

**PENGARUH PERMAINAN POHON HURUF TERHADAP KEMAMPUAN
MENGENAL HURUF PADA USIA 5-6 TAHUN DI TK PEMBINA JEKAN
RAYA TAHUN AJARAN 2019/2020**

Dwi Rosiana

Program Studi PG PAUD FKIP Universitas Palangka Raya
Jl. H. Timang Komplek Kampus Tunjung Nyaho Palangka Raya

ABSTRAK

Penelitian kuantitatif ini bertujuan untuk mengkaji ada atau tidaknya pengaruh permainan pohon huruf terhadap kemampuan mengenal huruf anak kelompok B, sampel penelitian adalah anak kelompok B3 yang berjumlah 20 anak.

Tujuan penelitian ini adalah (1) Menjelaskan kemampuan mengenal huruf pada anak usia kelompok B1 di TK Pembina Jekan Raya setelah melakukan kegiatan permainan pohon (2) Mengetahui pengaruh permainan pohon huruf terhadap kemampuan mengenal huruf pada anak kelompok B1 di TK Pembina Jekan Raya

Teknik pengumpulan data menggunakan metode observasi dengan alat penilaian berupa lembar observasi dan metode dokumentasi. Data yang diperoleh dari penelitian dianalisis menggunakan statistic uji-*t* dengan rumus $T_{hitung} > T_{tabel}$ dan hasilnya bahwa t_{hitung} sebesar 13,47 Sedangkan nilai t_{table} dengan dengan taraf signifikan 5% dan db ($N-1 = 20-1 = 19$) adalah sebesar 2,093 Dengan demikian dapat diketahui $t_{hitung} > t_{table}$ yaitu $13,47 > 2,093$ Jika $t_{hitung} >$ dari t_{table} maka H_a di terima dan H_o di tolak. Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh media permainan pohon huruf terhadap kemampuan mengenal huruf anak kelompok B3.

Kata Kunci: Anak Usia Dini, Huruf, Permainan Pohon Huruf

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) pada hakikatnya ialah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan seluruh aspek kepribadian anak. Oleh karena itu, PAUD memberi kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kepribadian dan potensi secara maksimal. Kosekuensinya, lembaga PAUD perlu menyediakan berbagai kegiatan yang dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan seperti: kognitif, bahasa, sosial, emosi, fisik, dan motorik.

Pada undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional disebutkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Bromley (dalam Dhieni, dkk, 2011:1.11) mengidentifikasi bahasa sebagai sistem simbol yang teratur untuk mentransfer berbagai ide maupun informasi yang terdiri dari simbol-simbol visual maupun verbal. Simbol-simbol visual tersebut dapat dilihat, ditulis, dan dibaca, sedangkan simbol-simbol verbal dapat diucapkan dan didengar. Anak dapat memanipulasi simbol-simbol tersebut dengan berbagai cara sesuai dengan kemampuan berfikirnya.

Bromley (dalam jurnal Ifnah & Elisabeth Christina, Volume 05 Nomor 02 Tahun 2016, 138-14) mengatakan bahwa kajian teori kognitif bahasa keaksaraan bertitik tolak pada pendapat bahwa anak dilahirkan dengan kecenderungan untuk berperan aktif terhadap lingkungannya, dalam memproses suatu informasi, dan dalam menyimpulkan tentang struktur keaksaraan. Keaksaraan dipelajari sebagai hasil dari peran aktif anak dalam proses belajar tersebut. Keaksaraan merupakan bentuk komunikasi baik secara lisan, tertulis maupun isyarat yang berdasarkan pada suatu system dari simbol-simbol.

Kemampuan mengenal huruf anak merupakan kemampuan yang harus dimiliki anak karena anak akan menemui berbagai macam bacaan atau tulisan misalnya dalam kemasan makanan ringan, sinetron atau film, dan lain-lain. Kemampuan mengenal huruf adalah kemampuan mengetahui, mengenal dan memahami tanda aksara dalam tulisan (Trisnawati dalam Jamilah, 2017:11). Mengetahui huruf ialah mengetahui tentang bunyi-bunyi huruf mengetahui nama-nama huruf yang diperoleh dengan buku alfabet (Wahyuningtyas, dalam Jamilah, 2017:11). Mengetahui huruf untuk anak usia dini yaitu anak belajar huruf dan bunyi dari konteks bahasa yang digunakan (Handayani dalam jurnal skripsi Jamilah, 2017:11).

