

Peningkatan Kemampuan Mengenal Huruf melalui Permainan Tam-Tam Buku di PAUD Negeri Pembina 1 Kota Bengkulu Improving the Ability to Recognize Letters through the Game Tam-Tam Books in PAUD Negeri Pembina 1 Bengkulu City

Keke Pebrianti Putri¹, Syisva Nurwita²

¹²) Universitas Dehasen Bengkulu, Bengkulu, Indonesia

e-mail: ¹syisvawita@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf melalui permainan Tam-Tam Buku anak kelompok B di PAUD Negeri Pembina 1 Kota Bengkulu. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Adapun hasil penelitian diketahui bahwa dengan permainan Tam-Tam Buku dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak usia 5-6 di PAUD Pembina I Kota Bengkulu. Hal ini dapat dilihat dari adanya peningkatan kemampuan mengenal huruf anak pada setiap siklusnya. Pada siklus I pertemuan 1 diperoleh nilai 30,4% dengan kriteria mulai berkembang. Dilanjutkan dengan tindakan pada siklus I pertemuan 2 diperoleh nilai sebesar 42,9% dengan kriteria MB (Mulai Berkembang), siklus II Pertemuan 1 diperoleh nilai sebesar 80,8% dan pada siklus II pertemuan 2 diperoleh nilai sebesar 89,2% dengan kriteria BSB (Berkembang Sangat Baik). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa permainan Tam Tam Buku dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak usia dini.

Kata Kunci: Mengenal Huruf; Permainan; Tam-Tam Buku

Abstract

This study aims to improve the ability to recognize letters through the game Tam-Tam Buku for group B children at PAUD Negeri Pembina 1 Bengkulu City. This research uses the type of classroom action research. As for the results of the study, it is known that from the results of classroom action research and discussions as described above, conclusions can be drawn from the results of this study, namely: the Tam-Tam Buku game can improve the ability to recognize letters for children aged 5-6 in PAUD Pembina I Bengkulu City. This can be seen from the increased ability to recognize children's letters in each cycle. In the first cycle of meeting 1 obtained a value of 30.4%, with the criteria starting to develop. After improvements were made in the first cycle of meeting 2, the score was 42.9% with the MB criteria (Starting to Develop), the second cycle, Meeting 1, obtained a value of 80.8%, and in the second cycle of meeting two, the score was 89.2% with the BSB criteria (Developing). According to expectations). So it can be concluded that the Tamtam Buku game can improve the ability to recognize letters at an early age.

Keywords: Game; Recognizing Letters; Tam-Tam Book

PENDAHULUAN

Permainan Tam-Tam Buku merupakan permainan tradisional yang sering dikatakan serupa dengan permainan Ular Naga dan permainan Wak Wak Gung. Permainan tam tam buku ini merupakan permainan yang sangat digemari oleh anak-anak melayu di zamannya. Biasanya permainan tam tam buku dimainkan pada sore hari di dekat lapangan bermain atau di halaman rumah. Permainan ini biasanya dimainkan secara berkelompok, di mana terdapat dua orang anak yang menyatukan tangan mereka ke atas yang menyerupai terowongan, sedangkan anak yang

lainnya barbaris seperti ular sambil memegang pundak atau pinggang temannya (Sunaryo et al., 2020). Hasanah (2019), mengatakan bahwa permainan edukatif sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan. Selain itu permainan edukatif ini dirancang untuk meningkatkan perkembangan fisik (motorik halus dan motorik kasar), emosi, sosial, bahasa, moral, dan kognitif (Damayanti et al., 2022). Salah satu permainan edukatif yang dapat diterapkan di PAUD adalah permainan Tam-Tam Buku sebagai upaya untuk mengenalkan huruf kepada anak usia dini.

