

“Ceria”

Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini

ISSN 2301-9905

Volume 10, No 2 Januari 2022

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan - Universitas Muhammadiyah Tangerang

UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF MELALUI PERMAINAN POWER POINT PADA KELOMPOK B DI PAUD MELATI INSANI TANGERANG

¹Iman Nurjaman, ²Kartika

^{1,2}Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan
Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Tangerang
Email : ¹iman.umt@gmail.com, ²kartikakartika625@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak kelompok B di PAUD Melati Insani Tangerang dengan menggunakan permainan power point. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas desain Karl & Taggart. Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh anak kelompok B1 dengan jumlah anak 10 anak. Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan observasi, tes, dan wawancara. Data yang telah dikumpulkan akan diolah dan dianalisis menggunakan Teknik analisis deskriptif kuantitatif untuk menentukan presentase peningkatan dan Teknik analisis deskriptif kualitatif untuk menjelaskan penggunaan permainan power point. Setelah dilakukan tindakan dengan menerapkan permainan power point, setiap siklusnya selalu terjadi peningkatan. Peningkatan tersebut ialah 46% pada pra siklus, 61% pada siklus I, 81% pada siklus II, dan presentase akhir adalah sebesar 93% pada siklus III. Berdasarkan data tersebut ditarik kesimpulan bahwa permainan power point dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak kelompok B PAUD Melati Insani Tangerang.

Kata Kunci : mengenal huruf, permainan power point

Pengantar

Pengenalan huruf kepada anak usia dini tidak semudah yang dipikirkan, namun menjadi tolak ukur dari keberhasilan sebuah lembaga PAUD. Banyak hal yang harus diperhatikan ketika mengenalkan huruf kepada anak usia dini. Ganeshi (1994)

mengungkapkan bahwa bahasa anak tidak dimulai dari kata ke huruf lalu pengalaman, tetapi dari pengalaman ke huruf baru kemudian ke kata (Susanto, 2011, h. 74). Hal serupa juga dijelaskan oleh Susanto (2017) bahwa “Kemampuan awal anak dalam hal baca tulis lahir karena keingintahuan anak dan kemauan yang tinggi untuk mengetahui sesuatu” (h.151).

Dari uraian tersebut dapat disimpulkan, bahwa dalam mengenalkan huruf kepada anak usia dini dibutuhkan media yang tepat. Seperti misalnya, pengenalan menggunakan kartu kata, balok huruf, pohon huruf, dan sebagainya. Tidak hanya media saja, metode yang tepat juga sangat diperlukan dalam mengenalkan huruf kepada anak usia dini. Pembelajaran yang menyenangkan juga meningkatkan daya ingat karena anak tidak merasa tertekan dan terbebani. Kegiatan dapat dilakukan melalui kegiatan sederhana yang memberikan kesan, sehingga pembelajaran akan tertanam dalam pikiran anak.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di kelompok B PAUD Melati Insani Kota Tangerang pada bulan September 2020, yang dilakukan sebanyak 3 pertemuan dalam seminggu dengan total pertemuan 12 kali. Ditemukan bahwa kemampuan mengenal huruf yang kurang pada siswa kelompok B di PAUD Melati Insani hal tersebut dibuktikan dengan hanya 2 dari 10 anak yang telah mengenal seluruh huruf. Sedangkan 8 anak lainnya masih butuh stimulasi dan bimbingan dalam mengenal huruf serta perlu diberikan contoh untuk mengingat huruf yang dimaksud oleh Guru. Faktor yang menyebabkan rendahnya kemampuan mengenal huruf di PAUD Melati Insani adalah penggunaan media yang belum berhasil serta selama pengenalan huruf masih menggunakan metode konvensional. Guru menuliskan huruf di papan tulis, kemudian membacanya dan meminta anak untuk mengikuti apa yang diucapkan guru. Selain itu penggunaan modul baca yang hitam putih, serta dikte di buku tulis membuat anak cepat merasa bosan dan juga terbebani dengan pembelajaran yang diberikan. Pembelajaran juga dilakukan hanya dengan duduk di kursi dan berhadapan dengan guru ketika membaca.

