

**KEMAMPUAN PENGENALAN BENTUK HURUF MELALUI PERMAINAN
MAMISI SERU PADA ANAK KELOMPOK B1 TK NEGERI PEMBINA
KATINGAN TENGAH**

Dila

Program Studi PG PAUD FKIP Universitas Palangka Raya

Jl. H. Timang Komplek Kampus Tunjung Nyaho Palangka Raya

Sambadila104@gmail.com

ABSTRAK

Kemampuan mengenal bentuk huruf merupakan tahap penting bagi anak usia dini. Mengenal bentuk huruf pada anak perlu dikembangkan dengan memberi stimulasi secara optimal sejak dini, agar nantinya setiap perkembangan anak dapat dilakukan secara maksimal. Kemampuan mengenal bentuk huruf merupakan tahap perkembangan anak dari belum tahu menjadi tahu tentang keterkaitan bentuk dan bunyi huruf, sehingga anak dapat mengetahui bentuk huruf dan bagaimana cara memaknainya. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina Katingan Tengah kelompok B1, banyak anak yang masih kurang mampu dalam mengenal bentuk huruf. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana kemampuan pengenalan bentuk huruf melalui permainan mamisi seru pada anak kelompok B1 TK Negeri Pembina Katingan Tengah. Metode penelitian yang digunakan yaitu pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen dengan menggunakan pola *one group pre-test and post-test*. Populasi pada penelitian ini anak kelompok B1 TK Negeri Pembina Katingan Tengah dan sampel yaitu kelompok B1 berjumlah 15 anak. Teknik pengumpulan data berupa observasi dan dokumentasi, dan teknik analisis data menggunakan uji normalitas, tahap analisis hipotesis, dan uji t. Adapun hasil penelitian ini yaitu dari hasil uji t hitung $4,2533 > t \text{ table } 2,144787$ sehingga dapat disimpulkan bahwa hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis (H_o) ditolak. Artinya Terdapat Kemampuan Pengenalan Bentuk Huruf Melalui Permainan Mamisi Seru Pada Anak Kelompok B1 TK Negeri Pembina Katingan Tengah.

Kata Kunci: *Permainan Mamisi Seru, Bentuk huruf, Anak Usia Dini*

PENDAHULUAN

Anak usia dini merupakan anak-anak yang berada pada masa keemasan. Berbagai aspek dapat tumbuh dan berkembang dengan baik pada masa itu. Oleh karenanya banyak orang menyebut usia dini merupakan golden age (masa keemasan). Agar kita tidak kehilangan masa-masa keemasan itu, diperlukanlah pendidikan anak usia dini. Menurut Undang-Undang RI Nomer 20 Tahun 2003 “Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut”. (UU No 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Bab 1, Pasal 1) Guru dan orang tua perlu memahami bahwa perkembangan bahasa pada anak-anak mengikuti berbagai fase. Sehingga, pembelajaran berbahasa pada anak-anak juga harus menyesuaikan dengan fase-fase tersebut. Dengan demikian diharapkan situasi belajar anak adalah bermain, dan dengan bermain anak belajar. Atau pada intinya, semua kegiatan anak, bahkan kegiatan belajar itu sendiri, harus dijalankan dengan situasi yang menyenangkan.

Dalam permainan anak diajak untuk mengenal aksara, bernyanyi, bersosialisasi dalam lingkungan keluarga, teman-teman, dan berbagai macam keterampilan lainnya. Salah satu aspek bahasa yang perlu dipersiapkan dan dikembangkan pada anak usia Taman Kanak-kanak (TK) untuk menghadapi jenjang pendidikan selanjutnya adalah kemampuan mengenal huruf. Kemampuan mengenal huruf merupakan kemampuan yang terlihat sederhana. Namun kemampuan ini harus dikuasai oleh anak TK karena pengenalan terhadap huruf termasuk modal awal memiliki keterampilan membaca.