Hasil observasi awal yang peneliti lakukan pada 12 Februari 2022 di PAUD Negeri Pembina 1 Kota Bengkulu pada anak kelompok B yang berusia 5-6 tahun didapatkan jumlah sebanyak 15 anak yang terdiri dari 7 anak laki-laki dan 8 anak perempuan. Penguasaan dalam hal kemampuan mengenal huruf di PAUD Negeri Pembina 1 Kota Bengkulu masih rendah karena pada kegiatan pembelajaran pengenalan huruf hanya dengan melihat huruf-huruf yang dipajang saja, keterbatasan media belajar yang dimiliki menjadi penyebab utama. Kebanyakan anak masih salah dalam menyebutkan huruf, artinya tidak sesuai dengan huruf yang ada atau bahkan ada anak yang sama sekali tidak mau menyebutkan huruf sesuai perintah guru.

Kegiatan mengenal huruf yang di lakukan di PAUD Pembina 1 Kota Bengkulu dapat dikatakan masih kurang efektif. Hal ini karena adanya anak-anak yang kurang mengenal huruf dan kesusahan dalam menyebutkan huruf. Selain itu guru juga masih kurang mengenalkan huruf-huruf kepada anak-anaknya, media pembelajaran untuk mengenal huruf yang disediakan di sekolah juga belum ada. Solusi yang dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan perbaikan pembelajaran dengan menggunakan media yang tepat dan dilakukan dengan permainan yang menyenangkan sehingga membuat anak-anak mudah dalam memahami materi mengenai huruf.

Pada penelitian sebelumnya ada beberapa penelitian mengenai kemampuan mengenal huruf pada anak usia dini dengan berbagai media, namun belum ada yang menggunakan permainan Tam-Tam Buku sebagai media. Sepeti pada penelitian yang dilakukan oleh (Patty et al., 2022) yang menunjukkan bahwa penggunaan metode bermain dengan kartu huruf dalam kegiatan praktik langsung lebih menarik minat anak di TK Nyiur sehingga ada peningkatan di setiap pertemuan. Penelitian lainnya oleh (Murwani, 2018) menyatakan bahwa melalui permainan memancing dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak kelompok A TK Permata Pelangi. Penelitian oleh (Fazriah et al., 2021) mengemukakan bahwa peningkatan kemampuan mengenal huruf dari data awal 30,48% siklus I 68,84% dan siklus II sebanyak 83,76%. Oleh karena itu peneliti bermaksud untuk meneliti lebih mendalam yang akan disajikan dalam sebuah artikel.

METODE

Penelitian tindakan kelas ini menggunakan model John Elliot, di mana masing-masing siklus terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi (Nurhayati et al., 2018). Penelitian tindakan yang dilakukan oleh guru sebagai peneliti dan pengambil kebijakan untuk meningkatkan atau memperbaiki kualitas pembelajaran ke arah pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Adapun sumber data pada penelitian ini adalah data primer yaitu siswa kelompok B yang berjumlah 15 orang siswa. Data sekunder yaitu orang tua siswa dan guru. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan dokumentasi. Sedangkan teknik analisis data menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif-kuantitatif (Sugiyono, 2017) dengan rumus:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Penelitian ini dapat dikatakan berhasil apabila adanya perubahan ke arah yang lebih baik. Data diinterpretasikan ke dalam 4 tingkatan, yaitu:

1. Kriteria baik (Berkembang Sangat Baik/BSB), yaitu apabila nilai yang diperoleh anak antara 76% - 100%.
2. Kriteria cukup (Berkembang Sesuai Harapan/BSH), yaitu apabila nilai yang diperoleh anak antara 51% - 75%.
3. Kriteria kurang baik (Mulai Berkembang/MB), yaitu apabila nilai yang diperoleh anak antara 26%-50%.
4. Kriteria tidak baik (Belum Berkembang/BB), yaitu apabila nilai yang diperoleh anak antara 0% -25% (Setarini et al., 2022).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian Siklus I

1. Tahap Perencanaan

Penelitian tindakan pada siklus I dilaksanakan pada Senin, 21 Maret 2022 dan Rabu, 23 Maret 2022. Tema yang diajarkan pada siklus I adalah tema bidang pekerjaan yaitu Polisi.