Selain media yang telah disebutkan di atas, pengenalan huruf dapat dilakukan melalui Instructional games yang dibuat menggunakan aplikasi power point. Tujuan Instructional games menurut Rusman (2012) adalah “Untuk memperoleh informasi

seperti: fakta, prinsip, proses, struktur, dan system yang dinamis, kemampuan dalam hal memecahkan masalah, pengambilan keputusan, kemampuan kerjasama, kemampuan sosial seperti berkomunikasi, sikap, dan etika” (h. 239). Instructional games tersebut dirancang dan dibuat sedemikian rupa sehingga dapat dijadikan games yang diminati anak.

Games merupakan salah satu hal yang sangat diminati oleh seluruh kalangan usia, termasuk anak usia dini. Tanpa disadari, melalui games anak dapat mempelajari banyak hal. Mulai dari sosial emosional, kognitif, hingga bahasa. Suyanto (2005) berpendapat bahwa “Pada saat bermain anak menggunakan bahasa, baik untuk berkomunikasi dengan temannya maupun sekedar menyatakan pikirannya (thinking aloud). Sering kita jumpai anak kecil bermain sendiri sambil mengucapkan katakata sealam-akan ia bercakap-cakap dengan diri sendiri. Ia sebenarnya sedang “membahasakan” apa yang ada dalam pikirannya” (h. 120). Ketika sedang bermain games secara tidak langsung anak sedang berkomunikasi dengan dirinya sendiri. Beberapa anak bermain games sambil menceritakan apa yang terjadi di dalam games yang mereka mainkan. Selain itu, selama bermain games anak juga mengungkapkan ekspresinya melalui nyanyian. Beberapa anak tidak menyanyi dengan sempurna, terkadang hanya meniru nada tanpa mengetahui liriknya. Dan hal tersebut merupakan awal dari perkembangan bahasa setiap anak salah satunya adalah mengenal huruf.

Pemanfaatan aplikasi Microsoft Power Point untuk membuat Instructional games diharapkan mampu meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal huruf di kelompok B PAUD Melati Insani. Oleh karena itu, penulis melakukan penelitian yang berjudul “UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF PADA ANAK USIA DINI MELALUI PERMAINAN POWER POINT PADA KELOMPOK B PAUD MELATI INSANI KOTA TANGERANG”.

Metode

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research (CAR)* desain Kemmis & Mc Taggart.. Arikunto (2016) berpendapat bahwa “Penelitian tindakan kelas adalah suatu

pencermatan terhadap kegiatan pembelajaran berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersamaan (Parnawi, 2020, h. 3). Penelitian Tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan di dalam kelas. Dimana subjek dalam penelitian adalah seluruh siswa yang ada di dalam kelas.

Teknik pengumpulan data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah Observasi, dokumentasi dan wawancara. Pengamatan dilakukan selama proses pembelajaran, kegiatan Guru, kegiatan Siswa, respon Siswa selama pembelajaran, dan kemampuan mengenal huruf Siswa. Dengan teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah Teknik deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Agung (2012) mengatakan analisis deskriptif kualitatif yaitu suatu cara analisis atau pengolahan data dengan jalan menyusun secara sistematis dalam bentuk kalimat/kata-kata, kategori-kategori mengenai suatu subjek (benda, gejala, variabel tertentu), sehingga akhirnya diperoleh simpulan umum. Data yang akan diolah berupa data nilai hasil observasi yang akan menghasilkan data dalam bentuk nilai angka.

Teknik analisis data deskriptif kualitatif dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan model Miles dan Huberman. Miles dan Huberman beranggapan bahwa analisis terdiri dari tiga alur kegiatan yang terjadi secara bersamaan yaitu reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan/verifikasi (Anggito & Setiawan, 2018, h. 243). Data yang akan diolah berupa data hasil wawancara dan dokumentasi yang menghasilkan data dalam bentuk deskripsi.

Hasil dan Pembahasan

Untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf, peneliti melakukan tindakan berupa penerapan permainan power point kepada anak kelompok B PAUD Melati Insani Tangerang. Setelah dilakukan tindakan, terjadi peningkatan kemampuan mengenal huruf anak usia dini. Tindakan dilakukan dalam tiga siklus dengan masing – masing siklus sebanyak empat pertemuan.

