

Pengaruh Permainan Kartu Huruf terhadap Pengenalan Bentuk Huruf pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Salsa Cinta Rakyat Kecamatan Percut Sei Tuan T.A. 2016/2017

Tuti Alawiyah Nasution

Taman Kanak-kanak Salsa

Jl. Williem Iskandar Pasar V Medan Estate, Medan, Sumatera Utara,20371

Email: tutialawiyah@gmail.com

Abstrak: Permasalahan dalam penelitian ini adalah perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di kelompok B dalam mengenal bentuk huruf abjad belum berkembang dengan baik. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh kartu huruf terhadap pengenalan bentuk huruf pada anak kelompok B di Tk Salsa Kecamatan Percut Sei Tuan. Jenis penelitian ini adalah penelitian *posttest only control group design*. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan dua kelas kelompok yang memiliki karakteristik yang sama yaitu kelas B I dan B II. Penentuan kelas dilakukan secara acak (random) dengan jumlah satu setiap kelas sebanyak B I 27 anak dan B II 28 anak. variabel bebas adalah permainan kartu huruf, sedangkan variabel terkait pengenalan bentuk huruf pada anak usia 5-6 tahun. Instrumen pengumpulan data yaitu pedoman observasi. Analisis data menggunakan uji t. Observasi dilakukan dengan pedoman observasi yang telah disediakan dengan taraf nyata $\alpha=0,05$. Berdasarkan hasil analisis data diperoleh nilai rata-rata pada kelas eksperimen 84,71 dengan nilai tertinggi 121 dan nilai terendah 49, sedangkan nilai rata-rata pada kelas kontrol 48,51 dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 25, sehingga perkembangan kognitif anak pada kelas kontrol memperoleh perbedaan yang signifikan. Dari hasil uji hipotesis dengan menggunakan uji t pada taraf nyata $\alpha=0,05$ diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $5,487 > 1,688$. Dengan demikian hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan dari permainan kartu huruf terhadap pengenalan bentuk huruf pada anak usia 5-6 tahun di Tk Salsa Kecamatan Percut Sei Tuan.

Kata Kunci: Permainan kartu huruf, bentuk huruf, anak usia 5-6 tahun

1. PENDAHULUAN

Latar Belakang Masalah

Pendidikan anak usia dini merupakan suatu proses pembinaan tumbuh kembang anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun secara menyeluruh yang mencakup aspek fisik dan non fisik dengan memberikan rangsangan bagi perkembangan fisik, kognitif, bahasa, sosial-emosional dan nilai-nilai agama yang tepat agar anak tumbuh dan berkembang secara optimal.

Dalam aktivitasnya PAUD adalah pendidikan yang melakukan kegiatan “*belajar sambil bermain*”, dengan melalui bermain anak dapat melakukan berbagai kegiatan yang berguna untuk perkembangan seluruh aspek yang ada pada dirinya. Melalui bermain anak belajar mengamati, mengukur,

membandingkan, bereksplorasi, meneliti, dan masih banyak lagi yang dapat dilakukan oleh anak. Situasi seperti ini sering dilakukan anak sehingga tanpa disadari bahwa anak telah melatih dirinya dalam mengembangkan beberapa aspek perkembangan, salah satunya yaitu aspek perkembangan kognitif.

Berdasarkan uraian-uraian diatas untuk meningkatkan perkembangan kognitif mengenal bentuk huruf abjad pada anak usia dini dapat distimulasi dengan menggunakan Alat Permainan Edukatif Kartu Huruf, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan mengambil judul” **Pengaruh Permainan Kartu Huruf Terhadap Pengenalan Bentuk Huruf Pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Salsa Cinta Rakyat Kecamatan Percut Sei Tuan**”.

2. KAJIAN TEORI

Pengertian Pengenalan Bentuk Huruf

Pengenalan bentuk huruf merupakan salah satu aspek yang harus dicapai anak pada aspek perkembangan kognitif. Pengenalan bentuk huruf abjad pada anak usia dini merupakan suatu kesanggupan anak dalam mengetahui dan memahami simbol huruf dalam mengembangkan kemampuan anak berpikir simbolik. Menurut Darjowidjojo (2003: 300) mengungkapkan bahwa kemampuan mengenal bentuk huruf adalah tahap perkembangan anak dari belum tahu menjadi tahu tentang keterkaitan bentuk dan bunyi huruf, sehingga anak dapat mengetahui bentuk huruf dan memaknainya.