2. Tahap Pelaksanaan

Siklus I terdiri dari dua kali pertemuan, dimulai dari pertemuan pertama dilaksanakan pada Senin, 21 Maret 2022 dan Rabu, 23 Maret 2022 dengan tema pekerjaan yaitu polisi. Hasil penelitian dalam Siklus I ini diperoleh tahap observasi dengan pengisian lembar checklist. Kegiatan dilakukan mulai pukul 07.30-11.00 WIB yang terbagi menjadi tiga kegiatan yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir.

3. Tahap Observasi

Aktivitas pembelajaran anak guna meningkatkan kemampuan mengenal huruf melalui permainan Tam-Tam Buku dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Data Hasil Observasi Siklus I Pertemuan 1 & 2

Inisial Anak	Skor yang dicapai (%)	
	SIP1	SIP2
AC	31	38
AG	25	50
CC	31	38
CT	44	44
CY	38	38
DD	25	44
DN	25	44
EN	31	38
EV	31	44
EZ	25	38
FR	25	38
FU	25	50
GG	50	56
GN	25	44
GT	25	44

Sumber: Data Observasi Maret 2022

Keterangan:

Belum Berkembang (BB)	0%-25%
Mulai Berkembangan (MB)	26%-50%
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	51%-75%
Berkembang Sangat Baik (BSB)	76%-100%

4. Tahap Analisis Refleksi

Mengamati deskripsi proses pembelajaran yang dikemukakan di atas dan melihat tingkat perkembangan mengenal huruf anak, maka peneliti dan pengamat menemukan beberapa kelemahan penerapan metode yang digunakan pada siklus I. Guru sebagai peneliti telah berusaha menerapkan permainan dengan maksimal, namun dalam proses pembelajaran guru

masih mengalami beberapa kelemahan hampir pada semua aktivitas pembelajaran. Kelemahan-kelemahan yang terdapat pada siklus I ini disebabkan antara lain:

- a. Belum terbiasanya guru mengkondisikan suasana kelas yang ribut oleh teriakan anak-anak,
- b. Dalam penerapannya guru terkadang tidak bisa mengalokasikan waktu dengan baik.
- c. Guru masih terlihat grogi sehingga anak menjadi bingung.
- d. Permainan yang digunakan tidak dapat dipahami dengan baik
- e. Anak belum familiar dengan permainan Tam-Tam Buku
- f. Guru belum mampu bertindak profesional
- g. Anak tidak mau mengikuti instruksi guru

Berdasarkan temuan pada siklus I diharapkan pada pertemuan selanjutnya guru lebih bisa meminimalisir kesalahan-kesalahan atau kekurangan yang terjadi pada siklus I, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung dan berjalan dengan baik.

Hasil Penelitian Siklus II

1. Tahap Perencanaan

Penelitian tindakan pada siklus II dilaksanakan pada Senin, 28 dan Rabu 30 Maret 2022. Tema yang diajarkan pada siklus II adalah tema binatang.

2. Tahap Pelaksanaan

Siklus II dilaksanakan pada Senin, 28 Maret dan Rabu, 30 Maret 2022 dengan tema binatang. Kegiatan dimulai pukul 07.30-11.00 WIB yang terbagi menjadi tiga kegiatan yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir.