Pengenalan tiap huruf dalam sistem alphabet sudah mempunyai bentuk yang berbeda dengan bentuk-bentuk huruf yang lain seperti huruf kecil dan huruf kapital (Nugiantoro dalam jurnal skripsi Jamilah, 2017:11). Melatih anak untuk mengenal huruf dan mengucapkannya harus dilakukan secara berulang-ulang (Rasyid dalam jurnal skripsi Jamilah, 2017:11).

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada usia 5-6 tahun kelompok B1 kemampuan mengenal huruf di TK Pembina Jekan Raya kurang dalam mengenali simbol huruf. Ini dikarenakan anak belum dapat membedakan bunyi pada simbol huruf tertentu yang menyebabkan anak kesulitan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dan anak masih belum mengenal perbedaan simbol-simbol huruf seperti “b dengan d, n dengan u, f dengan v, m dengan w, p dengan q, n dengan h”. Ada sebagian anak yang sudah mengenal simbol- simbol huruf dan mengucapkan bentuk huruf dengan benar.

Pemilihan media ini disesuaikan dengan teori penggunaan media yang diungkapkan oleh Edgar Dale dan teori pemrosesan informasi. Edgar Dale mengklasifikasikan media berdasarkan *the corn of experience* (Kerucut Pengalaman Belajar) (Dhieni, dkk, 2011:10.13). Suatu informasi yang diperoleh dari pembelajaran supaya bermakna dan tertanam kuat dalam diri anak maka diperlukan media yang menarik dan memberikan pengalaman yang konkret. Media pembelajaran tersebut salah satunya yaitu pohon huruf untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf.

Media pohon huruf adalah media ini berbentuk seperti pohon yang terbuat dari ranting-ranting pohon yang dirangkai. Media pohon huruf ini memiliki ranting, daun dan buah. Disetiap rantingnya akan digantungkan huruf yang sudah ditempelkan pada gambar buah. Sehingga dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar dan siswa tidak mengalami kesulitan dalam mengenali bentuk hurufnya. Penggunaan media pohon huruf dapat membantu guru dalam mengatasi kelemahan dari metode yang digunakan dan membuat anak lebih tertarik. Metode yang akan digunakan dalam pembelajaran ini ialah metode abjad dan mengenal huruf.

Berdasarkan uraian diatas maka penulis tertarik mengangkat judul yaitu **“Pengaruh Permainan Pohon Huruf Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Usia 5-6 Tahun di Kelompok B1 TK Pembina Jekan Raya Tahun Ajaran 2019/2020”**.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif. Hal ini sesuai dengan tujuan penelitian untuk mengetahui kemampuan mengenal bentuk huruf pada anak di TK Pembina Jekan Raya.

Penelitian ini menggunakan *pre-experimental design one-group pretest-posttest design*, desain satu grup (tes awal dan tes akhir). Pada desain terdapat *pretest* untuk mengetahui bagaimana penguasaan anak terhadap kemampuan mengenal huruf. Hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat karena dapat dibandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan.

Rancangan penelitian *Pre-experimental design*. Peneliti hanya menggunakan satu kelas *experiment* yaitu kelas B1 tanpa menggunakan kelas kontrol sehingga nantinya yang akan diuji *pre-test* dan *post-test* hanya satu kelas tersebut. *Pre-test* atau tes awal diberikan untuk mengetahui kemampuan mengenal huruf sebelum memulainya *treatment* atau perilaku menggunakan media pohon, dan *post-test* atau tes akhir dilakukan untuk mengetahui kemampuan anak setelah diberi *treatment* atau perlakuan menggunakan media pohon sehingga terdapat dua tes. Rancangan penelitian ini menggunakan desain *One Group Pretest-Posttest Design*. Membandingkan keadaan sebelum diberi perlakuan dengan keadaan setelah diberi perlakuan (Sugiyono, 2013:110).