Siklus I dilaksanakan pada 25, 27, 30 Mei dan 2 Juni 2021 dalam 2 sesi dengan jumlah siswa 5 anak pada masing – masing sesi. Sesi pertama dimulai pada pukul 08.00 WIB

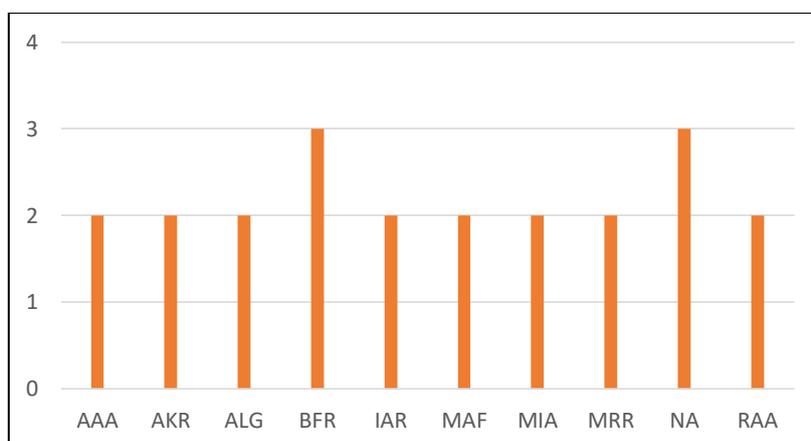
sampai 09.30 WIB. Kemudian dilanjutkan dengan sesi kedua pada pukul 10.00 WIB sampai 11.30 WIB. Berdasarkan penelitian siklus 1 yang sudah peneliti lakukan, maka perlu diadakannya tindakan pada siklus 2. Meskipun terjadi peningkatan namun hasil presentase yang diperoleh belum mencapai target penilaian yang ditentukan. Data peningkatan yang diperoleh pada siklus 1 adalah sebagai berikut:

Tabel 1

Tabel Kemampuan Mengenal Huruf Siklus I

No	Nama	Mengetahui Simbol Huruf					Menyebutkan Bunyi Huruf				Total Skor	Rata-rata	Keterangan
		A.1	A.2	A.3	A.4	A.5	B.1	B.2	B.3	B.4			
1	AAA	2	2	2	3	1	1	2	2	1	16	2	MB
2	AKR	3	2	2	2	2	2	2	1	1	17	2	MB
3	ALG	3	2	4	2	2	3	3	2	2	23	2	MB
4	BFR	4	3	3	3	2	4	4	3	2	28	3	BSH
5	IAR	3	3	3	2	3	2	2	3	1	22	2	MB
6	MAF	3	3	3	3	2	2	2	1	2	21	2	MB
7	MIA	2	2	2	2	2	3	3	2	2	20	2	MB
8	MRR	3	3	2	3	2	3	2	2	2	22	2	MB
9	NA	4	4	3	3	3	3	3	3	2	28	3	BSH
10	RAA	3	3	3	2	2	2	2	3	2	22	2	MB
Jumlah Total Skor											218		
Skor Maksimal (Y)											360		
Presentase = $\frac{total\ skor}{Y} \times 100\%$ = $\frac{218}{360} \times 100\%$ = 60,56 % = 61%													

Gambar 1. Grafik Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Siklus I



Keterangan skala perkembangan anak :

- 1 = Belum Berkembang (BB)
- 2 = Mulai Berkembang (MB)
- 3 = Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
- 4 = Berkembang Sangat Baik (BSB)

Berdasarkan data tersebut diperoleh hasil persentase sebanyak 61%. Nilai yang didapat oleh anak didominasi oleh nilai mulai berkembang dengan skor 2 dan berkembang sesuai harapan dengan skor 3. Berdasarkan persentase hasil pencapaian pada Siklus I, terjadi peningkatan kemampuan mengenal huruf sebesar 15% dari sebelum dilakukan tindakan.

Refleksi berdasarkan penelitian siklus 1 yang sudah peneliti lakukan, maka perlu diadakannya tindakan pada siklus 2 dengan beberapa perbaikan. Perbaikan yang harus dilakukan pada siklus 2 adalah dalam mendampingi anak selama bermain guru harus lebih maksimal agar suasana belajar tetap kondusif. Lalu penjelasan mengenai tombol dan tampilan permainan harus dijelaskan lebih detail agar anak dapat mengoperasikan permainannya sendiri. Dan pemberian motivasi dan semangat kepada anak yang merasa kurang percaya diri dalam menjawab pertanyaan yang terdapat dalam permainan.

