

PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN SELUNCUR HURUF UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF DENGAN KONSEP HURUF PADA ANAK KELOMPOK A

**Ajeng Rizki Safira
Andi Kristanto**

Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
Jl. Teratai No. 4 Surabaya (60136). (ajeng.rizki.safira@gmail.com) (andi.unesa.yahoo.com)

Abstract: *This Research and Development is based on the cognition ability to recognize the letters (Alphabeth) for group A at Yayasan Wanita Kereta Api (YWKA) Surabaya. The pupose of this research is to produce Seluncur Huruf which worthy to be used and can improve the ability of letters recognition for group A. The result of this research is that Seluncur Huruf can be used for group A worthy and can improve children recognition letters ability.*

Key words: *Letter recognition, Seluncur Huruf*

Abstrak: Penelitian R & D (*Research and Development*) ini memiliki latarbelakang pada kemampuan kognitif dengan konsep mengenal huruf pada anak kelompok A di TK Yayasan Wanita Kereta Api (YWKA) Surabaya. Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan media permainan Seluncur Huruf yang layak untuk digunakan dan dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada kelompok A. Hasil dari penelitian ini bahwa media permainan Seluncur Huruf ini dapat digunakan oleh anak kelompok A dengan layak dan dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak.

Kata kunci : *Mengenal huruf, Seluncur Huruf*

Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya dengan rentang usia 0-6 tahun. Pada usia ini sering disebut dengan *golden age* atau usia emas (masa keemasan). Pendidikan anak usia dini (PAUD) diartikan sebagai salah satu bentuk penyelenggara pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan, baik koordinasi motorik (halus dan kasar), kecerdasan emosi, kecerdasan jamak (*multiple intelligences*), maupun kecerdasan spiritual. PAUD diarahkan untuk memfasilitasi tumbuh kembang anak secara sehat dan optimal sesuai dengan nilai, norma, dan harapan masyarakat (Latif, dkk.2013:5).

Dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) no.58 tahun 2009 terdapat lima lingkup perkembangan yaitu nilai-nilai agama dan moral, motorik, kognitif, bahasa, dan sosial-emosional.

Kognitif ialah kegiatan memperoleh pengetahuan melalui pengalaman sendiri dan merupakan kemampuan berpikir, memperoleh pengetahuan, pegenalan, pemahaman, konseptualisasi. Kognitif dibagi menjadi beberapa bidang antara lain pengetahuan umum dan sains, konsep bentuk, warna, ukuran dan pola, konsep bilangan, lambang bilangan dan huruf. Lambang bilangan dan huruf memiliki spesifikasi capaian yaitu mengenal lambang huruf dan kemampuan mengenal lambang huruf inilah yang menjadi fokus penelitian pengembangan.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan di TK Yayasan Wanita Kereta Api (YWKA) Surabaya terdapat permasalahan pada kemampuan mengenal huruf, sedangkan indikator yang tercantum dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional no.58 tahun 2009 ialah menunjuk lambang huruf dilingkungan sekitar angka, menghubungkan gambar/benda dengan lambang huruf dan membaca gambar yang

memiliki kata/kalimat sederhana. Dari 23 anak di kelompok A dalam mengenal huruf sebagian besar masihlah kurang baik dalam menyebutkan ataupun menunjuk lambang huruf. Salah satu faktor kurang mampunya anak kelompok A ialah kegiatan yang dilakukan dalam pembelajarannya. Kegiatan mengenal huruf masihlah monoton, seperti menggunakan *flash card*, LKA, menuliskan huruf dipapan dan anak diajak untuk mengucapkan nama huruf tersebut.