Kemampuan mengenal bentuk huruf merupakan tahap awal pada anak dalam keterampilan berbahasa. Mengetahui bentuk huruf pada anak perlu dikembangkan dengan memberi stimulasi secara optimal sejak dini, agar nantinya setiap perkembangan berbahasa anak dapat dilakukan secara maksimal. Kemampuan mengenal abjad merupakan tahap perkembangan anak dari belum tahu menjadi tahu tentang keterkaitan bentuk dan bunyi huruf, sehingga anak dapat mengetahui bentuk huruf dan bagaimana cara memaknainya (Dardjowidodo 2003 : 300). Kegiatan untuk mengembangkan kemampuan anak dalam mengenal huruf salah satunya dengan bermain. (Yulsyofriend,

2013) mengungkapkan bahwa : “Pembelajaran bagi anak usia dini pada hakikatnya adalah permainan, bahwa bermain adalah belajar, di mana bermain adalah sebuah kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan rasa senang dan puas bagi anak, bermain sebagai sarana bersosial, mendapat kesempatan untuk bereksplorasi, mengekspresikan perasaan, berkreasi, dan menemukan sarana pembelajaran yang menyenangkan, sekaligus sebagai wahana pengenalan diri dan lingkungan sekitar anak mendapati kehidupan”.

Dari uraian di atas dapat diketahui pentingnya mengoptimalkan aspek-aspek perkembangan anak termasuk mengenalkan huruf sejak usia dini mengingat pada saat tersebut otak anak berada pada masa-masa yang sangat mengagumkan dan memiliki potensi yang tidak terbatas untuk dikembangkan. Anak harus diberikan kesempatan untuk mengembangkan kemampuan berbahasanya dengan berbagai variasi kegiatan pembelajaran yang menyenangkan. Pembelajaran pengenalan huruf yang sangat konvensional menyebabkan anak bosan dan tidak termotivasi dengan kegiatan mengenal huruf. Oleh karena itu diperlukan media-media pembelajaran yang bervariasi dalam mengenalkan huruf pada anak.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina Katingan Tengah kelompok B1, Peneliti menemukan sebagian besar anak masih belum mampu menyebutkan huruf dengan baik misalnya pada ketika kegiatan pembelajaran tentang huruf, guru bertanya sambil menunjukkan huruf di papan tulis dan poster, anak masih belum mampu menyebutkan huruf dengan benar sesuai dengan yang ditunjuk oleh guru. Pada kegiatan menulis masih banyak anak yang kesulitan menuliskan bentuk huruf seperti huruf b, d, p, dan q, terlihat pada proses pembelajaran saat guru mendikte huruf yang akan di tulis oleh anak, anak masih kesulitan menuliskan bentuk huruf yang di diktei oleh guru. Permasalahan juga terlihat pada saat menyebutkan huruf pada nama sendiri secara verbal anak juga belum mampu, mereka tidak mampu menyebutkan huruf pada nama sendiri, dimana ada kesalahan pengejaan contohnya (a-n-i) di baca menjadi (b-n-i). Sehingga dalam hal ini peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dalam hal kemampuan anak dalam mengenal bentuk huruf.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan desain penelitian eksperimen dengan pendekatan *pre and post test without control*. Efektifitas perlakuan dinilai dengan cara membandingkan nilai pre test dengan post test. Sampel pada penelitian setelah diberi perlakuan sampel tersebut diobservasi kembali (Notoatmodjo 2012).

Pada penelitian ini menggunakan desain penelitian *pre-eksperiment one-group Pre-test post-test design*, dimana suatu kelompok diberi treatment atau perlakuan sesudah diadakan *pre-test*. Rancangan *one-group pre-test post-test designs* ini terdiri atas satu kelompok yang telah ditentukan, didalam rancangan ini dilakukan tes satu kali, yaitu sebelum diberi perlakuan disebut *pre-test* dan sesudah perlakuan disebut *post-test*.

Selanjutnya, karena penelitian ini menggunakan *one-group pre-test dan post-test design* maka sebelum diberi perlakuan, kelompok tersebut diberikan *pre-test*, dengan demikian hasil perlakuan atau *treatment* dapat diketahui lebih akurat karena dapat membandingkan keadaan sebelum dan sesudah diberi perlakuan.