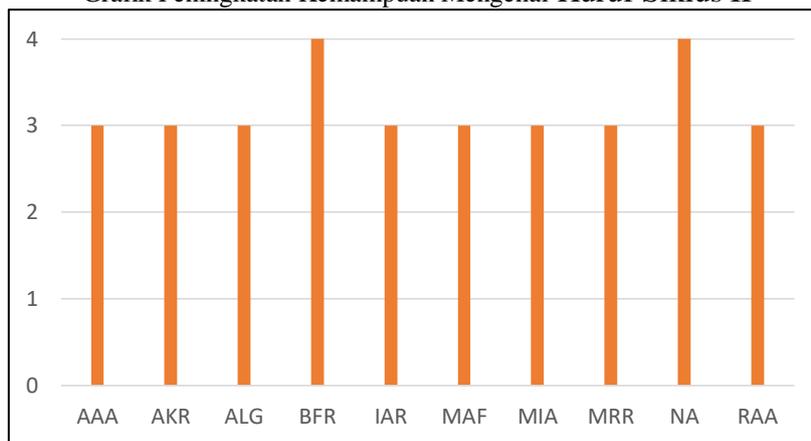
Siklus II dilakukan pada 3, 7, 8, dan 9 Juni 2021. Dilakukan sejumlah perbaikan pada siklus II agar proses belajar dan hasil belajar dapat meningkat dan dapat mencapai nilai yang telah ditetapkan. Setelah dilakukan tindakan pada siklus II diperoleh nilai presentase sebesar 81%. Nilai tersebut telah mencapai target nilai yang telah ditetapkan. Namun peneliti tetap melakukan tindakan siklus III agar nilai yang diperoleh lebih maksimal. Data peningkatan yang diperoleh pada siklus 2 adalah sebagai berikut:

Tabel 2
 Tabel Kemampuan Mengenal Huruf Siklus II

No	Nama	Mengetahui Simbol Huruf					Menyebutkan Bunyi Huruf				Total Skor	Rata - rata	Keterangan
		A.1	A.2	A.3	A.4	A.5	B.1	B.2	B.3	B.4			
1	AAA	3	3	3	2	2	3	3	3	2	24	3	BSH
2	AKR	4	3	3	2	3	3	3	3	2	26	3	BSH
3	ALG	4	3	4	3	3	4	4	3	3	28	3	BSH
4	BFR	4	4	3	3	3	4	4	4	3	32	4	BSB
5	IAR	4	4	3	3	4	4	3	3	2	30	3	BSH
6	MAF	4	3	4	3	4	3	3	2	2	28	3	BSH
7	MIA	4	3	4	3	3	4	3	3	3	30	3	BSH
8	MRR	4	4	4	3	3	4	3	3	3	31	3	BSH

9	NA	4	4	3	4	4	4	3	3	3	32	4	BSB
10	RAA	4	4	3	3	3	4	3	4	3	31	3	
Jumlah Total Skor											292		
Skor Maksimal (Y)											360		
$\text{Presentase} = \frac{\text{total skor}}{Y} \times 100\%$ $= \frac{292}{360} \times 100\%$ $= 81,11 \%$ $= 81 \%$													

Gambar 2
 Grafik Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Siklus II



Keterangan skala perkembangan anak :

- 1 = Belum Berkembang (BB)
- 2 = Mulai Berkembang (MB)
- 3 = Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
- 4 = Berkembang Sangat Baik (BSB)

Setelah dilakukan pencatatan terhadap pencapaian siswa dalam menyelesaikan tantangan di setiap level permainan maka di dapat hasil persentase sebanyak 81 %. Nilai yang didapat oleh anak mulai didominasi oleh nilai berkembang sesuai harapan dengan skor 3. Namun masih ada beberapa anak yang memperoleh nilai mulai berkembang dengan skor 2. Berdasarkan persentase hasil pencapaian pada Siklus II, terjadi peningkatan kemampuan mengenal huruf sebesar 20% dari tindakan siklus 1.