Populasi adalah subjek yang dikenakan generalisasi dari hasil penelitian tersebut. Populasi dalam subjek keseluruhan dari penelitian tersebut. Dalam penelitian ini meliputi peserta didik kelompok B1 di TK Pembina Jekan Raya yang berjumlah 32 anak tiap ruang kelas. Maka penelitian ini dilakukan terhadap keseluruhan populasi kelompok B1 di TK Pembina Jekan Raya. Sampel adalah

bagian dari populasi yang dijadikan subjek dalam pengembalian data penelitian. Karakteristik dari sampel adalah sama atau setara dengan populasi tersebut. Sampel yang diambil dari populasi di kelas B1 di TK Pembina Jekan Raya yang ditujukan untuk mengetahui mengenal huruf yang ada di TK Pembina Jekan Raya tersebut.

Demi menghindari kemungkinan meluasnya penafsiran terhadap permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini, maka perlu disampaikan definisi operasional yang digunakan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Kemampuan Mengenal Huruf

Kemampuan mengenal huruf adalah kemampuan mengetahui, mengenal dan memahami tanda aksara dalam tulisan (Trisnawati dalam jurnal skripsi Jamilah, 2017:11). Mengenal huruf ialah mengetahui tentang bunyi-bunyi huruf mengetahui nama-nama huruf yang diperoleh dengan buku alfabet (Wahyuningtyas, dalam jurnal skripsi Jamilah, 2017:11). Mengenal huruf untuk anak usia dini yaitu anak belajar huruf dan bunyi dari konteks bahasa yang digunakan (Handayani dalam jurnal skripsi Jamilah, 2017:11). Pengenalan tiap huruf dalam sistem alphabet sudah mempunyai bentuk yang berbeda dengan bentuk-bentuk huruf yang lain seperti huruf kecil dan huruf kapital (Nugiantoro dalam jurnal skripsi Jamilah, 2017:11). Melatih anak untuk mengenal huruf dan mengucapkannya harus dilakukan secara berulang-ulang (Rasyid dalam jurnal skripsi Jamilah, 2017:11).

2. Media Pohon huruf

Permainan pohon huruf merupakan suatu media yang dirancang untuk menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia pada materi teks prosedur. Media ini dinamakan pohon huruf karena berbentuk seperti pohon yang memiliki ranting, daun, dan buah. Pohon tersebut memiliki beberapa buah dengan di dalamnya berisi penjelasan tentang materi teks prosedur yang nantinya media tersebut digunakan sebagai alat permainan.

Wiratsiwi, (dalam jurnal skripsi Devi, 2018:11) menyatakan, media pembelajaran pohon huruf termasuk jenis media proyeksi diam. Media ini

berbentuk seperti pohon yang terbuat dari ranting-ranting pohon yang dirangkai. Media permainan pohon huruf ini memiliki ranting, daun dan buah yang pada setiap buahnya berisi tentang huruf yang nantinya digunakan sebagai alat permainan pada proses pembelajaran. Media pembelajaran permainan pohon huruf merupakan media pembelajaran yang sengaja dirancang untuk membantu guru dalam menyiapkan materi yang disampaikan oleh guru.

Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati secara langsung terhadap kegiatan anak di dalam kelas pada saat melaksanakan proses pembelajaran. Observasi dijadikan bahan kajian untuk mengukur keberhasilan anak agar dapat di evaluasi dan dijadikan dasar dalam melakukan penelitian. Lembar observasi yang akan di gunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi aktivitas anak dan perkembangan kemampuan anak mengenal huruf dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan penerapan media pohon.

Wawancara adalah teknik yang digunakan untuk memperoleh data mengenai masalah-masalah yang di hadapi pada saat pembelajaran. Wawancara dilakukan terhadap guru, tentang kegiatan anak dengan tujuan untuk memperoleh data awal dengan keadaan anak yang diteliti, melalui kegiatan ini dapat peroleh data awal tentang kemampuan anak mengenal huruf, mengetahui penerapan media pembelajaran dan metode yang digunakan, dan kendala/permasalahan yang dihadapi guru dalam proses pembelajaran, yang berkaitan dengan kemampuan anak mengenal huruf.