Capaian Pengenalan Bentuk Huruf

Mengenal huruf merupakan kemampuan dasar yang harus dimiliki oleh seorang anak sehingga anak dapat belajar mengetahui, dan mengenali berbagai bentuk huruf. Karena jika anak sudah dapat mengenali bentuk huruf abjad maka akan lebih mudah dalam menyebutkan bentuk huruf. Seperti yang telah di kutip Pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, dijelaskan bahwa pengenalan bentuk huruf pada anak usia 5-6 tahun dapat dilihat pada aspek perkembangan kognitif yaitu pada lingkup perkembangan berpikir simbolik, dan berpikir logis.

Manfaat Pengenalan Bentuk Huruf Pada Anak Usia Dini

Anak-anak yang belajar mengenal huruf sejak usia dini dapat memberikan manfaat bagi anak. adapun manfaat belajar dari mengenal bentuk huruf menurut Carol (2008: 375) yaitu sebagai tonggak kurikulum Taman Kanak-kanak lewat penyingkapan berulang dan bermakna kepada peristiwa-peristiwa pengenalan konsep huruf, sehingga anak menjadi tahu

akan huruf-huruf dan mengerti bahwa huruf-huruf dapat membentuk sebuah kata.

Permainan Kartu Huruf

Permainan edukatif kartu huruf merupakan suatu permainan yang dapat menstimulus perkembangan kognitif anak dalam mengenal berbagai bentuk-bentuk huruf abjad.

Manfaat Permainan Kartu Huruf Bagi Anak Usia Dini

Permainan kartu huruf merupakan pembelajaran yang menggunakan kartu huruf untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal bentuk huruf. Anak akan mengetahui bentuk-bentuk huruf abjad dengan melalui permainan kartu huruf yang diberikan oleh guru sebagai stimulasi dalam merangsang perkembangan kognitif anak.

Permainan puzzle

Permainan *puzzle* merupakan salah satu kegiatan bermain. Menurut Rokhmat (2006: 50) menyatakan, *puzzle* adalah permainan konstruksi melalui kegiatan memasang atau menjodohkan kotak-kotak, atau gambar bangun-bangun tertentu sehingga akhirnya membentuk sebuah pola tertentu.

3. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian

Penelitian ini termasuk penelitian eksperimen yaitu *Posttest-Only Control Group Design*. Dengan langkah-langkah sebagai berikut: 1) Peneliti menentukan mana kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan cara mengundi menggunakan kertas. Peneliti memasukkan kertas yang bertuliskan nama kelas BI dan BII kedalam botol kosong lalu di kocok-kocok dan kertas pertama yang keluar akan dijadikan sebagai kelas eksperimen, dan kertas yang kedua dijadikan sebagai kelas kontrol. 2) Penentuan treatment atau perlakuan terhadap kelas eksperimen yaitu dengan melakukan kegiatan permainan dengan menggunakan media alat permainan edukatif kartu huruf sebaliknya dengan kelas kontrol yaitu dengan melakukan kegiatan permainan *puzzle* menyusun gambar 3) Peneliti berdiskusi dengan guru kelas eksperimen maupun guru.

Populasi

Sugiyono (2013:117) mengatakan bahwa populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Berdasarkan kutipan diatas maka yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak TK kelompok B di Tk Salsa yang berjumlah 55 anak, yang terdiri dari 2 kelas yaitu BI berjumlah 27 anak dan BII berjumlah 28 anak.

Sample

Menurut Sugiyono (2013:118) Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut Teknik pengambilan sample ini dilakukan dengan sampel unit yaitu dengan memilih sample dengan cara acak, karena populasi memiliki karakteristik yang sama terkhususnya dilihat dari segi usia yaitu masing-masing anak memiliki usia sekitar 5-6 tahun. Peneliti memasukkan kertas kedalam botol yang bertuliskan kelas BI dan BII kemudian botol yang bertuliskan kelas tersebut dikocok-kocok dan kertas pertama yang keluar yang akan dijadikan kelas eksperimen dan kertas yang kedua dijadikan sebagai kelas kontrol.