Refleksi berdasarkan penelitian siklus 2 yang sudah peneliti lakukan, maka perlu diadakannya tindakan pada siklus 3. Meskipun nilai yang diperoleh sudah mencapai target yang ditetapkan, namun peneliti tetap melakukan tindakan pada siklus III. Hal tersebut dilakukan dengan tujuan agar memperoleh hasil maksimal. Rencana yang akan dilakukan pada siklus tiga guna mencapai nilai yang maksimal adalah memberikan motivasi kepada

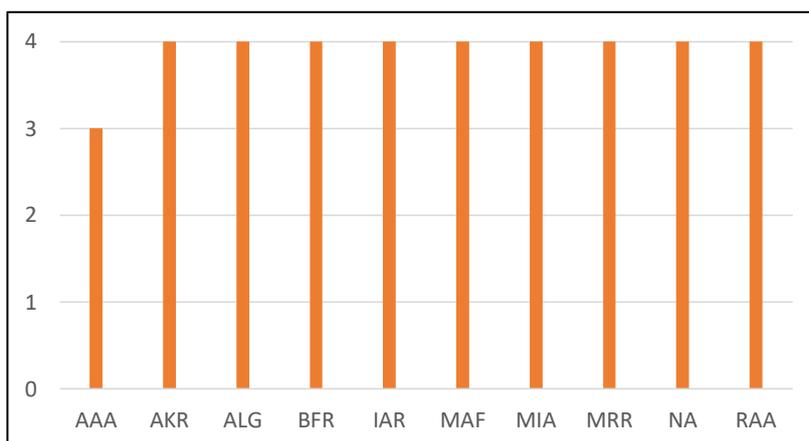
anak agar lebih mandiri dan percaya diri dalam proses pembelajaran. Serta memberikan penjelasan dengan detail mengenai aturan dan petunjuk bermain kepada anak.

Siklus III dilakukan pada 10, 14, 15, dan 16 Juni 2021. Siklus III dilakukan dengan beberapa perbaikan yang bertujuan mendapatkan hasil belajar yang maksimal. Setelah dilakukan tindakan pada siklus III diperoleh nilai presentase sebesar 93%. Nilai tersebut merupakan nilai maksimal dari kemampuan mengenal huruf kelompok B di PAUD Melati Insani Tangerang. Data peningkatan yang diperoleh pada siklus 3 adalah sebagai berikut:

Tabel 4.4
 Tabel Kemampuan Mengenal Huruf Siklus III

No	Naa	Mengetahui Simbol Huruf					Menyebutkan Bunyi Huruf				Total Skor	Rata - rata	Keterangan
		A.1	A.2	A.3	A.4	A.5	B.1	B.2	B.3	B.4			
1	AAA	4	3	3	3	2	4	3	3	3	28	3	BSH
2	AKR	4	4	4	3	4	4	4	4	3	34	4	BSH
3	ALG	4	4	4	4	3	4	4	4	3	34	4	BSH
4	BFR	4	4	4	4	4	4	4	4	4	36	4	BSB
5	IAR	4	4	3	3	4	4	4	4	3	33	4	BSH
6	MAF	4	4	4	3	4	4	4	4	2	33	4	BSH
7	MIA	4	3	4	4	3	4	4	4	3	33	4	BSH
8	MRR	4	4	3	4	4	4	4	4	3	34	4	BSH
9	NA	4	4	4	4	4	4	4	4	4	36	4	BSB
10	RAA	4	4	4	4	4	4	3	4	3	34	4	BSB
Jumlah Total Skor											335		
Skor Maksimal (Y)											360		
Presentase = $\frac{\text{total skor}}{Y} \times 100\%$ = $\frac{335}{360} \times 100\%$ = 93,06 % = 93%													

Gambar 3
 Grafik Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Siklus III



Keterangan skala perkembangan anak :

- 1 = Belum Berkembang (BB)
- 2 = Mulai Berkembang (MB)
- 3 = Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
- 4 = Berkembang Sangat Baik (BSB)

Setelah dilakukan pencatatan terhadap pencapaian siswa dalam menyelesaikan tantangan di setiap level permainan maka di dapat hasil persentase sebanyak 93 %. Berdasarkan persentase hasil pencapaian pada Siklus III, terjadi peningkatan kemampuan mengenal huruf sebesar 12% dari tindakan siklus 2. Observasi pada siklus III menunjukkan bahwa setelah dilakukan tindakan pada siklus tiga, anak dapat mengikuti setiap pertemuan dengan baik. Di siklus ketiga anak sudah sangat menguasai materi dan terlihat peningkatan yang terjadi jika dibandingkan dengan kondisi awal sebelum diterapkannya permainan power point ini. Siswa dapat menyelesaikan tantangan dalam setiap pertemuan dengan hasil yang maksimal. Refleksi berdasarkan penelitian siklus 3 yang sudah peneliti lakukan, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini telah mencapai tingkat keberhasilan. Sehingga tidak perlu lagi dilakukan tindakan pada tahap selanjutnya.