Kegiatan pembelajaran pada anak dapat dilakukan dengan bermain melalui berbagai macam media. Dalam Sadiman (2012:6) Gagne menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Begitu juga dengan prinsip pembelajaran anak usia dini yaitu anak belajar sambil bermain dan bermain seraya belajar. Prinsip tersebut merupakan hal yang tepat jika diterapkan pada anak usia dini. Albercht dan Miller dalam Sujiono (2009:198) menyatakan pengembangan program pembelajaran anak usia dini seharusnya sarat dengan aktivitas bermain yang mengutamakan adanya kebebasan bagi anak untuk mengeksplorasi dan beraktivitas, sedangkan orang dewasa berperan sebagai fasilitator saat anak membutuhkan bantuan untuk memecahkan masalah yang dihadapi. Pendapat tersebut sesuai dengan pendapat Montolalu (2005:1.11) salah satu fungsi bermain ialah mencerdaskan otak. Dengan bermain anak dapat mengembangkan kemampuannya kerjasama, fisik-motorik, emosi, kognitif serta eksplorasi tanpa paksaan dan menerima pengetahuan dengan senang hati.

Jika anak-anak memiliki dasar yang kaya pengetahuan alfabet dan kesadaran fonologi dari pengalaman TK mereka, mereka mungkin akan sukses dalam belajar membaca dan menulis selama kelas tahun utama mereka (Duke, K.. Nell, 2010:1). Prinsip dari pengenalan alfabet pada anak menurut Bryne & Fielding-

Barnsley, 1989, 1990 dalam Brown, E. Janay dkk (2010:6)

- 1) Memahami bahwa huruf yang ditulis dan kata-kata sesuai dengan suara yang diucapkan dan kata-kata dalam bahasa abjad
- 2) Anak-anak harus memahami prinsip ini menjadi pembaca yang efektif, penulis, dan pengeja
- 3) Pada rangkaian kemampuan membaca, Prinsip alfabet merupakan antara pengetahuan huruf dan kemampuan membaca yang kompeten.

Kemampuan mengenal huruf anak dirasa penting untuk dikembangkan pada usia kelompok A untuk mempersiapkan tahap selanjutnya dan pengenalan huruf dapat dilakukan dengan menggunakan sebuah permainan.

Permainan yang dapat digunakan pada anak kelompok A untuk mengatasi permasalahan dan dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf salah satunya ialah media permainan Seluncur Huruf. Permainan ini memiliki papan pijak berbentuk lingkaran dengan diameter 2m. Papan pijak ini terdiri dari 20 kotak yang mengelilingi lingkaran antara lain 1 kotak mulai, 1 kotak selesai, 14 kotak lambang huruf a-n, terdapat juga kotak kartu tada yang berada tepat di tengah-tengah papan pijak, selain itu terdapat 4 gambar seluncuran yang berada tepat dititik *zonk*. Kotak kartu tada tersebut berisikan dengan kartu tada yang memiliki perintah tunjuklah huruf..... (huruf yang ditentukan) dan pilih nama gambar dengan huruf depan..... (huruf yang ditentukan).

Dalam permainan ini anak menjadi bidaknya, anak harus melakukan perjalanan dari kotak mulai hingga selesai sesuai dengan arah panah. Pada awalnya anak diminta melemparkan dadu untuk menentukan jumlah pijakannya. Saat anak memijak anak diminta untuk menyebutkan huruf yang dipijaknya, untuk mempermudah anak maka guru dan anak menentukan sampai mana anak memijak. Jika anak berhenti dikotak *zonk* maka anak

harus mengambil kartu tada, ketika anak tidak mampu melakukan perintah tersebut maka anak harus berseluncur, jika anak mampu maka anak tidak perlu berseluncur dan melanjutkan perjalanan dari kotak tersebut hingga kotak selesai.

Akhir dari perjalanan permainan ini ialah ketika anak sudah pada kotak selesai baik tepat dikotak selesai ataupun lebih maka anak dianggap selesai. Saat anak selesai maka anak mendapatkan *reward* berupa melakukan kedua perintah yang ada dikartu tada. Dari kegiatan ini maka semua anak memiliki kesempatan untuk melakukan perintah sehingga kemampuan anak dapat terlihat.