3. Tahap Observasi

Pada penelitian tindakan kelas kegiatan observasi dengan menggunakan lembar observasi merupakan instrumen penelitian. Hasil kegiatan observasi anak berkenaan dengan kemampuan mengenal huruf pada siklus II dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Data Hasil Observasi Siklus II

Inisial Anak	Skor yang dicapai (%)	
	SIIP1	SIIP2
AC	88	94
AG	81	100
CC	75	75
CT	81	94
CY	81	100
DD	75	75

DN	88	94
EN	75	75
EV	75	94
EZ	81	88
FR	81	88
FU	81	94
GG	88	94
GN	81	88
GT	81	88

Sumber: Data Observasi Maret 2022

Keterangan:

Belum Berkembang (BB)	0%-25%
Mulai Berkembang (MB)	26%-50%
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	51%-75%
Berkembang Sangat Baik (BSB)	76%-100%

4. Tahap Analisis Refleksi

Pada tahap refleksi merupakan kegiatan menganalisis terhadap data atau informasi yang telah didapat dan dikumpulkan dari penelitian tindakan yang dilaksanakan. Berdasarkan tabel di atas dari jumlah 15 orang anak di Paud Pembina 1 Kota Bengkulu yang mendapat kriteria BSB sebanyak 12 orang. Sementara rata-rata skor yang aspek yang dinilai sebesar 89,2% dengan kriteria Berkembang Sangat Baik. Berdasarkan data yang diperoleh dari siklus II pertemuan 2 peneliti membandingkan data hasil dengan kriteria yang telah ditetapkan, ternyata sudah optimal mencapai indikator keberhasilan yaitu 76%-100% (BSB), sehingga siklus dihentikan pada siklus II.

Penyajian Data Hasil Akhir Siklus I dan II

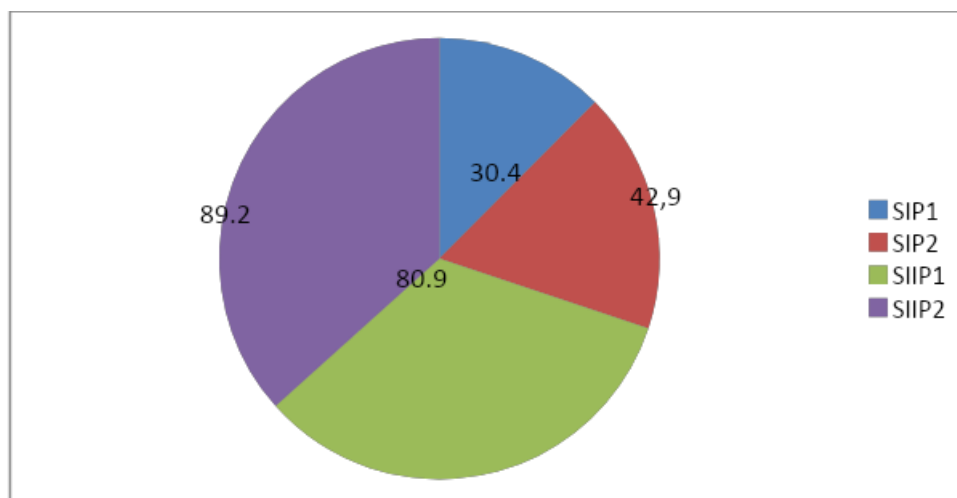
Tabel 3. Rekapitulasi Siklus I dan Siklus II

Siklus	Pertemuan	Persentase	Kriteria
I	1	30,4	BSH
I	2	42,9	BSH
II	1	80,8	BSB
II	2	89,2	BSB

Sumber: Data olahan penelitian Maret tahun 2022

Berdasarkan tabel rekapitulasi data kemampuan mengenal huruf anak di atas menunjukkan adanya peningkatan nilai atau kemampuan yang diperoleh pada setiap tahapannya, mulai dari

sebelum tindakan, kemudian dilanjutkan dengan tindakan siklus I dan tindakan siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran yang diterapkan melalui media gambar binatang dalam rangka meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak meningkat secara signifikan.



Gambar 1. Grafik Hasil Siklus

Pembahasan

Setelah melakukan observasi dan penelitian pada siklus I, dapat diketahui adanya peningkatan kemampuan mengenal huruf anak melalui kegiatan permainan Tam-tam Buku antara siklus I dan siklus II. Sebagian besar anak sudah mampu mencapai empat aspek yang diamati. Adapun hasil peningkatan kemampuan anak berdasarkan observasi dapat dilihat pada tabel 4.