Variabel Penelitian

Variabel dalam penelitian ini terdiri dari:

- a. Variabel bebas (x) Permainan kartu huruf
- b. Variabel terikat (y) Pengenalan bentuk huruf abjad

Teknik Analisis Data

Analisis data dimaksudkan untuk mengelola data-data yang diperoleh penelitian yang diambil. Teknik analisis data dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Data yang diperoleh pada kelompok eksperimen dibuat kedalam tabel persiapan
2. Menentukan nilai rata-rata dan standart deviasi
 - a. Untuk menggunakan nilai rata-rata hitung menggunakan rumus (Sudjana,2005:67)

$$\bar{X} = \frac{\sum xi}{n}$$

Keterangan :

\bar{X} = mean dari variabel X

$\sum xi$ = Jumlah skor total dari variabel x

n = jumlah sampel

- b. Standar deviasi menggunakan rumus sebagai berikut :

$$SD = \frac{\sqrt{n \sum X_1^2 - (\sum X_1)^2}}{n(n-1)} \quad (\text{Sudjana, 2005:94})$$

keterangan :

SD = Standar deviasi

X_1 = Harga data

n = Jumlah sampel

Uji Normalitas

Dalam sudjiono (1992:466), uji normalitas diadakan untuk mengetahui populasi dan sample yang diteliti vendistribusi normal atau tidak. Pengujian ini digunakan dengan menggunakan uji litiefors. Langkah-langkah yang dilakukan sebagai berikut:

- a. Pengamatan $X_1, X_2, X_3, \dots, X_n$ disajikan angka baku $Z_1, Z_2, Z_3, \dots, Z_n$

Dengan menggunakan rumus:

$$Z_1 = \frac{\bar{X}_i - X}{S}$$

Dengan: \bar{x} = nilai rata-rata

S = simpang baku

- b. Setiap bilangan baku ini menggunakan data distribusi normal baku, kemudia dihitung peluang $F(Z_i) = P(Z \leq Z_i)$
 c. Selanjutnya dihitung proporsi yang kecil atau sama dengan Z_i . Jika proporsi ini dinyatakan dengan $S(Z_i)$, maka :

$$S(Z_i) = \frac{\text{banyaknya } Z_1, Z_2, \dots, Z_n \leq Z_i}{n}$$

- d. Menghitung selisih $F(Z_i)$ dengan $S(Z_i)$ kemudian ditentukan harga mutlaknya
 e. Mengambil harga yang paling besar diantara harga-harga mutlak selisih tersebut, sebut namanya L hitung, bandingkan L hitung dengan L tabel ($\alpha=0,05$)

Dengan kriteria

Jika $L_0 < L_{\text{tabel}}$ maka sampel distribusi normal

Jika $L_0 > L_{\text{tabel}}$ maka sampel tidak berdistribusi normal

Uji homogenitas

- a. Tuliskan H_a dan H_0 dalam bentuk kalimat
 b. Tuliskan H_a dan H_0 dalam bentuk statistik
 c. Cari F_{hitung} dengan rumus

$$F = \frac{\text{VariansTerbesar}}{\text{VariansTerkeci}}$$

 d. Tetapkan α yaitu 0,05
 e. Tetapkan F_{tabel} (n Varians besar – 1, n Varians terkecil – 1)
 f. Bandingkan F_{hitung} dengan F_{tabel}
 g. Tentukan kriteria pengujian, jika $F_{\text{hitung}} < F_{\text{tabel}}$ maka H_0 diterima (homogen)
 h. Tarik kesimpulan

Uji Hipotesis

Untuk menguji hipotesis apakah kebenarannya dapat diterima atau tidak, yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji dua pihak. Dengan taraf nyata $\alpha = 0,05$. Rumus uji t sebagai berikut:

Alternative pemilihan uji – t α

1. Jika data berasal dari populasi homogen ($\sigma_1 = \sigma_2$) dan σ tidak diketahui, maka digunakan rumus
2. Jika data berasal dari populasi yang tidak homogen ($\sigma_1 \neq \sigma_2$) dan σ tidak diketahui, maka di gunakan rumus uji t

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{s \sqrt{\frac{s}{n_1} + \frac{s}{n_2}}}$$

Keterangan :

- T : luas daerah yang dicapai
 n_1 : jumlah siswa kelompok eksperimen
 n_2 : jumlah siswa kelompok kontrol
 S_1^2 : varians pada kelompok eksperimen
 S_2^2 : varians pada kelompok kontrol
 S^2 : varians gabungan
 \bar{x}_1 : skor rata-rata nilai siswa kelompok eksperimen
 \bar{x}_2 : skor rata-rata nilai kelompok kontrol

kriteria pengujian hipotesis adalah terima H_0 jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan $dk = n_1 + n_2 - 2$ dengan peluang $(1 - \alpha)$ dan taraf nyata $\alpha = 0,05$. Dan tolak H_0 jika t mempunyai harga-harga lainnya.