Permainan Seluncur Huruf ini memberikan variasi media permainan anak yang menarik dan dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak kelompok A. Berdasarkan latar belakang dan solusi yang diberikan maka diperlukan penelitian pengembangan media permainan Seluncur Huruf untuk meningkatkan kemampuan kognitif dengan konsep huruf pada anak kelompok A.

Berdasarkan penjelasan diatas maka penelitian pengembangan ini memiliki rumusan masalah perlunya pengembangan media Seluncur huruf pada anak kelompok A untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak dengan konsep huruf.

Dari rumusan masalah yang telah dijelaskan dapat dijelaskan bahwa tujuan dari penelitian pengembangan ini merupakan mengembangkan media permainan Seluncur Huruf untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia 4-5 tahun.

METODE

Metode pengembangan yang digunakan pada penelitian pengembangan kali ini yaitu model dari Brog and Gall (1983:626). Penelitian ini diawali dengan mengetahui potensi yang ada dalam penelitian pengembangan ini ialah anak kelompok A memiliki semangat yang tinggi dalam melakukan kegiatan terutama

dengan bermain dan anak-anak memiliki rasa ingin tahu kepada hal baru dan masalahnya ialah banyak anak yang belum mengenal huruf.

Pada tahap pengumpulan data yang digunakan ialah wawancara dan observasi. Wawancara terstruktur digunakan pada ahli materi dan media. Observasi dilakukan pada anak yang sebagai subjek penelitian. Data yang didapat ialah data kualitatif dan kuantitatif. Kualitatif yang berupa saran, masukan dan tanggapan dari para ahli media dan ahli dan kuantitatif merupakan hasil uji coba oleh ahli media, ahli materi dan kelompok besar. Data yang kuantitatif ini akan dianalisis menggunakan metode statistik deskriptif .

Desain produk dilakukan dengan mendesain produk sesuai dengan kebutuhan dan kriteria anak yang diaplikasikan menjadi permainan siap pakai. Setelah desain produk selanjutnya validasi desain, ini dilakukan oleh dua ahli yaitu ahli materi dan dua ahli media yang digunakan untuk memvalidasi produk. Ahli media memvalidasi dari segi media berupa desain permainan, warna, kualitas dsb, untuk ahli materi memvalidasi isi materi dalam permainan dalam meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak berupa kisi-kisi instrumen.

Kisi-kisi instrumen untuk relevansi antara media Seluncur Huruf dan konsep huruf (ahli materi) mencakup kesesuaian baik berupa aturan main, tujuan, tema dan kognitif berupa. Sedangkan isi-kisi instrumen ahli media mencakup daya tarik, pengertian yang menyeluruh, konten akurasi, dan kualitas. Selanjutnya revisi desain dilakukan ketika terdapat kritik atau saran yang diberikan oleh validator untuk diperbaiki.

Pada tahap uji coba produk terdapat dua tahap yaitu uji coba satu-satu yang selanjutnya dilakukan tahap uji coba kelompok kecil yang digunakan untuk menguji kelayakan produk untuk digunakan. Selanjutnya revisi produk

dilakukan jika pada tahap uji coba produk ada yang perlu diperbaiki.

Setelah melalui tahap uji coba produk maka tahap selanjutnya ialah tahap uji coba pemakaian terdapat tahap uji coba kelompok besar untuk menilai kekurangan atau hambatan apa yang terjadi jika digunakan pada anak dengan jumlah yang banyak, *pretest* untuk menilai kemampuan anak sebelum diberi perlakuan, *treatment* merupakan pemberian perlakuan pada anak, dan *posttest* menguji kemampuan anak setelah diberi perlakuan. Revisi produk dilakukan jika terdapat permasalahan dalam uji coba pemakaian sehingga perlu diperbaiki.

