghitung, dan lain-lain. Ada cara yang lebih menarik bagi anak-anak yakni belajar melalui kegiatan bermain menunjukkan bahwa anak-anak dapat mengidentifikasi pembelajaran melalui bermain.

Permainan memancing huruf juga dirancang sedemikian rupa, sehingga anak-anak menggunakan objek nyata berupa hewan-hewan laut yang mengapung di atas air dan di badan masing-masing hewan laut tersebut tertempel simbol-simbol huruf. Anak-anak juga diberikan

alat pancing yang dapat digunakan secara bergantian. Selain sebagai media permainan memancing simbol huruf untuk mengenalkan simbol huruf, media ini juga mengajarkan anak-anak untuk tertib dalam antrian dan bersabar menunggu giliran, serta bekerja sama untuk menyerahkan alat pancing kepada teman yang sudah tertib mengantri. Permainan memancing simbol huruf dalam penelitian ini dapat membantu guru dalam memenuhi kebutuhan pembelajaran pengenalan simbol huruf pada anak kelompok A TK Randuagung Gresik. Melalui sebuah permainan, pembelajaran kognitif pengenalan simbol huruf dapat menjadi lebih menyenangkan, membangkitkan semangat belajar anak, dan memotivasi anak kelompok A TK Randuagung Gresik untuk lebih dalam mengenal simbol huruf. Permainan ini juga dilakukan dengan antusias oleh anak kelompok A TK Randuagung Gresik dengan cara memancing hewan laut sesuai simbol huruf yang diinstruksikan, menyebutkan simbol huruf yang dipancing secara lantang, sehingga anak tidak ragu-ragu dalam menyebutkan simbol huruf tertentu, serta mengelompokkan simbol huruf yang sudah dipancing kedalam wadah bertuliskan simbol huruf yang sesuai.

DAFTAR PUSTAKA

Andiyani, Siti Laras. 2015. *Penggunaan Media Balok Huruf pada Kemampuan Mengenal Huruf Anak*. Jurnal, PG-PAUD FKIP Universitas Lampung, (Online), (digilib.unila.ac.id/13244/1/ABSTRAK.pdf, diakses 28 Januari 2018).

Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.

Broadhead, dkk. 2017. *Bermain dan Belajar pada Usia Dini*. Jakarta: Indeks.

Ferreira, Juliene Madureira, dkk. 2018. *Children's Perspectives on Their Learning in School Spaces: What Can We Learn from Children in Brazil and Finland?* Jurnal, (International Journal of Early Childhood 2018 pages:259-277),(Online), (<https://link.springer.com/content/pdf/10.1007%2Fs13158-018-0228-6.pdf>, diakses 7 Januari 2019).

Kiilie, Kristian dan Harrie Ketamo. 2018. *Evaluating Cognitive and Affective Outcomes of a Digital Game-Based Math Test*. Jurnal, IEEE Transactions on Learning Technologies (Volume: 11 , Issue: 2 , April-June 1 2018, Pages:255-263),(Online), (<https://ieeexplore.ieee.org/abstract/document/7886272/authors>, diakses 7 Januari 2019).

Triharso, Agung. 2013. *Permainan Kreatif dan Edukatif untuk Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Andi Yogyakarta.

Vandenbroucke, Loren, dkk. 2017. *The Classroom as a Developmental Context for Cognitive Development: A*

Meta-Analysis on the Importance of Teacher–Student Interactions for Children’s Executive Functions. Jurnal, SAGE journals (Volume: 88, issue: 1, November 16, 2017, pages: 125-164),(Online), (<https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.3102/0034654317743200#>, diakses 7 Januari 2019).

Wiyani, Novan Ardy. 2014. *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Gava Media.