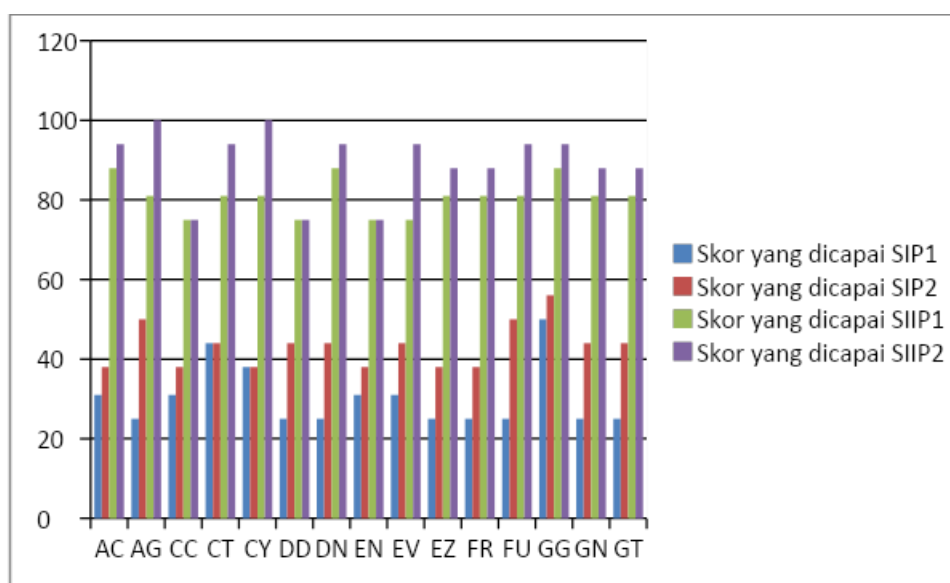
Tabel 4. Hasil Persentase Akhir

Inisial Anak	Skor yang dicapai			
	SIP1	SIP2	SIIP1	SIIP2
AC	31	38	88	94
AG	25	50	81	100
CC	31	38	75	75
CT	44	44	81	94
CY	38	38	81	100
DD	25	44	75	75
DN	25	44	88	94
EN	31	38	75	75
EV	31	44	75	94
EZ	25	38	81	88
FR	25	38	81	88
FU	25	50	81	94

GG	50	56	88	94
GN	25	44	81	88
GT	25	44	81	88

Sumber: Data hasil penelitian maret 2022

Berdasarkan tabel di atas kemampuan mengenal huruf anak menunjukkan adanya peningkatan nilai atau kemampuan yang diperoleh. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran yang diterapkan melalui permainan Tam-Tam Buku dalam rangka meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak meningkat secara signifikan. Seperti grafik berikut ini:



Gambar 2. Grafik peningkatan mengenal huruf tiap siklus

Dari grafik di atas dapat dilihat bahwa setiap anak mengalami peningkatan setiap siklus/tindakan hingga mencapai criteria BSB (Berkembang Sangat Baik). Dari hasil penelitian diketahui bahwa kemampuan mengenal huruf anak rata-rata mencapai persentase 89,2% dalam kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB), sehingga kegiatan pemberian tindakan dihentikan pada siklus II karena dianggap sudah berhasil/mencapai indikator keberhasilan.

Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui kegiatan permainan Tam-Tam Buku dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak usia 5-6 tahun. Peningkatan kemampuan mengenal huruf anak dari siklus I menunjukkan bahwa permainan Tam-Tam Buku telah memberikan dampak positif terhadap kemampuan mengenal huruf anak usia 5-6 tahun. Anak berhasil dalam belajar karena keberhasilan guru dalam menggunakan metode dan memotivasi anak dalam melakukan tindakan kelas, adapun hasil dari pengamatan tersebut guru mampu dan berhasil melakukan tindakan kelas ini dengan baik sehingga pembelajaran tercapai.