H_0 diterima apabila harga $t_{hitung} < t_{tabel}$ dan H_a ditolak

H_a diterima apabila harga $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan H_0 ditolak

4. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Hasil Penelitian

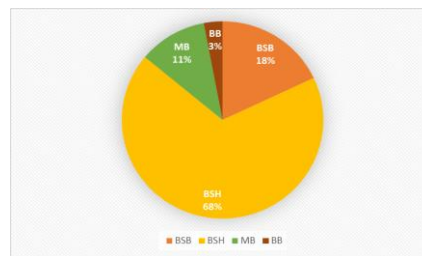
Sesuai dengan penjelasan pada BAB III bahwa data dalam penelitian ini dikumpulkan dengan teknik observasi. Lembar observasi telah disusun sedemikian rupa sehingga dapat digunakan untuk menjangar data perkembangan anak dalam pengenalan bentuk huruf anak abjad pada kelas eksperimen dan kelas kontrol di TK Salsa Kecamatan Percut Sei Tuan.

Distribusi Data Hasil Observasi Pengenalan Bentuk Huruf Pada Anak Kelas

Eksperimen

No	Interval	F
1	11	5
2	10	7
3	9	8
4	8	4
5	7	3
6	4	1
Jumlah (Σ)		28

Berdasarkan tabel 4.2 di atas dapat diketahui bahwa nilai terendah 4, nilai tertinggi 11 dengan rata-rata 8,857 dan standar deviasi 1,746 (perhitungan terdapat pada lampiran5). Dari tabel distribusi di atas, maka lebih jelas mengenai data hasil observasi keterampilan motorik halus anak pada kelas eksperimen maka dapat digambarkan dalam bentuk diagram sebagai berikut



Gambar. 4.1. Distribusi frekuensi data hasil observasi pengenalan bentuk huruf di kelas eksperimen

Dari diagram diatas dapat dilihat bahwa kemampuan anak dalam mengenalan bentuk huruf abjad pada skor BSH mendapatkan nilai 68% 15 orang anak yang mendapatkan skor BSB mendapatkan nilai 18 % 5 orang anak yang mendapat skor MB mendapatkan nilai 11% 3 orang anak serta yang mendapatkan skor BB mendapatkan nilai 3% 1 orang anak.

4.1.3. Data Hasil Observasi Pengenalan Bentuk Huruf Pada Kelas Kontrol

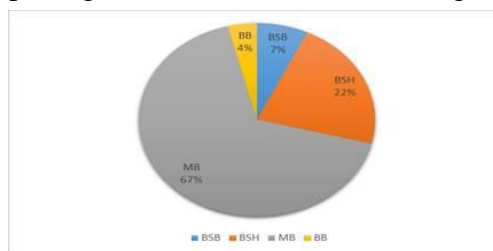
Tabel 4.3. Data Hasil Observasi Pengenalan Bentuk Huruf di Kelas Kontrol

No	Nama Anak	Nilai Observasi
1	Adinda	7
2	Al ridho	10
3	Aldo	8
4	Albert	5
5	Aryando	6
6	Charly	4
7	Dea	6
8	Elfiza	7
9	Ferdinan	8
10	Ibnu	9
11	Meysa	5
12	Mutia	5
13	M.Abyan	7
14	M.farhan	6
15	Naila	8
16	Naira	7
17	Putri	7
18	Putri Aprilia	7
19	Safira	7
20	Safwa	8
21	Sakila	10
22	Sahat Gayus	7
23	Sena	5
24	Tiara	6
25	Tiffany	7
26	Wira	8
27	Zonathan	4
JUMLAH		184
RATA-RATA		6,814

Distribusi Frekuensi Data Hasil Pengenalan Bentuk Huruf Pada Anak di Kelas Kontrol

No	Interval	f
1	10	2
2	9	1
3	8	5
4	7	9
5	6	4
6	5	5
7	4	1
Jumlah (Σ)		27

Berdasarkan tabel 4.4 di atas dapat diketahui bahwa nilai tertinggi 10, nilai terendah 4 dengan rata-rata 6,814 dan standar deviasi 1,468 (perhitungan terdapat pada lampiran 5) . Dari tabel distribusi di atas, maka lebih jelas mengenai data hasil observasi pengenalan bentuk huruf pada anak di kelas kontrol maka dapat digambarkan dalam bentuk diagram sebagai berikut.