Dokumentasi dilakukan untu mendapatkan dokumen-dokumen sekolah yang dibutuhkan dalam pengumpulan data karena penelitian membutuhkan data tertulis maupun data bergambar. Data yang diperoleh dari dokumentasi meliputi data absensi (daftar nama anak), daftar nama guru, profil sekolah, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran harian (RPPH), lembar penilaian, dan foto aktivitas anak saat penerapan media pohon. Dokumentasi digunakan untuk memudahkan proses penelitian dan memperjelas data hasil observasi selain itu, peneliti juga

mengumpulkan dokumentasi berupa foto-foto selama proses pembelajaran berlangsung yang berguna untuk memperkuat hasil observasi.

Kisi-kisi Pedoman Kemampuan Mengenal Huruf

Variabel	Indikator	Sub Indikator
Kemampuan mengenal huruf	Mengenal simbol-simbol huruf	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak mampu mengenal simbol huruf “b” 2. Anak mampu mengenal simbol huruf “d” 3. Anak mampu mengenal simbol huruf “p” 4. Anak mampu mengenal simbol huruf “q” 5. Anak mampu mengenal simbol huruf “m” 6. Anak mampu mengenal simbol huruf “w” 7. Anak mampu mengenal simbol huruf “n” 8. Anak mampu mengenal simbol huruf “u” 9. Anak mampu mengenal simbol huruf “h” 10. Anak mampu mengenal simbol huruf “v”
	Mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada disekitarnya	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak mengenal suara huruf awal “b” dari nama benda-benda yang berawal huruf “b” 2. Anak mengenal suara huruf awal “d” dari nama benda-benda yang berawal huruf “d” 3. Anak mengenal suara huruf awal “p” dari nama benda-benda yang berawal huruf “p” 4. Anak mengenal suara huruf awal “q” dari

		<p>nama benda-benda yang berawal huruf “q”</p> <p>5. Anak mengenal suara huruf awal “m” dari nama benda-benda yang berawal huruf “m”</p> <p>6. Anak mengenal suara huruf awal “w” dari nama benda-benda yang berawal huruf “w”</p> <p>7. Anak mengenal suara huruf awal “n” dari nama benda-benda yang berawal huruf “n”</p> <p>8. Anak mengenal suara huruf awal “u” dari nama benda-benda yang berawal huruf “u”</p> <p>9. Anak mengenal suara huruf awal “h” dari nama benda-benda yang berawal huruf “h”</p> <p>10. Anak mengenal suara huruf awal “v” dari nama benda-benda yang berawal huruf “v”</p>
	<p>Memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf.</p>	<p>1. Anak mampu memilih bentuk huruf “b” sesuai dengan bunyi hurufnya</p> <p>2. Anak mampu memilih bentuk huruf “d” sesuai dengan bunyi hurufnya</p> <p>3. Anak mampu memilih bentuk huruf “p” sesuai dengan bunyi hurufnya</p> <p>4. Anak mampu memilih bentuk huruf “q” sesuai dengan bunyi hurufnya</p>

		<p>5. Anak mampu memilih bentuk huruf “m” sesuai dengan bunyi hurufnya</p> <p>6. Anak mampu memilih bentuk huruf “w” sesuai dengan bunyi hurufnya</p> <p>7. Anak mampu memilih bentuk huruf “n” sesuai dengan bunyi hurufnya</p> <p>8. Anak mampu memilih bentuk huruf “u” sesuai dengan bunyi hurufnya</p> <p>9. Anak mampu memilih bentuk huruf “h” sesuai dengan bunyi hurufnya</p> <p>10. Anak mampu memilih bentuk huruf “v” sesuai dengan bunyi hurufnya</p>
--	--	--