Menurut Sugiyono (2019) menyatakan bahwa desain penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:

O1 X O2

Keterangan :

- O1 : Observasi sebelum perlakuan (*pre-test*)
- X : Perlakuan atau *treatment*
- O2 : Observasi setelah perlakuan (*post-test*)

Sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah anak kelompok B1 di TK Negeri Pembina Katingan Tengah yang berjumlah 15 orang. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan beberapa Teknik pengumpulan data untuk memperoleh data yang diperlukan dalam penelitian ini, diantaranya adalah observasi, dan dokumentasi.

Instrumen penelitian merupakan alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya dalam melaksanakan penelitian lebih mudah dan hasilnya lebih baik, lebih cermat, lengkap serta sistematis (Arikunto, 2006).

Tabel Instrumen Penilaian Kemampuan Mengenal Bentuk Huruf

Aspek Perkembangan	Indikator	Aspek yang dinilai	Pencapaian		
			K (1)	C (2)	B (3)
Mengenal Bentuk Huruf	Menyebutkan simbol-simbol huruf	Anak mampu menyebutkan huruf dengan baik			
	Membedakan hubungan antara bunyi dan bentuk huruf	Anak mampu menulis bentuk huruf dan membedakan bunyi huruf, seperti (b, d,p,dan q).			
	Menyebutkan huruf pada nama sendiri	Anak mampu menyebutkan huruf-huruf pada nama sendiri secara verbal, contohnya (a-n-i).			
Jumlah					

Sumber : *Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Menurut Permendikbud No. 137 Tahun 2014.*

Skor 1: Jika anak belum dapat melaksanakan indikator walaupun sudah dibimbing guru

Skor 2: Jika anak dapat melaksanakan indikator dengan bimbingan guru

Skor 3: Jika anak dapat melaksanakan indikator sendiri tanpa bimbingan guru

Kemudian data yang diperoleh dikumpulkan melalui lembar observasi pada *pre-test* dan *post-test* dianalisis menggunakan uji t rumus *t-test (pre-test, post-test one group)*. Metode uji t atau *t-test* dimaksudkan untuk menguji kebenaran dari hipotesis diantara dua buah mean yang berasal dari nilsai *pre-test* dan *post-test*.

Berikut rumus t-test (Arikunto, 2010) : yaitu sebagai berikut:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum X^2 d}{N(N-1)}}}$$

Keterangan:

t = Harga (nilai pre test dan post test)

Md = Mean dari deviasi (d) antara *pre-test* dan *post-test*

d.b = Jumlah kuadrat deviasi

N = Subjek data sampel

$\sum X^2 d$ = Deviasi masing-masing subjek (d-Md)

xd = Perbedaan deviasi dengan mean deviasi

PEMBAHASAN

Berdasarkan data hasil penelitian bahwa terdapat kemampuan pengenalan bentuk huruf melalui permainan mamisi seru pada anak kelompok B1 TK Negeri Pembina Katingan Tengah, yang dibuktikan melalui hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa H_a diterima dan H_o ditolak, artinya adalah ada pengaruh permainan mamisi seru terhadap kemampuan mengenal bentuk huruf pada anak.

Berdasarkan hasil penelitian ini nilai t_{hitung} adalah (4,2553), sedangkan nilai t_{tabel} adalah (2,144787), dari data ini dapat dilihat bahwa nilai t_{hitung} (4,2553) > t_{tabel} (2,144787), jadi H_o ditolak dan H_a diterima, yaitu terdapat kemampuan pengenalan bentuk huruf melalui permainan mamisi seru pada anak kelompok B1 TK Negeri Pembina Katingan Tengah. Dalam penelitian ini peneliti melaksanakan *pre-test*, pemberian *treatment* dan *post-test*. Berdasarkan hasil *post-test* terlihat bahwa, pada indikator pertama, sebagian besar anak sudah mampu menyebutkan simbol huruf dengan benar, menunjukkan pemahaman yang baik terhadap bentuk-bentuk huruf dan ada beberapa anak masih keliru dalam menyebutkan huruf terutama pada huruf m.