Distribusi frekuensi data hasil observasi pengenalan bentuk Huruf di kelas kontrol

Dari diagram diatas dapat dilihat bahwa kemampuan anak dalam mengenal bentuk huruf pada skor MB mendapatkan nilai 67% 18 orang anak yang mendapat skor BSH mendapatkan nilai 22 % 6 orang anak yang mendapat skor BSB mendapatkan nilai 7% 2 orang anak yang mendapatkan skor BB mendapatkan nilai 4% 1 orang anak. Berdasarkan data hasil observasi kelas eksperimen dan kelas kontrol diatas, maka dapat dijelaskan pada tabel berikut:

Pembahasan Hasil Penelitian Pengenalan Bentuk Huruf

Pada proses memperoleh hasil analisis, sebelum memberikan perlakuan yang berbeda kepada kelas sampel yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak ada perbedaan antara anak kelas kontrol dengan kelas eksperimen. Akan tetapi setelah diberikan perlakuan yang berbeda pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, maka terdapat hasil yang signifikan dari pengaruh kartu huruf terhadap pengenalan bentuk huruf pada anak usia 5-6 tahun, maka hasil uji t yang diperoleh H_0 di tolak dan H_a diterima.

Berdasarkan hasil analisis data, diperoleh skor rata-rata dalam pengenalan bentuk huruf pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, dengan nilai rata-rata anak kelas eksperimen 9,071 dan nilai rata-rata anak dikelas kontrol 6,814 Dari hasil observasi akhir kedua sampel tersebut diperoleh selisih sebesar 2,257 dari data yang diperoleh tersebut terdapat perbedaan yang signifikan antara pengenalan bentuk huruf pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal ini disebabkan karena adanya penggunaan media kartu huruf dalam mengenalkan bentuk huruf bagi anak usia 5-6 tahun sangat baik karena pada pengenalan bentuk huruf ini anak akan dilatih secara bertahap dimulai dari yang mudah hingga yang sulit.

5. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengolahan data pada sub bab sebelumnya, maka dapat diambil kesimpulan, yaitu:

Hasil observasi pengenalan bentuk huruf pada anak di kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata 9,071 lebih besar dibandingkan dengan hasil observasi pengenalan bentuk huruf pada anak di kelas kontrol yang memiliki nilai rata-rata 6,814 Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh permainan kartu huruf terhadap pengenalan bentuk huruf pada anak usia 5-6 tahun, selain dapat mengembangkan kemampuan anak dalam mengenal bentuk huruf, permainan kartu huruf juga dapat mengembangkan aspek perkembangan lainnya pada diri anak seperti perkembangan sosial, kognitif, bahasa dan minat belajar anak. Dan hasil

nilai uji hipotesis H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga dapat dinyatakan ada pengaruh yang signifikan dari permainan kartu huruf terhadap pengenalan bentuk huruf pada anak usia 5-6 tahun di Tk Salsa dan Percut Sei Tuan.

6. DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad Azhar.2005. *Media Pembelajaran*, Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Baharuddin.2009. *Pendidikan dan Psikologi Perkembangan*, Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Eliyawati Cucu.2005. *Pemilihan dan Pengembangan Sumber Belajar Untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks
- Hariyanto Agus.2009. *Membuat Anak Anda Cepat Pintar Membaca*. Yogyakarta: Diva Press.
- Hasan Maimunah.2009. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Diva Press.
- Hendry Kurniawan. (2002). Penggunaan Media Kartu Terhadap Peningkatan Kemampuan Anak dalam Berhitung. *jurnal*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Rolina Nelva. 2012. *Alat Permainan Edukatif Untuk AUD*. Yogyakarta: Ombak
- Sugiyono.2013. *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&d*. Bandung: Alfabeta
- Seefeldt, Carol. (2008). *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks.
- Soenjono Dardjowidjojo. (2003). *Pengantar Pemahaman Bahasa Manusia*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.
- Suyanto Slamet.2005. *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat Publishing.
- Sutaryono.1999. *Efektifitas Penggunaan Media Kartu Terhadap Hasil Belajar Siswa*. *jurnal* Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

Taher Tahroni.2013.*Pisikologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam.*

Jakarta:Raja Wali Pres

Tilong Adi.D (2014). *Lebih dari 40 Aktivitas Perangsang Otak kanan dan kiri Anak Bisa Lebih Canggih*: Yogyakarta:Diva Press

Artini Sri.(2012).Penerapan Metode Pemberian Tugas Berbantu Media Kartu Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Huruf.*Jurnal*.:Universitas Pendidikan Ganesha.

-Rokhmat,J.2006.*Pengembangan Taman Edukatif Berbasis Permainan Untuk Pembelajaran di TK dan SD*.Jurnal Dinamika Pendidikan Vol 2. No.