Analisis data yang digunakan ialah alternatif menentukan jawaban dari pedoman wawancara terstruktur 4, 3, 2, 1 dengan alternatif jawaban yaitu menentukan gradasi. Alternatif jawaban ini ialah sangat setuju, setuju, tidak setuju dan sangat tidak setuju (Arikunto, 2013:107). Dan pemberian nilai dibagi menjadi 4 kategori yaitu 3,50-4,00 kategori sangat baik sekali, 2,5-3,40 kategori baik, 1,5-2,49 kategori tidak baik dan 1,0-1,49 kategori sangat tidak baik. Sedangkan untuk analisis observasi menggunakan teknik perhitungan PSA (Presentasi Setiap Aspek). Kriteria penilaian dalam evaluasi ini ialah 80% - 100% kriteria baik sekali, 66% - 79% kriteria baik, 40% - 65% kriteria kurang dan 0% - 29% kriteria kurang sekali.

Dalam penelitian pengembangan ini menggunakan desain eksperimen (*before after*). Untuk mengetahui signifikan atau tidaknya media ini selanjutnya digunakan uji jenjang bertanda Wilcoxon. Pemilihan untuk menggunakan uji jenjang bertanda Wilcoxon ini dikarenakan data yang dimiliki adalah data ordinal dan berjenjang sehingga menggunakan statistik non parametrik dengan uji jenjang bertanda Wilcoxon yang didukung oleh pendapat Sugiyono (2013: 134) bahwa teknik ini digunakan untuk menguji hipotesis komparatif dua sampel yang berkorelasi

bila datanya berbentuk ordinal (berjenjang).

HASIL

Penelitian pengembangan ini mencoba untuk mengembangkan sebuah media permainan Seluncur Huruf untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak kelompok A. Rata-rata kegiatan dalam mengenalkan huruf pada anak masihlah monoton dan jarang sekali menggunakan permainan secara berkelompok yang juga melibatkan fisik motorik anak. Sehingga penelitian ini mencoba untuk menghasilkan permainan Seluncur Huruf yang layak dan mampu meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak yang mampu dilakukan oleh anak kelompok A.

Dari tahap validasi oleh ahli materi I memiliki hasil 3,8 yang tergolong sangat baik, nilai ahli materi II sebesar 3,5 yang juga tergolong sangat baik. Untuk ahli media I mendapatkan nilai sebesar 3.05 masuk pada golongan baik dan validasi media II memiliki rata-rata nilai 3.7 tergolong sangat baik. Penggolongan tersebut sesuai dengan pendapat Arikunto (2009:107) yang membagi alternatif jawaban dengan empat gradasi maka nilai tersebut termasuk pada golongan sangat baik sekali.

Setelah dilakukan *pre test* dan *post test* mengenai kemampuan mengenal huruf pada anak kelompok A di TK YWKA Surabaya maka didapat nilai 6.3 dan 10.8 untuk *post test*. Dari data yang telah didapat tersebut kemudian dianalisis dengan menggunakan statistik non parametrik menggunakan uji jenjang Wilcoxon menggunakan tabel pembantu. Berikut tabel perhitungan nilai yang telah didapat dari *pre test* dan *post test*.

Tabel I. Tabel Perhitungan Menggunakan Uji Jenjang Wilcoxon

No.	Nilai Pre test (X A1)	Nilai Post test (X B1)	Beda (XB1 - X A1)	Tanda Jenjang		
				Jenjang	(+)	(-)
1.	5	10	+5	12.5	12.5	0.0
2.	7	11	+4	10	10	0.0
3.	8	11	+3	7	7	0.0
4.	11	12	+1	2	2	0.0
5.	3	9	+6	15	15	0.0
6.	7	11	+4	10	10	0.0
7.	11	12	+1	2	2	0.0
8.	4	10	+6	15	15	0.0
9.	10	12	+2	4.5	4.5	0.0
10.	4	10	+6	15	15	0.0
11.	3	10	+7	20	20	0.0
12.	8	11	+3	7	7	0.0
13.	3	10	+7	20	20	0.0
14.	8	12	+4	10	10	0.0
15.	3	10	+7	20	20	0.0
16.	9	12	+3	7	7	0.0
17.	4	11	+7	20	20	0.0
18.	11	12	+1	2	2	0.0
19.	6	11	+5	12.5	12.5	0.0
20.	3	10	+7	20	20	0.0
21.	10	12	+2	4.5	4.5	0.0
22.	3	10	+7	20	20	0.0
23.	4	11	+7	20	20	0.0
Jumlah				T+ =	T-	
				27.6	=	0.0