PEMBAHASAN

Analisis data menggunakan rumus uji-*t* dan menghasilkan *t hitung* sebesar (13,47) > *t table* (2,093) maka *H₀* ditolak dan *H_a* di terima, artinya dari hasil penelitian ini adalah ada pengaruh permainan pohon huruf terhadap kemampuan mengenal huruf pada anak Kelompok B Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Jekan Raya Tahun Ajaran 2019/2020. Pada saat peneliti memberikan perlakuan (*Treatment*) sebanyak 8 kali pertemuan, peneliti menggunakan permainan pohon huruf untuk mengembangkan kemampuan anak dalam mengenal huruf yang dimulai dengan menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan anak dan peneliti menyediakan alat dan bahan yang akan digunakan dalam mengenal huruf dan mengelompokkan anak menjadi 2 kelompok yang terdiri dari 10 anak dalam satu kelompok. Masing-masing

anak akan bergantian maju kedepan untuk mengambil buah huruf yang akan digantungkan pada pohon, tiap anak yang maju akan di berikan perintah untuk mengambil buah huruf yang sesuai dengan perintah yang di berikan oleh guru, setiap anak yang maju akan diberikan huruf yang berbeda-beda setiap anak yang maju akan mengambil buah huruf (b,d,m,w,n,u,p,q,h,v) yang berwarna merah dan digantungkan pada pohon, kemudian peneliti menanyakan pada anak huruf apa yang di dapatnya, dan anak diminta bertukar dengan teman sekelompoknya, lalu anak menjawab huruf yang didapatnya dari pertukaran huruf dengan temannya. Dari penggunaan media pohon huruf tersebut membawa pengaruh dalam kemampuan mengenal huruf anak dan dapat membawa keaktifan anak dalam mengikuti kegiatan yang diadakan oleh guru.

.SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan pohon huruf berpengaruh meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak kelompok B di TK Pembina Jekan Raya. Dari hasil uji hipotesis menggunakan uji-t diperoleh nilai *t hitung* sebesar (13,47) sedangkan *t* Tabel dalam taraf signifikan 5% diperoleh nilai sebesar (2,093) artinya terdapat pengaruh permainan pohon huruf terhadap kemampuan mengenal huruf anak kelompok B di TK Pembina Jekan Raya Tahun Ajaran 2019/2020

Media pembelajaran permainan pohon huruf merupakan media pembelajaran yang sengaja dirancang untuk membantu guru dalam menyiapkan materi yang disampaikan oleh guru. Permainan pohon huruf tersebut membuat siswa lebih tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran karena buah huruf yang digunakan memiliki warna yang menarik minat anak, dengan perbedaan warna buah huruf tersebut lebih mempermudah anak dalam mengenali simbol-simbol huruf. Dan anak lebih aktif pada saat pembelajaran tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Dantes, Nyoman. (2012). *Metode Penelitian*. C.V ANDI OFFSET: Yogyakarta
- Dhieni, Nurbaiana. (2011). *Metode Pengembangan Bahasa*. Universitas Terbuka: Jakarta
- Ifanah, Evi. Elisabeth Christiana, (2016). *Pengaruh Media Permainan Puzzle huruf Terhadap Kemampuan Keaksaraan Anak Kelompok A*. Jurnal PAUD Teratai. Volume 05 Nomor 02: Universitas Negeri Surabaya. Periantalo, Jelpe. (2016). *Penelitian Kuantitatif Untuk Psikolog*. Pustaka Belajar: Yogyakarta
- Jamilah, Fitriyatul. 2017. *Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Media Kartu Huruf Pada Kelompok A2 Di TK Jember Permai 1 Kecamatan Sumpersari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2016/2017*. Skripsi Sarjana: Universitas Jember
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Saputra, Andi Dwi. (2014). *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Pohon Kata Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa TK Pertiwi Tampirkulon 1 Magelang*. Skripsi sarjana: Universitas Negeri Yogyakarta
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. ALFABETA: Bandung.
- Sustiari, Lilik. (2014). *Peningkatan Kemampuan Keaksaraan Pada Anak Melalui Metode Teka-Teki Bergambar Di RA MUSLIMAT NU PASURUHAN 1 MERTOYUDAN MAGELANG*. Skripsi Sarjana: Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Wahyuningsih, Sri. (2018). *Pengajaran Kosakata Bahasa arab Melalui Media Permainan Pohon Pintar*. IAI Muhammadiyah Bima