Pada indikator membedakan hubungan antara bunyi dan bentuk huruf, sebagian besar anak dapat mengenali dan membedakan huruf b,d,p,dan q, namun masih terdapat

beberapa anak masih keliru dalam menyebutkan huruf yang mirip, seperti b dan d atau p dan q. Anak juga mampu menulis bentuk huruf dengan tingkat kerapian yang cukup, meskipun beberapa masih memerlukan bimbingan untuk huruf tertentu. Sementara itu, pada indikator menyebutkan huruf pada nama sendiri, sebagian anak sudah dapat mengenali dan menyebutkan huruf-huruf dalam namanya dengan benar. Namun, masih terdapat beberapa anak yang keliru dalam menyebutkan huruf pada nama mereka sendiri. Secara keseluruhan, capaian pembelajaran anak menunjukkan perkembangan yang positif dan sesuai dengan tahap perkembangan usia dini. Pada kegiatan menyebutkan simbol-simbol huruf, adalah kegiatan yang bertujuan agar anak dapat mengenali dan menyebutkan huruf-huruf secara tepat, dan sebagai dasar untuk membangun kemampuan mengenal huruf dan mempersiapkan anak dalam keterampilan membaca dan menulis sederhana. Pada kegiatan membedakan antara hubungan bunyi dan bentuk huruf b, d, p, dan q, adalah kegiatan yang bertujuan agar anak dapat memahami perbedaan bentuk huruf yang serupa dan mampu mengaitkannya dengan bunyi yang sesuai, sehingga anak dapat membaca dan menulis huruf-huruf tersebut dengan benar tanpa tertukar. Pada kegiatan menyebutkan huruf pada nama sendiri, adalah kegiatan yang bertujuan agar anak dapat menyebutkan huruf-huruf yang menyusun nama lengkapnya dengan percaya diri, sebagai bentuk pengenalan terhadap identitas diri.

Permainan maimisi seru merupakan suatu kegiatan dimana anak bermain memancing sambil menyebutkan bunyi huruf yang diperoleh anak. Anak diminta mengambil/mengail huruf yang ada lalu meminta anak untuk menyebutkan huruf apa yang diperoleh anak. Misalnya anak memperoleh huruf maka anak akan menyebutkan huruf de dan seterusnya.

Sujiono (2015:21) menyatakan bahwa permainan memancing merupakan permainan yang bertujuan untuk mengambil huruf menggunakan alat pancing. Permainan memancing huruf termasuk dalam permainan aktif, karena anak-anak dapat mempergunakan alat pancing untuk mengail huruf secara acak dalam sebuah kotak. Kegiatan memancing huruf dimulai dengan meletakkan abjad dalam sebuah kotak (boks). Tugas setiap anak mengambil satu huruf menggunakan alat pancing.

Saুদ্ধ (2016:6), menyatakan permainan memancing merupakan pembelajaran yang menyenangkan, melibatkan interaksi anak, serta dapat mengembangkan afektif, kognitif, dan kemampuan berbahasa anak. Permainan memancing huruf ini akan membantu anak dalam mengenal huruf.

Dhieni (2007:9.32) tugas anak dalam permainan memancing adalah mengail satu huruf menggunakan gerakan tubuh dalam memegang alat pancing.