Meningkatnya nilai persentase setiap siklus disebabkan karena kesenangan anak dalam permainan Tam-Tam Buku. Kegiatan ini merupakan aktivitas yang membutuhkan keterampilan

dan konsentrasi anak dalam bermain. Dengan kegiatan permainan Tam-Tam Buku dapat memperkuat daya ingat anak sekaligus melatih konsentrasi anak sebagaimana dikemukakan oleh Halimah (2021) bahwa Anak didik secara aktif melakukan kegiatan permainan dan memberi dampak memperkuat daya ingat dan dapat melatih anak untuk konsentrasi. Kegiatan permainan Tam-Tam Buku merupakan aktivitas yang berulang-ulang, sehingga kemampuan mengenal huruf anak juga akan semakin meningkat. Media gambar binatang merupakan media belajar yang menarik dan menyenangkan bagi anak.

KESIMPULAN

Dengan permainan Tam-Tam Buku dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak usia 5-6 di PAUD Pembina I Kota Bengkulu. Hal ini dapat dilihat dari adanya peningkatan kemampuan mengenal huruf anak pada setiap siklusnya. Pada siklus I pertemuan 1 diperoleh nilai 30,4% dengan kriteria MB (Mulai Berkembang). Setelah dilakukan perbaikan pada siklus I pertemuan 2 diperoleh nilai sebesar 42,9% dengan kriteria MB (Mulai Berkembang), siklus II Pertemuan 1 diperoleh nilai sebesar 80,8% dan pada siklus II pertemuan 2 diperoleh nilai sebesar 59,38% dengan kriteria BSH (Berkembang Sesuai Harapan). Dapat disimpulkan bahwa permainan Tam Tam Buku dapat meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak usia dini

BIBLIOGRAFI

- Damayanti, P. D., Muslihin, H. Y., & Rahman, T. (2022). Efektivitas Alat Permainan Edukatif (APE) terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *AS-SABIQUN*, 4(2), 443–455.
- Fazriah, S. N., Darmiyanti, A., & Riana, N. (2021). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Media Permainan Kotak Huruf Usia 4-5 Tahun Paud Tsamrotul Hasanah Karawang. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(01), 23–34.
- Halimah, H. (2021). Penggunaan Alat Permainan Edukatif untuk Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak. *Jurnal Ilmu Manajemen Sosial Humaniora (JIMSH)*, 3(2), 113–128.
- Hasanah, U. (2019). Penggunaan Alat Permainan Edukatif (Ape) Pada Taman Kanak-Kanak Se-Kota Metro. *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1), 20–40.
- Murwani, W. D. (2018). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Permainan Memancing Pada Anak Kelompok A TK Permata Pelangi Kecamatan Pesantren Kota Kediri Tahun Pelajaran 2017/2018. *Artikel Skripsi Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Nurhayati, T., Nurunnisa, E. C., & Husni, H. (2018). Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Al-Qur'an Anak Usia Dini Melalui Penerapan Metode Iqra' (Penelitian Tindakan Kelas di Raudhatul Athfal Daarul Hikmah Kecamatan Cijeungjing Kabupaten Ciamis). *Tarbiyat Al-Aulad: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 3(1).

-
- Patty, D. Y., Marzuki, K., & Susilawati, S. (2022). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Melalui Permainan Dengan Kartu Huruf Pada Anak Usia Dini TK Nyiur Jakarta. *JURNAL PEMIKIRAN DAN PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN*, 4(1), 397–402.
- Setarini, N. D. N., Wahyuni, I. G. A. D., & Handayani, N. N. L. (2022). Implementasi Metode Show And Tell Terhadap Kemampuan Berbicara Anak di KB Rare Diatmika Desa Belatungan Kecamatan Pupuan Kabupaten Tabanan. *Nawasena: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1).
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: PT Alfabeta.
- Sunaryo, A., Masunah, J., Narawati, T., & Nugraheni, T. (2020). Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 1076–1086.