Berdasarkan tabel perhitungan menggunakan uji jenjang Wilcoxon, dapat diketahui bahwa nilai t hitung yang diperoleh ialah 0 (nol). Menurut Sugiyono (2010:136) bahwa t hitung adalah jumlah jenjang atau ranking yang kecil. Hasil dari t hitung tersebut di dibandingkan dengan t tabel. Untuk menghitung t tabel dengan menentukan (n, α) , dimana n = jumlah sampel (subjek) dan α = taraf signifikan 5% (0.05) sehingga t tabel yang diperoleh 73. Dengan angka yang diperoleh dari t tabel ialah 73 maka t hitung $<$ t tabel ($0 < 73$).

PEMBAHASAN

Penelitian ini mencoba untuk mengembangkan media permainan yang diperuntukkan anak kelompok A sebagai media peningkatan kemampuan kognitif anak dengan konsep mengenal huruf. Rata-rata kegiatan pembelajaran dalam mengenalkan huruf pada anak masih menggunakan cara yang monoton. Dengan keadaan tersebut maka penelitian ini mencoba untuk mengembangkan media permainan Seluncur Huruf yang efektif dan menarik bagi anak yang melibatkan fisik serta sosial anak.

Setelah menyusun dan menetapkan cara bermain Seluncur Huruf maka divalidasi kepada ahli materi dan ahli media. Ahli materi menilai media dari segi konten kognitif dengan konsep huruf pada anak kelompok A dan ahli media menilai media dengan konten kemediain seperti segi desain, warna, bentuk dan sebagainya.

Selanjutnya tahap uji coba produk yaitu uji coba satu-satu, tahap uji coba kelompok kecil, dan tahap uji coba pemakaian yaitu uji coba kelompok besar. Pada uji coba satu-satu yaitu dua anak untuk item 1) Anak mampu menyebutkan nama huruf yang dipijak memiliki prosentase nilai 87.5%, 2) Anak mampu menunjuk lambang huruf sesuai huruf yang diambil dari kartu tada memiliki prosentase nilai 100%, dan 3) Anak mampu memilih kartu gambar dengan memiliki prosentase nilai 100%.

Untuk tahap uji coba kelompok kecil kepada sepuluh anak mendapatkan nilai pada item 1) Anak mampu menyebutkan nama huruf yang dipijak memiliki prosentase nilai 90%, 2) Anak mampu menunjuk lambang huruf sesuai huruf yang diambil dari kartu tada memiliki prosentase nilai 95%, dan 3) Anak mampu memilih kartu gambar dengan memiliki prosentase nilai 100%. Berdasarkan hasil dan proses dalam melaksanakan tahap uji coba tersebut tidak terdapat kesulitan dalam penerimaan

media pada anak maka tidak perlu untuk direvisi.

Pada tahap uji coba pemakaian yaitu uji coba kelompok besar yang dilakukan pada dua puluh tiga anak didapat hasil untuk item 1) Anak mampu menyebutkan nama huruf yang dipijak memiliki prosentase nilai 93.4%, 2) Anak mampu menunjuk lambang huruf sesuai huruf yang diambil dari kartu tada memiliki prosentase nilai 98.9%, dan 3) Anak mampu memilih kartu gambar dengan memiliki prosentase nilai 97.8%

Pada awal kemampuan anak untuk mengenal huruf pada anak kelompok A masihlah rendah. Saat di nilai sebelum diberi perlakuan didapati hasil rata-rata nilai sebesar 6.3 untuk semua item yang dinilai. Setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan media permainan Seluncur Huruf dengan baik maka hasil setelah diberi perlakuan memiliki hasil rata-rata nilai sebesar 10.8. Nilai tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan nilai yang meningkat pada kemampuan mengenal huruf pada anak.