Peningkatan kemampuan mengenal huruf tersebut membuat anak mengalami proses belajar dari yang tidak tahu menjadi tahu. Aspek dalam kemampuan mengenal huruf sudah dikuasai oleh anak. Aspek yang dimaksud tersebut adalah sesuai dengan pendapat Dyer (2009) yang menyatakan bahwa pada akhir tahun taman kanak-kanak anak secara khusus dapat mengetahui bunyi dari semua abjad, mengenali dan menamakan huruf (Risnita & Oktaviana, 2019). Hasil dari tindakan ini serupa dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Handayani & Nurhafizah (2019) dengan penelitian yang berjudul *Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Permainan Kantong Ajaib Di Taman Kanak-Kanak Sadar Bhakti Kecamatan Talamau*. Dimana kemampuan mengenal huruf anak meningkat hanya saja media yang digunakan untuk memperbaiki hasil belajar berbeda. Peneliti menggunakan media permainan power point sedangkan Handayani & Nurhafizah menggunakan media kantong ajaib. Sehingga hal tersebut membuktikan bahwa kemampuan mengenal huruf anak dapat meningkat jika diterapkan pembelajaran yang

menarik dan menyenangkan. Maka, kemampuan mengenal huruf dapat ditingkatkan dengan menggunakan permainan power point.

Kesimpulan

Berdasarkan data hasil penelitian yang sudah peneliti paparkan diatas. Dapat disimpulkan bahwa terjadi perbaikan proses pembelajaran mengenal huruf. Perbaikan tersebut berupa penggunaan media yang digunakan selama mengenalkan huruf kepada anak kelompok B PAUD Melati Insani. Selama pembelajaran anak lebih aktif dan lebih cepat mengingat huruf karena adanya gambar yang mewakili setiap huruf. Penggunaan permainan power point yang berwarna dan menarik juga meningkatkan minat anak dalam proses pembelajaran mengenal huruf.

Setelah dilakukan perbaikan pada proses belajar maka didapatkan peningkatan hasil belajar terutama dalam kemampuan mengenal huruf. Peningkatan hasil belajar tersebut ditandai dengan meningkatnya persentase kemampuan mengenal huruf anak kelompok B PAUD Melati Insani Tangerang. Pada pra siklus hanya diperoleh presentase sebesar 46%. Kemudian dilakukan tindakan siklus 1 sehingga diperoleh presentase sebesar 61%. Selanjutnya dilakukan tindakan siklus 2 dan memperoleh presentase sebesar 81%. Untuk mendapatkan hasil yang maksimal maka dilakukan tindakan siklus 3, setelah dilakukan tindakan diperoleh presentase sebesar 93%. Berdasarkan hal tersebut maka dapat disimpulkan bahwa permainan power point dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak kelompok B PAUD Melati Insani Tangerang.

Daftar Pustaka

- Anggito, A., & Setiawan, J. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Jawa Barat: CV Jejak.
- Edi, F. R. S. (2016). *Teori Wawancara Psikodiagnostik*. Yogyakarta: Leutika Prio.
- Handayani, A., & Nurhafizah. (2019). Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Permainan Kantong Ajaib Di Taman Kanak-Kanak Sadar Bhakti Kecamatan Talamau. *Jurnal Riset Tindakan Indonesia*, 4(1), 44–50.
- Parnawi, A. (2020). *Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research)*. Yogyakarta:

Deepublish.

Risnita, & Oktaviana, W. (2019). ASESMEN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF ANAK USIA DINI MELALUI MEDIA BIGBOOK. *Jurnal Kependidikan Islam*, 5(2), 239–256.

Whardani, I., & Wihardit, K. (2010). *Penelitian Tindakan Kelas*. Tangerang Selatan: Penerbit Universitas Terbuka.