Mamisi seru merupakan permainan yang ditujukan kepada anak untuk melatih kemampuan mengenal huruf melalui melihat bentuk huruf dan bagaimana cara mengailnya. Menurut Charner (dalam Zaki, 2015:22) langkah-langkah dalam permainan mamisi seru adalah sebagai berikut:

- a. Letakkan abjad (ikan) dalam sebuah kotak air (kolam).
- b. Guru menjelaskan cara permainan dan aturan permainan.
- c. Minta anak untuk mencoba mengail abjad (ikan) dengan alat pancing yang telah disediakan.
- d. Setiap anak mengambil satu huruf menggunakan alat pancing.
- e. Tarik, kemudian letakkan ke tempat yang sudah disediakan.
- f. Jika anak mengetahui huruf apa yang sudah di dapat maka huruf tersebut termasuk dalam hasil tangkapan. Jika anak tersebut tidak mengetahui, maka hasil huruf yang dikumpulkan dihitung sebagai hasil tangkapan yang lolos.
- g. Setiap anak mendapatkan giliran minimal dua kesempatan, jika anak-anak sudah terbiasa dengan permainan ini, kegiatan permainan dapat dilanjutkan dengan kompetisi secara individu dan kelompok.

Adapun manfaat permainan mamisi seru bagi anak, meliputi dapat meningkatkan kemampuan mengenal bentuk huruf pada anak, dapat meningkatkan kemampuan berpikir anak serta dapat melatih motorik halus anak.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa terdapat kemampuan pengenalan bentuk huruf melalui permainan mamisi seru pada anak kelompok B1 TK Negeri Pembina Katingan Tengah yang membuktikan melalui hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa H_0 di tolak dan H_a diterima, artinya terdapat kemampuan pengenalan bentuk huruf melalui permainan mamisi seru pada anak kelompok B1 TK Negeri Pembina Katingan Tengah.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan sebagaimana telah diuraikan sebelumnya pada bagian Bab IV, dapat dilihat dari perhitungan menggunakan uji-t maka nilai t hitung yang diperoleh 4,2553. Sedangkan taraf signifikan t tabel yaitu 5% = 2,144787. Dari data ini dapat dilihat bahwa nilai t hitung ($4,2553 > t$ tabel ($2,1447$)). Jadi dapat disimpulkan terdapat Kemampuan Pengenalan Bentuk Huruf Melalui Permainan Mamisi Seru Pada Anak Kelompok B1 TK Negeri Pembina Katingan Tengah.

DAFTAR PUSTAKA

- Adminpintarharati. (2022). PENGEMBANGAN MODUL MATEMATIKA ANAK USIA DINI BERBASIS KEARIFAN LOKAL : Kartika Ananda, Sophia Oktavia Balimulia, Elisabeth Fransisca Saragi Sitio, Wahyuni Christiany Martono, Natallina Evana. JURNAL PENDIDIKAN DAN PSIKOLOGI PINTAR HARATI, 17(2), 32–43. <https://doi.org/10.36873/jph.v17i2.4245>
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dardjowidjojo, Soenjono. 2003. *Pengantar Pemahaman Bahasa Manusia*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.
- Dhieni, N. (2007). *Metode pengembangan bahasa*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2014). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang standar pendidikan anak usia dini*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Martono, W. C., Sitio, E. F. S., Ananda, K., Karolina, G., & Wulandari, S. (2022). Sosialisasi Buku Permainan Tradisional Kalimantan Tengah Sebagai Upaya Dalam Pengembangan Aspek Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Pemberdayaan Sosial dan Teknologi Masyarakat*, 2(2).
- Notoatmodjo, S. (2012). *Metodologi penelitian kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Sauddah, S. (2016). *Strategi pembelajaran kreatif untuk anak usia dini*. Jakarta: Pustaka Pelajar.
- Sitio, Elisabeth Fransisca Saragi, Wahyuni Christiany Martono, Kartika Ananda, Gloria Karolina, dan Via Wulan Rahmadini. 2023. "PENGEMBANGAN BUKU ALAT PERMAINAN EDUKATIF DARI BAHAN SISA UNTUK MENSTIMULASI PERKEMBANGAN ANAK USIA DINI."
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujiono, Y.N, (2015). *Pengantar evaluasi Pendidikan Jakarta*. :Universitas Negeri Jakarta.
- Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Yulsyofriend. (2013). *Pembelajaran dengan Bermain Anak Usia Dini*. Padang: Sukabina Press.
- Zaki, M. (2015). *Metode pembelajaran kreatif untuk anak usia dini*. Bandung: Alfabeta.