Berdasarkan nilai yang telah didapat, selanjutnya nilai tersebut dianalisis menggunakan tabel perhitungan menggunakan uji jenjang Wilcoxon. Menurut Sugiyono (2010:136) bahwa t hitung adalah jumlah jenjang atau ranking yang kecil. Hasil dari t hitung tersebut di bandingkan dengan t tabel. Untuk menghitung t tabel dengan menentukan (n, α) , dimana n = jumlah sampel (subjek) dan α = taraf signifikan 5% (0.05) sehingga t tabel yang diperoleh 73. Dengan angka yang diperoleh dari t tabel ialah 73 maka t hitung $<$ t tabel ($0 < 73$).

Dari hasil tersebut dapat diterima dinyatakan bahwa pengembangan media permainan Seluncur Huruf Huruf dapat secara efektif meningkatkan kemampuan mengenal konsep huruf pada anak kelompok A sesuai dengan pendapat Soetjningsih (2012:224) yang menyatakan fungsi bermain bagi anak ialah membantu untuk mengembangkan fisik, emosi dan kepribadian, selain itu juga

mengembangkan kerjasama dengan teman sebaya, mengurangi ketegangan, meningkatkan kemampuan kognitif, meningkatkan daya eksplorasi dan merupakan pengaman bagi tindakan yang potensial berbahaya, serta esensial bagi kesehatan anak.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil dari tahap yang telah dilakukan dalam penelitian pengembangan ini dapat dilihat bahwa media permainan Seluncur Huruf ini memiliki efektifitas yang baik dan secara signifikan dapat meningkatkan kemampuan kognitif dengan konsep huruf pada anak atau kelompok A.

Saran

Dari hasil penelitian pengembangan media permainan Seluncur Huruf ini memiliki beberapa saran antara lain saran pemanfaatan, dalam pemanfaatan media permainan Seluncur Huruf yang telah dikembangkan diharapkan guru dapat menggunakan media sesuai dengan cara pakai serta aturan dalam permainan sehingga permainan dapat dibermanfaat bagi anak sesuai dengan yang diharapkan.

Saran diseminasi, pada penelitian pengembangan ini menghasilkan media permainan Seluncur Huruf untuk anak kelompok A di TK YWKA (Yayasan Wanita Kereta Api) Surabaya, jika permainan ini digunakan untuk subjek lain maka sebaiknya perlu di pertimbangkan lagi pada bagian kebutuhan, karakteristik anak, kondisi sekolah, dan sarana serta prasarana sekolah.

Saran pengembangan produk lebih lanjutnya, untuk pengembangan media selanjutnya sebaiknya pengembang memperhatikan lagi karakteristik anak, media yang digunakan seperti bahan media, desain media, dan aturan main sehingga produk yang lebih lanjut akan lebih baik dari produk sebelumnya.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- B.E.F Montolalu,dkk. 2005. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Borg, .L & Gall, M,D. 1983. *Educational Reseach: An Introduction*. New York: Longman Inc.
- Duke K, Nell. *Alphabet Knowledge and Phonological Awareness* (Online Journal),https://www.mheonline.com/assets/pdf/program/dlm_alphabet_knowledge_and_phonological_awareness.pdf, diakses 4 Januari 2015.
- Kementerian Pendidikan Nasional. 2009. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 58*. Jakarta: Kementerian Pendidikan Nasional.
- Latif, Mukhtar. Dkk. 2013. *Orientasi Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: KENCANA.
- Sadiman, Arief. dkk. 2002. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Grafindo Persada.
- Sujiono, Yuliani. 2009. *Konsep Dasar PAUD*. Jakarta. PT Indeks.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif Kualitatif, dan R&D* Bandung: ALFABETA.
- Soetjiningsih Hari, Christiana. 2012. *Perkembangan Anak*. Jakarta: PRENADA.

